BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang dipaparkan oleh Tanjung dkk, (2021 hlm. 3) dapat diartikan sebagai solusi untuk membantu peserta didik dalam memilih mata Pelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar yang merupakan fondasi dalam membentuk kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak (Utami, dkk., 2024, hlm. 27729-27735). Oleh karna itu, sangat penting bagi guru untuk mengembangkan inovasi, khusunya dalam menciptakan model pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Sedangkan menurut Joyce dalam Simbolon (2025, hlm. 23) model pembelajaran dapat diartikan sebgai sebuah rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang bahan ajar, serta mengerahkan proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sagala (Syudirman et al., 2025) menjelaskana bahwa model pembelajaran dapat adalah kerangka konseptual sistematis, yang membantu mengorganisir peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu model ini juga berperan sebagai pedoman dalam merancang pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai solusi atas berbagai tantangan yang dihadapi oleh peserta didik, tetapi juga sebagai kerangka sistematis yang membantu guru dalam merancang kurikulum, menyusun materi ajar, dan serta merancang strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu model pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karna itu, pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan efektif sangat diperlukan, terutama di tingkat sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut simbolon (2025, hlm. 23) model pembelajaran memiliki beberapa ciri khas, antara lain:

1) Berdasrkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok yang dirumuskan oleh Herbert Thelen mengacu pada teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2) Memiliki misi atau tujuan pendidikan yang jelas, seperti model berpikir induktif yang ditunjukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir induktif.
3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
4) Terdiri dari komponen-komponen yang disebut urutan Langkah pembelajaran (syntax) termasuk prinsip reaksi, system sosial, dan system pendukung.
5) Memiliki dampak yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran, diantara dampak terhadap hasil belajar serta dampak jangka panjang hasil belajar.
6) Menyusun persiapan mengajar dengan pedoman yang telah dipilih.

Pendapat ini diperkuat oleh Mayer (2025, hlm. 24) dalam memilih model pembelajaran, terdapat tiga kriteria yang perlu diperhatikan:

1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran: prinsip ini mengacu pada perilaku yang seharusnya ditunjukan oleh peserta didik selama proses belajar.
2) Memilih Teknik pembelajaran yang tepat: Teknik yang digunakan harus disesuaikan dengan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik agar proses pembelajaran efektif. Penggunaan teknik yang tepat, seperti diskusi kelompok, simulasi, pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis masalah, mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.
3) Menyediakan beragam media pembelajaran: dengan menawarkan berbagai media, peserta didik akan merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun menurut Nurrisa Dkk (2025 hlm. 820) model pembelajaran memiliki empat ciri khas yang membedakan dari stretegi, metode atau prosedur pembelajaran lainnya. Keempat ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1) Rasional teoritik logis: Model pembelajaran dirancang berdasrkan rasional yang logis, yang didukung oleh teori-teori pendidikan atau pembelajaran tertentu.
2) Landasan pemikiran: Setiap model pembelajaran menetapkan tujuan belajar yang ingin dicapai, serta memberikan dasar pemikiran tentang bagaimana peserta didik akan belajar.
3) Tingkah laku pembelajaran: Model ini mampu mengidentifikasi tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar implementasinya berhasil.
4) Lingkungan belajar: Penyusunan model pembelajaran juga mempertimbangkan lingkungan belajar, yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sementara itu, hal ini diperkuat oleh Jauhar dan Hamiyah (Purnomo dkk., 2022, hlm. 58) menggolongkan ciri model pembelajaran manjadi empat, yaitu:

1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar: Model pembelajaran didasrkan pada teori pendidikan dan belajar yang memberikan landasan konseptual untuk implementasinya. Hal ini penting agar model tersebut tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga memiliki justifikasi ilmiah.
2) Misi tujuan pendidikan tertentu: model pembelajaran memiliki misi atau tujuan pendidikan yang spesifik dan dapat dicapai melalui penerapannya. Tujuan ini menjadi arah tolak ukur keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.
3) Pedoman bagian model: Model pembelajaran dilengkapi dengan perangkat yang terdiri dari elemen tertentu yang mendukung pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan model tersebut.
4) Dampak penerapan: Penerapan model pembelajaran memiliki dampak, baik langsung maupun tidak langsung maupun tidak langsung, terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan.

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri khas. Model pembelajaran ini berdasrkan teori pendidikan dan pembelajaran, memiliki tujuan yang jelas, serta dilengkapi dengan berbagai elemen yang mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan efektif. Selain itu model ini juga memperhatikan aspek-aspek seperti perilaku belajar, lingkungan belajar, dan dampak penerapannya terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karna itu, pemilihan penerapan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut (Mirdad, 2020 hlm.23) mengemukakan empat kategori penting yang perlu diperhatikan dalam model pembelajaran yaitu:

1) Model pemrosesan informasi menjelaskan cara individu merespons rangsangan dengan mengorganisasikan data dan membangun solusi. Model ini dapat diterapkan pada berbagai sasaran belajar dan mencapai tujuan personal, sosial dan intelektual. Model ini sangat cocok meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah peserta didik melaui pendekatan yang sitematk dan berbasis logika.
2) Model personal menekankan pengembangan kepribadian dan kehidupan emosional, membantu individu memahami diri dan bertanggung jawab terhadap tujuan.
3) Model sosial bertujuan mengembangkan kemampuan berinteraksi menghargai perbedaan, berfokus pada kerjasama dan partisipasi masyarakat.
4) Model sosial bertujuan mengembangkan kemampuan berinteraksi dan menghargai perbedaan, berfokus pada Kerjasama dan partisipasi dalam masyarakat.

Hal ini diperkuat oleh Joyce dan Weil model pembelajaran ke dalam empat kategori meliputi: (1) Model pembelajaran pemrosesan informasi, (2) Model pembelajaran personal, (3) Model pembelajaran sosial, (4) Model pembelajaran prilaku. Pendapat lain menurut pendapat (Agus Purnomo, 2022) dalam rumpun ini terdapat jenis model yaitu: 1) Model berpikir induktif, 2)

Model pelatihan inkuiri, 3) Penyelidikan ilmiah, 4) Pencapaian konsep, 5) Pertumbuhan kognitif, 6) Model pengatur tingkat lanjut, 6) Daya ingat.

