EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA PUMAPIN TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS 2 SD NEGERI 03 GOMBONG

Oleh: HERYANTI
NIM. 134232021

e-mail: heryantiheryanti92@gmail.com
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Komputer dan Pendidikan
Universitas Ngudi Waluyo Semarang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan alat peraga *pumapin* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 di SD Negeri 03 Gombong. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya keterampilan membaca siswa akibat penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya media pembelajaranyang menarik.sehingga Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan cara bermain yang dapat mendorong siswa lebih bersemangat dalam belajar. Alat peraga *pumapin* berfungsi sebagai sarana untuk memberikan pengalaman belajar membaca yang lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk membaca lebih banyak suku kata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan alat peraga. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan tes keterampilan membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan alat peraga *pumapin* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, terutama dalam hal kepercayaan diri, membaca, dan kemampuan berkomunikasi secara spontan. Peningkatan keterampilan berbicara ini juga didukung oleh peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci**: Teams Games Tournament, PUMAPIN, Keterampilan Membaca