Berdasarkan kesimpulan diatas model pembelajaran mencakup beberapa kategori: pemrosesan informasi, personal, sosial. Secara keseluruhan model ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan peserta didik.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

a.* Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)

Model pemebelajaran kooperatif tipe *Team Games Taournamet* (TGT) adalah salah satu dari sekian banyak yang menggunakan *system* kelompok, semua peserta didik berpartisipasi dalam latihan pembelajaran berbasis permainan secara efektif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dari yang diharapkan di ruang belajar. Hal ini disampaikan juga oleh sholicha dkk (2021, hlm. 238) model pembelajaran TGT adalah suatu pendekatan dimana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga lima anggota dengan karakteristik yang heterogen (Khilmi dkk., 2021 hlm.89). Heterogen disini mencakup perbedaan dalam berbagai aspek, seperti kemampuan akademik, ras, suku budaya, serta jenis kelamin siswa. Inti dari model TGT terletak pada penggunaan permainan dan turnamen yang dirancang secara akademis sehingga terdapat elemen edukatif didalamnya. Dalam model ini setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk memahami materi pelajaran secara mendalam bersama rekan-rekannya sebelum mereka diuji pemahamanya melalui permainan akademik yang telah disusun secara sistematis. Skor yang diperoleh masing masing siswa akan dihitung untuk menentukan total skor kelompok mereka. Melalui model pembelajaraan kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) suasana kelas diwarnai dengan kegembiraan yang tertinggi berkat penggunaan permainan, yang diharapkan dapat meningkatkan tingkat aktif siswa serta hasil belajar mereka.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nur Asma (dalam Buhari 2023, hlm.62) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pendekatan yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri (Amrulloh & Wijaya, 2025). Dalam model ini, siswa diajak untuk bekerja sama dalam kelompok dan berkomunikasi melalui diskusi, sehingga partisipasi mereka

dalam proses pembelajaran dapat dioptimalkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar, karna mereka dituntut untuk berusaha menjadikan kelompoknya sebagai kelompok unggulan. Adapun pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Menurut mustika (2020, hlm.59-60) merupakan pembelajaran yang lebih berpusat kegiatan. Dalam metode ini, siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang, dengan variasi kemampuan yang beragam. Setiap anggota diberikan tugas yang berbeda beda, sehingga mereka harus saling bekerjasama untuk memahami materi atau menyelesaikan tugas yang diberikan. Setelah itu mereka akan mengikuti *tournament* antar kelompok, dimana peserta didik yang paling pintar dalam kelompok akan berkompetensi dengan peserta didik yang terampil dari kelompok lain. Begitu juga dengan peserta didik yang memiliki kemampuan sedang atau kurang, mereka juga berpartisipasi dalam bentuk perlombaan yang sesuai dengan tingkat kemampuannya

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pendekatan yang menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan akademik latar belakang sosial, maupun karakter individu. Dengan memadukan elemen permainan akademik dan tournament, model ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif, mendorong partisipasi aktif, serta memperbaiki hasil belajar. *Team Games Tournament* (TGT) mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, berdiskusi, selain itu dengan adanya unsur permainan dan *tournament* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan secara positif kompetitif dan suasana kelas menjadi lebih hidup.

b. Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournamnet* (TGT)

Terdapat beberapa karakteristik dari model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) yang menjadikan model ini bebeda dengan model lainnya. Menurut sholicha dkk (2021, hlm. 239) karakteristik model pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan secara berurutan sebagai berikut:

1) Setiap anggota kelompok memiliki perannya masing-masing.
2) Muncul interaksi langsung antara peserta didik selama proses pembelajaran.
3) Tanggung jawab terhadap pemahaman materi dan proses pembelajaran menjadi beban setiap anggota kelompok.
4) Guru diharapkan membantu meningkatkan keterampilan individu kelompok.
5) Guru hanya memantau proses diskusi kelompok dan berinteraksi dengan kelompok atau anggota tertentu pada saat yang diperlukan.

Karakteristik model TGT menurut Enda & Brata (2018, hlm.375) menyatakan bawa karakteristik pada model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1) Tahap Penyajian Kelas (*Class Presentasion*)

   Adanya presentasi kelas yang dilakukan oleh guru menggunakan metode cerah, diskusi dan media audio visual. Siswa mendapatkan kesempatan untuk memahamai materi secara berkelomppok dengan focus pada kerangka pembelajaran.
2) Belajar Kelompook (*Teams*)

   Siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang dengan berbagai latar belakang yang beragam. Tujuan untuk membantu setiap anggota belajar dengan baik. Setelah presentasi mereka belajar dari lembar kerja dan mendiskusikan kesalahan.
3) Permainan (*Games*)

   Permainan bertujuan untuk menguji pengusaan dan pemahaman peserta didik dengan pertanyan terkait diskusi kelompok sebelumnya. Setiap siswa mewakili timnya di meja tournament yang diisi oleh peserta didik dengan tingkat kemampuan setara.
4) Pertandingan (*Tournament*)

   Turnamen dimulai dengan penjelasan aturan permainan. Setelah itu, permainan dilangsungkan dengan membagikan kartu soal yang diletakkan terbalik di atas meja, bersamaan dengan kunci jawaban yang juga tertutup. Ini memastikan bahwa soal dan kunci jawaban tidak terlihat.

5) Penghargaan Kelompok (Team Recognition)

Penghargaan diberikan kepada kelompok berdasrkan rata-rata skor anggota yang diperoleh. Penghargaan dapat berupa hadiah fisik, makanan, atau peningkatan nilai tugas.

Karakteristik model TGT menurut pendapat Zahra Dkk (2023, hlm.987) model pembelajran TGT memiliki karakteristik sebagai berikut: peserta didik bekerja dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda, dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan peserta didik yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kerakteristik utama, yaitu kerja sama dalam kelompok yang beragam, interaksi aktif antara siswa, serta penguatan pemahaman materi melalui diskusi dan kompetisi dalam bentuk permainan, model ini mengintegrasikan penyampaian materi oleh guru, aktivitas tim, permainan edukatif, turnamen, dan sistem penghargaan bagi kelompok, yang semua berfungsi untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

c. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Sebelum menerapkan *Team Games Tournament* (TGT) di kelas, ada baiknya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan model *Team Games Tournament* (TGT) agar meniminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dilakukakan. Kelebihan dari model Team Games Tournament (TGT) menurut pendapat Zahra Dkk (Yusma, 2023) diuraikan sebagai berikut:

a) Peserta didik yang belajar dalam kelas yang menggunakan tgt memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman dari berbagai latar belakang rasial yang lebih banyak dibandingkan dengan siswa di kelas internasional.
b) Model ini juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik bahwa pencapaian yang mereka raih lebih dipengaruhi oleh kinerja mereka sendiri, bukan oleh faktor keberuntungan.

c) Model ini terbukti mampu meningkatkan harga diri sosial siswa, meskipun dampaknya terhadap rasa harga diri akademik tidak terlalu signifikan.
d) Selain itu, model ini mendorong peserta didik untuk lebih kooperatif dengan sesama, baik dalam bentuk kerja sama verbal maupun non-verbal, sambal mengurangi kompetisi yang berlebihan.
e) Keterlibatan peserta didik dalam belajar bersama meningkat, meskipun mereka mungkin memerlukan waktu yang lebih banyak untuk menyelesaikan proses pembelajaran ini.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Rachaman & Kartiko (Afaiza et al., 2024)beberapa kelebihan dari penerapan modek kooperatif TGT:

1) Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan anggota kelompok lainya dalam menentukan pilihan yang akan diambil.
2) Pengelompokan peserta didik dilakukan tanpa memperhatikan perbedaan, sehingga menciptakan suasana inklusif.
3) Adanya kompetisi atau turnamen dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mendorong persiapan baik secara individu maupun kelompok.
4) Kompetisi tersebut juga membentuk sikap bersaing yang sehat, tanggung jawab, dan semangat gotong royong dinatara peserta didik. Nilai tersebut sanagt penting dalam pembentukan karakter dan penguatan profil pelejar pancasila.
5) Model ini berfokus pada peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam proses belajar.
6) Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Kelebihan model kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) menurut pendapat Sholicha Dkk (2021, hlm. 239) kelebihan dari model TGT terletak pada penekanan turnamen akademik yang mendorong setiap anggota kelompok berperan sebagai wakil untuk mengikuti turnamen, sehingga situasi belajar mengajr menjadi lebih nyaman dan menyenangkan berkat adanya kompetisi antar kelompok, selain itu, hal ini turut meningkatkan semangat.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan kelebihan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan. Diantarnya, TGT dapat meningkatkan interaksi sosial diantara peserta didik dari berbagai latar belakang, mandorong kerja sama dan diskusi yang aktif, serta menumbuhkan motivasi belajar melalui kompetisi yang sehat. Selain itu model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inklusif, sekeligus memperkuat rasa tanggung jawab, harga diri socsal dan partisipasiaktif peserta didik. Dengan penerapan yang tepat, TGT merupakan strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan di dalam kelas.

d. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kekurangan-kekurangan tersebut bisa menjadi gambaran bagi seseorang pendidik terhadap pelaksanaan pembelajaran seta melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model tersebut.dengan memamhami kelebihan dan kekurangan yang ada, pendidik dapat mengoptimalkan secara teapat. Menurut pendapat Zahra Dkk(Kharisma, 2023, hlm. 59-60) kelemahan dari model Team Games Tournament (TGT) dapat di jelaskan sebagai berikut:

a) Bagi guru: Tantangan dalam pengelompokan peserta didik yang memiliki kemampuan akademis yang beragam.
b) Bagi peserta didik: masih terdapat peserta didik dengan kemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi kepada teman-teman.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Rachaman & Kartiko (Hayuningtyas & Novitasari, 2024, hlm. 195-205) terdapat beberapa kekurangan yang muncul dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1) Proses belajar mengajar bisa memakan waktu yang cukup lama.
2) Jika sarana dan prasarana tidak memadai, pelaksanaan pembelajaran akan menjadi sulit.
3) Peran guru sangat penting dalam kelancaran proses pembelajaran.

Model pembelajaran koooperatif tipe TGT menurut Sholicha Dkk (2021, hlm. 239) memiliki kekurangan tersendiri bagi para pendidik, salah satunya nya adalah kesulitan dalam mengelompokan peserta peserta didik yang memiliki kemampuan akademik heterogen, hal ini menjadi kendala terutama ketika membagi anggota kelompok yang memiliki variasi kemampuan, sehingga dapat menciptakan ketidak seimbangan saat mereka berdiskusi.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan atau kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki beberapa kekurangan, terutama terkait dengan pengelompokan peserta didik yang memiliki beragam kemampuan akakdemik. Para guru sering kali mengalami kesulitan dalam menciptakan kelompok yang seimbang, dan meskipun ada peserta didik dengan kemampuan tinggi, mereka belum tentu dapat menjelskan materi dengan baik.

Di samping itu, model ini juga memerlukan waktu yang cuckup lama serta sarana dan prasarana yang memadai, di samping peran aktif guru untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Oleh karna itu, penting untuk memperhatikan kekurangan-kekurangan ini agar pelaksanaan TGT dapat berlangsung secara optimal.

e. Sintaks model Team Games Tournament (TGT)

Dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan beberapa sintak model Team Games Tournament (TGT), sintak Menurut Sakidah & Sasmita (I. P. Mahardi et al., 2019, hlm. 66) terdiri dari beberapa cara yaitu:

1) Fase penyajian kelas: Dalam fase ini, guru mempersembahkan materi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Penyajian materi ini dibantu dengan media powerpoint, dengan penekananan pada kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku.
2) Fase diskusi kelompok: Pada fase ini, siswa dibagi menjadi kelompok atau tim yang terdiri dari 4-5 orang. Dalam fase ini, siswa belajar mendiskusikan masalah secara bersama-sama, membandingkan jawaban, serta memeriksa perbedaan jawaban yang mungkin mengindikasikan kesalahan yang terjadi dalam tim.

3) Fase permainan: Di fase ini, permainan dilaksanakan di meja permainan yang dirancang untuk menantang kemampuan siswa. Guru dapat memanfaatkan media untuk menciptakan pertanyaan yang bersifat praktis.
4) Fase pertandingan: Pada fase ini diadakan di akhir satu bab pelajaran atau sub pelajaran. Pertandingan ini memotivasi peserta didik untuk saling berebut posisi terbaik. Selama fase ini, guru juga bisa menggunakan media untuk memberikan pertanyaan yang bersifat praktik.
5) Fase memberikan penghargaan: pada fase terakhir guru memberikan penghargaan kepada siswa sebagai bentuk pengakuan atas usaha dan pencapaian mereka.

Sementara itu, Menurut pendapat Sholicha Dkk (2021, hlm. 239) ada enam tahapan penerapan pembelajran model koopratif tipe Team Games Tournament (TGT) yaitu:

1) Penyampaian tujuan dan pemberian motivasi

   Pada tahap awal ini, pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari. Selain itu, guru juga berusaha memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih semangat dalam belajar.
2) Penyampaian informasi

   Selanjutnya, guru menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik sebagai Langkah awal dalam membangun pemahaman topik yang akan dipelajari. Hal ini dapat dilakukan melaui metode yang disesuaikan dengan karakteristik materi kebutuhan peserta didik. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode demonstrasi, selain itu juga dengan memanfaatkan sumber bacaan yang relavan.
3) Pengorganisasian peserta didik ke dalam kelompok kecil

   Pada tahap ini, guru menjelaskan kepada peserta didik tentang cara pembentukan kelompok belajar. Pendidik juga mengarahkan setiap kelompok,mengenai anggota kelompok agar agar berperan aktif dalam diskusi tersebut serta mengarahkan setiap kelompok agar dapat melakukan transisi antar kegiatan dengan efisien dan efektif.

4) Bimbingan kelompok dalam proses belajar

   Pada saat kelompok belajar bekerja, pendidik memberikan bimbingan dan pendampingan kepada setiap kelompok untuk membantu mereka menyelesaikan tugas yang diberikan.

5) Pengawasan dan pemastian pemahaman

   Guru melakukan pengawasan terhadap kegiatan kelompok, memastikan bahwa siswa memahami petunjuk yang telah diberikan dan dapat melaksanakan tugas dengan baik.

6) Pemberian penghargaan kepada tim

   Diakhir proses, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil menjalankan tugas dengan maksimal dan memperoleh skor tertingi kepada tim pememnang.

Sedangkan, sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut pendapat aulia & fatichatul (2022, hlm. 420) menyatakan sintak model pembelajaran dapat disajikan sebagai berikut:

1) Guru memulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran secara umum yang ingin dicapai, sekaligus memotivasi siwa untuk belajar.
2) Materi pelajaran disampaikan oleh guru melaui demonstrasi yang menggunakan bahan bacaan.
3) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.
4) Selanjutnya guru menata peserta didik ke dalam beberapa meja turnament.
5) Setiap kelompok turnamen kemudian mendapatkan soal evaluasi untuk dikerjakan.
6) Di akhir kegiatan, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang meraih point tertinggi.

Berdasrkan beberapa pendapat ahli mengenai sintaks dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu pendekatan kooperatif yang menekankan pentingnya kerja sama dalam tim, permainan edukatif, serta semangat kompetisi yang sehat. Meskipun ada beberapa variasi dalam istilah dan urutan dari berbagai sumber, secara umum langkah-langkah atau sintaks dalam model TGT meliputi:

1) Penyampaian tujuan dan materi oleh guru.
2) Pembentukan kelompok heterogen yang seimbang dari segi kemampuan.
3) Diskusi atau bimbingan kelompok untuk memperdalam pemahaman materi.
4) Pelaksanaan permainan atau turnamen yang berbasis soal evaluatif.
5) Pertandingan antar kelompok sebagai pengujian pemahaman.
6) Pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik untuk memotivasi.

Model ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dimana siswa diajak untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Melalui kegiatan kerja sama dalam kelompok, peserta dididk tidak hanya belajar dari guru tetapi dari teman sekelompoknya. Selian itu model ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kelompok, serta menciptakan susana belajar yang menyenangkan.

1. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran menurut pendapat Fadilah Dkk (2023, hlm. 4) merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan optimalisasi proses belajar mengajar, saat ini pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku dan papan tulis, karna telah tersedia beragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar. Beberapa contohnya termasuk media visual, media audio dan media audio visual. Sedangkan menurut pendapat Subando & Sudarto (2025, hlm. 88) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, media ini mampu merangsang pikiran, perasaan dan motivasi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Adapun media pembelajaran menurut pendapat Mun'im & Listiandi (2025, hlm. 297) merupakan alat grafis, fotografis atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi proses pembelajaran dengan lebih efektif, menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang mendukung proeses belajar mengajar agar berjalan lebih efektif dan optimal, pengertian media ini tidak hanya terbatas pada buku dan papan tulis, tetapi juga mencakup berbagai jenis media visual, audio dan audio visual, semua ini berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, baik melaui bentuk geografis, fotografis maupun elektronik.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat penunjang dalam pembelajaran. Fadilah Dkk (2023, hlm. 11-12) mengatakan bahwa media pembelajaran memilki beberapa manfaat yaitu:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseramgkan.
   Guru seringkali memiliki beragam penafsiran mengenai suatu hal. Melalui media, beragam penafsiran ini dapat direduksi, sehingga materi dapat disampaikan secara lebih beragam.
2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
   Media mampu menyampaikan informasi yang dapat didengarkan (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat menggambarkan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas dan komprehensif.
3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
   Jika media yang dipilih dan dirancang dengan benar, media terrsebut dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif, efektif dan bermakna, Tanpa media guru cenderung menyampaikan materi unidertoral atau satu arah kepada peserta didik yang menjadikan peserta didik sebagai pandangan pasif.
4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
   Banyak guru menghabiskan wkatu untuk menjelaskan materi ajar, padahal waktu yang tersisa Sangat terbatas. Namun, dengan memanfatkan media pembelajaran, waktu tersebut dapat digunakan secara lebih efisien.

5) Kualitas belajar siswa dapat digunakan.

   Pengunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar dengan lebih mendalam dan utuh

6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

   Media Pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Ini berarti media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan peserta didik belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada guru.

7) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.

   Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.

8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

   Fungsi media pendidikan adalah sebagai alat intruksi dimana informasi dalam media tersebut harus melibatkan peserta didik dalam hal pikiran, mental, maupun dalam bentuk aktivitas nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Adapun manfaat media menurut Karo & Rohani (2018, hlm. 95) yaitu sebagai berikut:

1) Media pembelajaran mampu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media ini juga dapat meningkatkan perhatian anak, yang ada pada dirinya dapat membangkitkan motivasi belajar, menciptkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungan belajar, serta memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan, kecepatan, dan minat bakat masing-masing. Dengan demikian media pembelajaran berperan penting.
3) Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi batasan indera, ruang dan waktu.

4) Media ini juga menyediakan pengalaman yang seragam bagi siswa mengenai peristiwa-peristiwa disekitar mereka, seta memungkinkan terjalinnya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar, misalnya memalui kegiatan seperti karya wisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Sedangkan menurut Jediut Dkk (2024, hlm. 3) manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1) Menjadi media interaksi antar peserta didik dan teman-teman mereka, serta anatar peserta didik dan sumber belajar, sehingga komunikasi menjadi lebih baik.
2) Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar meskipun tidak bisa bertatap muka langsung.
3) Berfungsi sebagai sarana transfer informasi dan interaksi selama pembelajaran jarak jauh.
4) Mendorong terjadinya inovasi dalam pembelajaran.
5) Membantu membuat pekerjaan menjadi ebih efektif dan efisien, baik dari segi produk maupun proses, untuk menyelesaikan berbagai permasalahan belajar.
6) Berperan bukan sebagai alat, tetapi juga sebagai proses pembelajaran, termasuk strategi dan metode pembelajaran yang tepat diterapkan.

Berdasarkan pandapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat signifikan dalam menunjang proses belajar mengajar, seperti memperjelaskan materi, meningkatkan motivasi dan interaksi. Selain itu, media ini juga mendorong inovasi dalam praktik pembelajaran dan membantu guru untuk menjadi lebih efektif serta produktif dalam menyampaikan materi. Oleh karna itu, media pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga merupakan bagian integral dari strategi pembelajaran yang komprehensif. Dengan integrasi media yang tepat, pembelajran diharapkan mampu menciptakan pengalaman bermakna, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

4. Media Kartu Kata

a. Pengertian Media Kartu Kata

Media kartu kata menurut pendapat Nuraeni Dkk (Syafiullah et al., 2025, hlm. 13) adalah kartu yang memuat satu kata yang memiliki makna tertentu, kartu ini terbuat dari kertas tebal yang dipotong dalam ukuran persegi dan berisi kumpulan huruf-huruf abjad yang disusun menjadi sebuah kata bermakna, kata-kata yang terdapat dalam kartu kata bisa kata benda, kata sifat, maupun karta kerja. Media kartu kata merupakan salah satu bentuk media visual yang termasuk dalam kategori media sederhana, secara definisi kartu kata adalah selembar kertas tebal yang memilii bentuk persegi panjang, yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, penggunaan kartu kata sangat sesuai dengan karkteristik peserta didik di tingkat sd, karena dapat menarik perhatian mereka, media kartu kata juga dapat termasuk dalam kategori media berbasis visual yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran (A. I. Kharisma et al., 2022, hlm. 133). Sedangkan menurut Suharso & Retnoningsih dalam Purwasih (2023, hlm. 118) kartu merupakan lembaran kertas tebal dengan bentuk persegi Panjang yang digunakan untuk berbagai keperluan, seperti tanda anggota, karcis, dan lain lain, sementara itu pengertian kata mencakup apa yang diungkapkan melalui ucapan atau bicara, bahwa media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal atau simbol yang dapat mengingat dan membimbing anak terhadap materi yang sedang dipelajari, umumnya kartu ini berukuran 8 x 12 cm, meskipun dapat disesuaikan dengan yang ada.

Kesimpulan dari pendapat diatas menunjukan bahwa media kartu kata merupakan alat pembelajaran berupa kartu yang terbuat dari kertas tebal dan memiliki ukuran persegi panjang, berisi kata kata dengan makna tertentu. Penggunaan kartu kata ini bertujuan untuk peserta didik tingkat SD, karna dapat menarik perhatian mereka. Selain kata-kata, media ini juga dapat dilengkapi gambar, simbol, atau konsep yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Sebagai alat visual yang sederhana namun funsional, kartu kata memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karna penyajiannya dengan cara yang menarik, interaktif, menyenagkan, menarik, dan mudah dipahami bagi peserta didik.

b. Manfaat Media Kartu Kata

Kartu kata memiliki sejumlah manfaat menurut Yasbiati (2017, hlm. 54) terutama dalam konteks pendidikan dan pengembangan bahasa bagi peserta didik diantaranya: 1) Meningkatkan kosa kata, menghadirkan kata-kata baru dengan cara yang visual dan ringkas, 2) Melatih kemampuan membaca, penggunaan kartu kata memungkinkan peserta didik untuk melatih mengenali huruf, suku kata, serta kata secara keseluruhan. 3) Mendorong Pembelajaran secara aktif dan interaktif, kartu kata bisa digunakan dalam berbagai permainan dan aktivitas yang menyenangkan, seperti mencocokan gambar dengan kata, menyusun kalimat sederhana atau bermain tebak kata. 4) Fleksibel dan mudah digunakan, kartu kata sangat praktis untuk dibawa kemana saja dan dapat digunakan kapan saja. Guru maupun orang tua dapat lebih mudah mengintegrasikan dalam berbagai kegiatan belajar, baik dikelas atau dirumah.

Adapun manfaat media kartu kata menurut Rahmayati (2022, hlm.16) permainan kartu kata memiliki manfaat dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam untuk menghafal dan memperluas kosa kata bahasa Indonesia, teruta ditingkat kelas rendah. Sedangkan menurut Susanti & Hendratno (2015, hlm. 1265) menjelaskan manfaat dari media pengejaran menggunakan kartu kata, diantaranya: a) meningkatkan semangat belajar karena pengajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, b) materi menjadi lebih jelas artinya peserta didik lebih mudah memahaminya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan manfaat kartu kata merupakan alat pembelajaran yang berhasil karna dapat memperluas kosa kata dan keterampilan membaca, mendukung proses belajar aktif lewat permainan, serta menjadikan materi lebih mudah dipahami dan menarik, sehingga dapat meningkatkan otivasi belajar siswa.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Media Kartu Kata

Media kartu kata menurut pendapat Kharunisak dalam Natsir (2022, hlm.28) memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran, kelebihan dari media kartu kata antara lain:

a) Praktis dan mudah dibawa.
b) Penyajian yang sedarhana.

c) Mudah untuk dibuat.
d) Mudah disimpan, karena ukurannya tidak memakan tempat yang besar.
e) Cocok untuk digunakan dengan kelompok besar maupun kecil.
f) Mampu melibatkan semua peserta didik dalam proses penyajian.
g) Dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan.
h) Meningkatkan interaksi antara peserta didik, sehingga berkontribusi pada kemampuan membaca mereka.
i) Merangsang kemampuan berpikir peserta didik.
j) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun, meskipun memiliki banyak keunggulan, permainan kartu kata juga tidak luput dari beberapa kekurangan, Adapun kekurangan dari media kartu kata ini meliputi:

a) Mudah rusak.
b) Desainnya cenderung kurang menarik.
c) Hanya bersifat visual tanpa adanya elemen audio.
d) Dapat cepat membosankan jika metode pengajaran yang digunakan kurang menarik.

Dapat disimpulkan bahwa media kartu kata meiliki keunggulan dalam segi praktis, kemudahan untuk dibuat dan disimpan, serta kemampuan untuk menarik dan memotivasi peserta didik melalui interaksi dan permainan. Namun, ada beberapa kelemahan, seperti kemungkinan kerusakan yang tinggi, desain yang kurang menarik, keterbatasan tampilan tanpa suara, dan resiko menjadi membosankan jika metode pengajaran tidak bervariasi.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kartu Kata

Langkah-Langkah persiapan dan pelaksanaan dan penggunaan media kartu kata menurut pendapat Natsir (2022, hlm. 28)adalah:

1) Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2) Setiap kelompok kemudian diberikan sejumlah kartu kata yang sama.
3) Dengan bimbingan guru, masing-masing kelompok akan bermain Menyusun kalimat menggunakan kartu kata yang mereka pegang.

4) Pelaksanaan permainan kartu kata dilakukan melaui langkah-langkah berikut:
   a) Setiap peserta didik memegang kartu kata yang berbeda sesuai dengan bagian mereka.
   b) Kartu kata yang memiliki oleh setiap peserta didik akan disusun bersama-sama oleh seluruh anggota kelompok untuk membentuk kalimat.
   c) Setelah permainan selesai, setiap kelompok akan menghasilkan kalimat yang siap untuk dibaca.
   d) Guru meminta setiap kelompok untuk membentuk kalimat.
   e) Kalimat-kalimat terbentuk kemudian dibacakan secara bergantian oleh anggota kelompok di depan kelas.
   f) Guru meminta setiap kelompok untuk membaca kartu kata dengan suara yang jelas.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kata perlu diperhatikan dengan seksama dan diterapkan secara optimal. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat kalimat, sehingga dapat mendorong perkembangan kemampuan membaca peserta didik.

5. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah sesuatu yang sudah dalam diri seseorang (Huda 2017, hlm.23), kemampuan yang dimiliki seseorang dapat bertambah dengan baik seiring berjalan nya proses belajar, seperti halnya kemampuan membaca. Menurut Kusuma (Mahardika et al., 2024, hlm. 409) menekankan bahwa kemampuan membaca mempunyai peranan yang penting, karna membaca adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap peserta didik agar dapat memahami materi yang diajarkan di kelas. Aminuddin (2009, hlm. 15-16) menjelaskan pengertian membaca menjadi tiga hal sebagai berikut. (1) Membaca adalah merespon. Karena dalam membaca seeseorang terlebih dahulu melaksanakan pengamatan terhadap huruf sebagai representasi bunyi, (2) Membaca pada dasarnya adalah kegiatan yang cukup kompleks, (3) Membaca adalah pemecahan pesan dan penerimaan pesan.

Pendapat lain di kemukakan oleh Yunus (Asih Susiari Tantri, 2016, hlm. 2) tidak meragukan bahwa membaca merupakan kunci keberhasilan seorang siswa. Membaca adalah kegiatan fisik dan mental yang berkembang menjadi satu kebiasaan sebagaimana halnya kebiasaan-kebiasaan lainnya, membentuk, kebiasaan membaca juga mememrlukan waktu lama. Jika kebiasaan membaca telah membudaya dalam suatu masyarakat, yang perlu dicapai ialah kebiasaan membaca yang efisien, yaitu kebiasaan membaca yang disertai minat yang baik dan keterampilan membaca yang efisien telah bersama sama berkembang maksimal, tampubolon (2008, hlm. 228).

Sesuai dengan penjelasan diatas, bisa disimpulkan bahwa kemampuan membaca merupakan modal utama dalam proses belajar. Dengan bekal kemampuan membaca, anak akan memperoleh pengetahuan serta mempermudah pola pikirnya untuk berpikir kritis. Melaui pembelajaran membaca, siswa diharpakan dapat memberikan tanggapan yang tepat pada informasi yang telah dibaca. Selain itu, membaca juga dapat menjadi kunci pembuka ilmu pengetahuan.

6. Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan adalah tahap awal dalam pembelajaran membaca yang mencakup kemampuan mengenal huruf, mengeja kata, serta membaca dan memahami kalimat sederhana Yulianti, Dkk (Yola Zefni Putri et al., 2025, hlm. 165). Sedangkan menurut pendapat herawati, Dkk (2024, hlm. 189) Membaca permulaan adalah tahap awal langkah penting dimana anak-anak mulai menenal huruf, membaca kata kata sederhana, dan memahami arti kalimat. Keterampilan membaca yang kuat sejak dini Sangat berperan dalam perkembangan mereka di masa depan. Dalam proses ini, mereka belajar dengan sabar dan tekun untuk membangun fondasi yang kokoh dalam membaca. Selain itu, kegiatan membaca juga membuka pintu bagi anak anak untuk menjelajahi dunia melalui kata kata, memahami cerita, mengaitkan kata dengan gambar, dan merasakan keindahan Bahasa, dengan membaca mereka dapat mengakses beragam informasi dan pengalaman yang luas dan menarik.

Kemampuan membaca permulaan adalah momen penting dimana peserta didik belajar untuk memahami bunyi vokal dan konsonan. Di fase ini, mereka diajarkan cara mengidentifikasi huruf-huruf serta menerapkan berbagai teknik untuk mengubah huruf tersebut menjadi bunyi-bunyi dalam Bahasa. Teknik-teknik ini menekankan pentingnya kejelasan suara, pelafalan yang tepat, intonasi yang wajar, dan kelancaran membaca(Gentis Ayu Wariyanti et al., 2025, hlm. 328-336). Sedangkan menurut Ragelia Dkk (Yana & Nasution, 2024, hlm. 223) membaca permulaan merupakan kegitan yang berfokus pada pengenalan dan pengucapan symbol bunyi, seperti huruf, kata, dan kalimat sederhana.

Berdasarkan teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah tahap awal dalam pembelajaran membaca yang mencakup keterampilan dasar mengenal huruf.

b. Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan

Faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan menurut Selvia Dkk (2025, hlm. 4) salah satunya yaitu faktor intelektual, siswa sebagai salah satu faktor yang berkaitan dengan daya konstetrasi yang dimiliki seeorang. Faktor ini berkaitan dengan kemampuan mengingat simbol bacaan serta kesiapan siswa ketika membaca. Adapun faktor menurut Crestein (Viorentina & Ermelinda, 2025, hlm. 135) adalah waktu pembelajaran Bahasa Indonesia hanya diajarkan 2 (dua) kali dalam seminggu dan hal itu membuat guru dalam mengajarkan siswa untuk membaca dengan banyaknya jumlah peserta didik kurang maksimal dan untuk itu perlu kerja sama dengan orang tua untuk membantu mengajrakan peserta didik membaca dirumah, ketika sudah berada di Sekolah siswa tidak mengalami kesulitan.

Pendapat lain menurut Pertiwi dan Praktikno (2024, hlm. 306) ada dua faktor yang mempengaruhi kesulitan membaca permulaan yaitu factor dari luar dan factor dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor dari luar adalah waktu belajar peserta didik yang peserta didik miliki disekolah tergolong sebentar, peserta didik memulai pembelajaran pukul 07.30-10.00 WIB, yang berart peserta didik hanya memiliki waktu 2 jam untuk belajar disekolah, sedangkan 30 menit digunakan untuk istirahat dan dari guru itu sendiri juga tidak memberikan pelatihan atau bimbingan tambahan untuk membaca di waktu jam istirahat.

Selain itu, peserta didik tidak melanjutkan untuk mempelajari pelajaran yang mereka dapatkan disekolah ketika sudah pulang ke rumah, karna memilih untuk bermain. Sedangkan, orang tua mereka sibuk bekerja dan kurang memperhatikan anak mereka, dan guru juga mengungkapkan bahwasannya para orang tua mereka sibuk bekerja, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran, teruatama dalam aktivitas membaca.

Adapun bebrapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan menurut leonardho (Shahira, 2022, hlm. 230) antara lain, faktor fiologis, faktor intelektual, faktor lingkungan dan psikologis.

a. Faktor fisiologis ini meliputi kesehatan fisik, pertimbangan neorologis, jenis kelamin dan kelelahan keterbatasan neorologis dan kekurang matangan secara fisik juga sebagai salah satu faktor yang menyebabkan kegagalan dalam meningkatkan kemampuan membacaya.
b. Faktor intelektual, adalah kemampuan global indvidu untuk sesuai tujuan, berfikir rasional dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan. Faktor yang penting yang berpengaruh juga adalah metode belajar guru dalam meningkatkan kemampuan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
c. Faktor lingkungan meliputi latar belakang siswa dirumah yang dapat mempengaruhi pribadi, sikap, nilai dan kemampuan anak
d. Faktor psikologis mencakup beberapa hal yaitu: motivasi, minat baca, kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca peserta didik dipengaruhi oleh faktor utama, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek yang berkaitan dengan daya ingat dan konsentrasi peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi berbagai hal diluar diri peserta didik seperti waktu pembelajaran yang terbatas, kurangnya fasilitas pendukung, metode pembelajaran yang kurang variativ dan kurangnnya dukungan orang tua. Untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik perlu adanya kerja sama antara guru, orang tua dan lingkungan sekitar dalam menciptakan kondisi yang mendukung.

d. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan

Terdapat beberapa indikator kemampuan membaca permulaan menurut Innanuriyah & prasetyo (2025 hlm.592) diantaranya, ketepatan dalam meyuarakan tulisan dan ketepatan lafal, intonasi dapat dilihat dari kegiatan tes lisan dimana intonasi berperan penting karna membantu mengekspresikan emosi dan makna dari teks kemudian juga dari penggunaan intonasi yang tepat dapat diterima baik oleh pendengar, kelancaran dalam membaca permulaan merujuk pada kemampuan siswa untuk membaca dengan lancar sehingga pembaca tidak terbata bata dan dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada pendengar, kejelasan suara dapat membaca kalimat dengan jelas dan dengan suara yang lantang sehingga apa yang dibaca dapat dipahami pendengar. Sedangkan menurut Daud dkk (Anarsih et al., 2022, hlm. 5401) menjabarkan indikator kemampuan membaca permulaan yaitu: 1) Ketepatan lafal, mengucapkan kata dengan benar dan sesuai dengan Bahasa yang digunakan, 2) Ketepatan intonasi 3) Kelancaran membaca, 4) kejelasan suara, berbicara dengan suara yang jelas dan mudah didengar.

Menurut Fitri & Syafiqoh indikator merupakan penanda yang menunjukkan tingkat pencapaian perkembangan, yang mencakup perubahan perilaku yang dapat diukur, termasuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan. terdapat beberapa indikator pencapaian yang perlu diperhatikan (Kamila, 2024, hlm. 473). Pertama, anak diharapkan dapat menyebutkan kata-kata yang memiliki suku kata awal yang sama. Kedua, anak mampu menyebutkan kata-kata baru yang mereka dengar. Ketiga, anak dapat menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai dengan benar.

Berdasarkan teori diatas kemampuan membaca memiliki beberapa indikator penting seperti, ketepatan lafal, intonasi, kelancaran membaca, dan kejelasan suara. Indikator ini membantu anak dalam menyampaikan makna teks secara tepat dan dapat diterima oleh pendengar. Selain itu dalam konteks pengenalan huruf vokal pada peserta didik, indikator keberhasilan mencakup kemampuan menyebutkan kata dengan suku kata awal yang sama, mengenali kata baru, dan menghubungkan gambar dengan kata yang tepat.

B. Peneliti Terdahulu

Berbagai referensi dari hasil penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tema kemudian diringkas oleh peneliti secara singkat dan padat. Berikut beberapa peneliti terdahulu antara lain.

Tabel 2.1 Peneliti Terdahulu

No	Nama Tahun	Judul Penelitian Terdahulu	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Natsir, Khaerunisa dan Atjo (2022)	Penggunaan permainan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II UPT SD Negri 17 Binamu Kabupaten Jenepeto.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tidakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari dua pertemuan tahapan kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan informasi dan refleksi.	Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II UPT SD negri 17 Binamu Kabupaten Jenepeto melalui penggunaan permainan media kartu kata. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata rata peserta didik, yang meningkat dari 63 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II.
2.	Hidayatillah, bramantha dan Rofek (Hairunisa & Abdurahman, 2024, hlm. 4)	Pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negri 1 Besuki.	Penelitian ini dilakukan dengan metode ekperimen yang menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Post Test Only*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas satu kelas kontrol dan satu kelas ekperimen.	Hasil analisis menunjukan nilai hitung sebesar 7,436544256, yang lebih besar dari pada tabel yang bernilai 1,998971517. Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima, yang mengindikasikan adanya pengaruh singnifikan.
3.	Riska (2019)	Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament*	Jenis penelitian ini menggunakan metode	Hasil uji t pada ranah kognitif menunjukan thitung sebesar 7,89

		(TGT) dengan berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotor peserta didik kelas X mata pelajaran biologi SMA negri 14 bandar lampung.	ekperimen dengan desain pretest-posttest *control group design.* Subjek penelitian yaitu kelas X SMA Bandar lampung.	dan ttabel sebesar 2,00 sehingga H1 diterima. Disisi lain pada ranah psikomotorik, thitung menunjukan nilai 2,49 denga ttabel yang sama, yakni 2,00 rata rata niali kelas kontrol pada ranah psikomotorik adalah 46, smentara rata rata kelas ekperimen mencapai 77.
4.	Rahmat & Tuti ((Surya & Fitriyeni, 2025, hlm. 10-15)	Pengaruh media kartu kata terhadap Kemampuan membaca dan peguasaan kosa kata.	Jenis penelitian ini menggunakan kuasi ekperimen yang diterapkan kepada siswa kelompok B di TK Bougenvil Kabupaten Kuningan.	Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunakan media kartu kata dalam pembelajaran TK B signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata lebih efektif dalam memperkuat komunikasi dan interaski antar guru dan peserta didik, yang pada gilirannya mendukung perkembangan bahasa anak.
5.	Sundari dan Damayanti (2017)	Efektivitas penggunaan media kartu suku baca dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan di kelas 1 SDN Balongsari.	Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dengan design *One-Group Pretesst-Posttest.* Dilakukan melalui observasi dan tes.	Hasil penelitian ini menunjukan bahwa observer I memberikan nilai sebesar 95% sementara observer II memberikan nilai 90%. Rata-rata hasil pretest dan postest meningkat dari 89,5 menjadi 94,5. Hasil uji-t

				menunjukan nilai thitung sebesar 2,88 yang lebih besar dari ttabel (5% = 2,52)

Berdasarkan beberapa peneliti terdahulu yang diuraikan diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, berikut persamaan dan perbedaan anatar penelitian terdahulu dengan penelitian ini:

1. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Natsir Khaerunisa dan Atjo terletak pada media yang digunakan menggunakan media kartu kata. Sedangkan perbedaan penelitian ini menggunakan penelitian kualititatif dengan jenis penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring.
2. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayatillah, bramantha dan Rofek terletak pada model yang digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan penelitian yang digunakan menggunakan metode ekperimen desain *Non-Equivalent Control Group*. Untuk perbedaan, pada penelitian tersebut menggunakan media *flashcard.*
3. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Riska terletak pada model yang digunakan model kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan menggunakan metode ekperimen desain *Non-Equivalent Control Group.* Untuk perbedaan, pada penelitian tersebut menggunakan media kartu bergambar.
4. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmat & Tuti terletak pada media yang diggunakan media kartu kata dan menggunakan metode penelitian kuasi ekperimen. Perbedaan pada penelitian tersebut diterapkan kepada kelompok TK.
5. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Sunadri mengukur membaca permulaan dan penelitian yang digunakan menggunakan metode Pre-Ekperimental Design dengan design One Group Prestest – posttest. Perbedaan pada penelitian tersebut menggunakan media kartu suku baca.

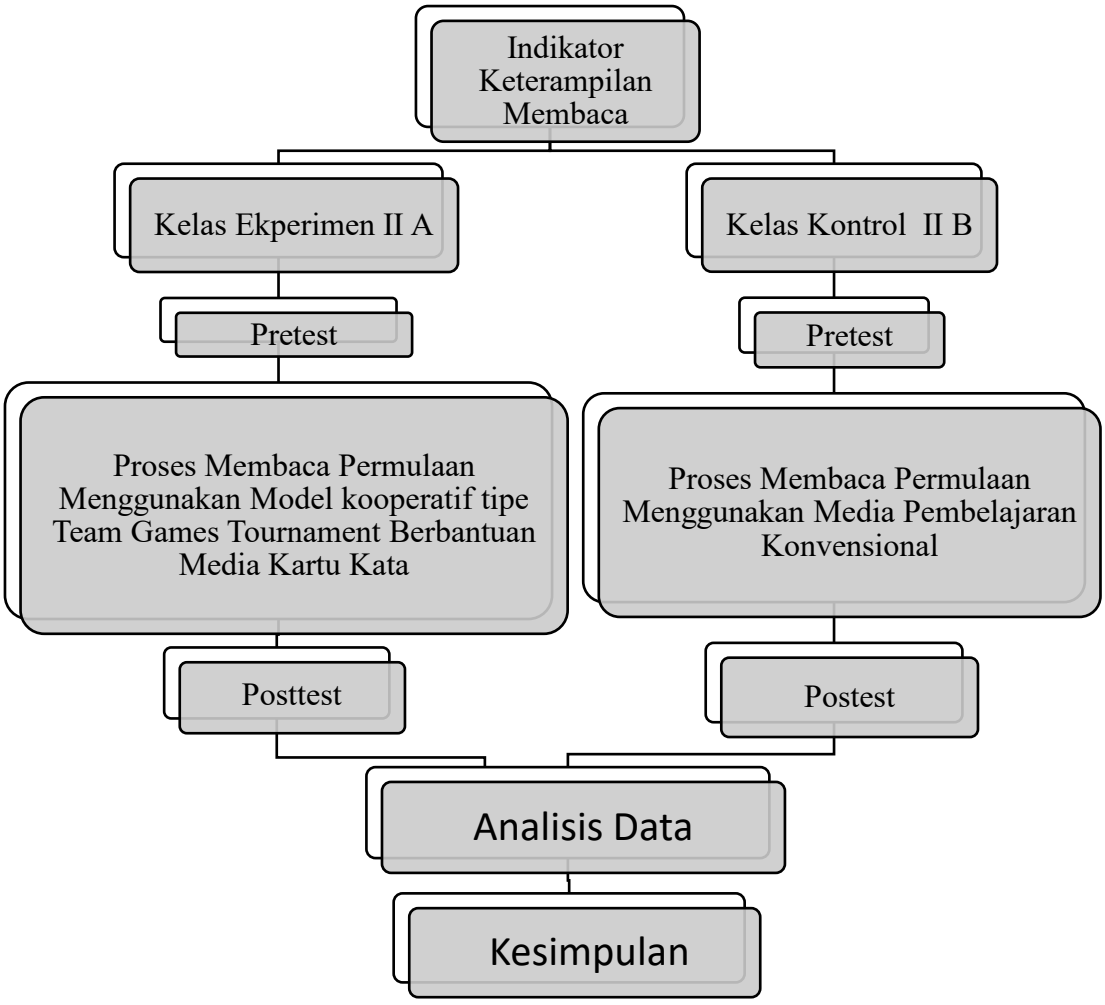
Berdasarkan kepada penelitian yang relavan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan atau penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media kartu kata dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli diatas menunjukan bahwa kombinasi pendekatan nyata dalam tingkat partisipasi peserta didik. Hal ini dikarnakan penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournement (TGT) dan penggunaan media kartu kata dapat memberikan pengelaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah dasar berpikir yang mendasari suatu penelitian yang di susun berdasarkan fakta-fakta, observasi dan kajian pustaka yang relavan. Kerangka pemikiran juga merupakan alat bagi peneliti untuk menganalisis perencanaan dan memberikan argumen mengenai asumsi-asumsi yang ada, syahputri dkk (2023, hlm. 160-166). Pembelajaran membaca dikelas rendah memiliki peran yang sangat pentingdan strategisdalam menunjang keberhasilan pendidikan dasar. Kemampuan membaca permulaan di kelas II SD menjadi fondasi untuk pembelajaran membaca di kelas-kelas selanjutnya. Namun, dalam kenyataannya masih banyak peserta didik kelas II yang menghadapi kesulitan dalam membaca. Rendahnya kemampuan membaca ini dapat dipengaruhi oleh berbagai factor yang berkaitan dengan peserta didik, pendidik, maupun lingkungan sekitar. Kondisi ini berdampak signifikan pada pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam membaca yang masih minim. Oleh karna itu itu, pendidik perlu memperhatikan pemilihan strategi yang tepat terkait pembelajaran yang mencakup pemanfaatan media dan model pengajaran yang sesuai. Seorang pendidik juga harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan tetapi justru menyenangkan dan memotivasi peserta didik saat mengikuti proses belajar membaca.

Model pembelajaran pembelelajaran membaca permulaan yang akan ditetapkan dalm penelitian ini adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media kartu kata. Melalui model dan media ini peserta didik bisa belajar merangkai kata menajdi sebuah kalimat, dan bisa merangkaikan kalimat bersama kelompok kecil yang sudah dibuat. Melaui model kooperati tipe *Team games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media kartu kata diharpkan peserta didik dapat menjadi lebih mudah dalam belajar membaca permulaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan di Sekolah Dasar.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan dugaan awal yang belum ada bukti kebenarannya sehingga perlu diuji keberadaannya secara langsung. Pada penelitian ini, peneliti mempunyai asumsi ada pengaruh model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu kata terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemikiran yang telah dijelaskan, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu kata terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II Sekolah Dasar" oleh karna itu, berikut adalah hipotesis dalam penelitian ini.

$H_o: \mu_1 = \mu_2$

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

H_a = Terdapat pengaruh kemampuan membaca permulaan yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu kata dengan model pembelajaran *konvensional* terhadap peserta didik kelas II SD.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh kemampuan membaca yang menggunakan model kooperatif tipe *Team games Tournament* berbantuan media kartu kata dengan model pembelajaran *konvensional* terhadap peserta didik kelas II sekolah dasar.