

Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Puisi melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas 5A SD Al Firdaus Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024

Rodatus Sofiah¹, Agus Susilo², Siti Komariyah³

Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1 2}, SD Al Firdaus Surakarta³
ppg.rodatussofiah81@program.belajar.id

Article History

accepted 30/9/2024

approved 30/10/2024

published 30/11/2024

Abstract

Reading comprehension ability can help students understand the reading content. However, there's still the problem of students low reading comprehension ability. This research aimed to: (1) describe the steps *Teams Games Tournament* models; (2) improve reading comprehension ability by *TGT* models. It was classroom action research conducted in three cycles. The subjects were students of 5th A grade at SD Al Firdaus Surakarta in academic year of 2023/2024. Data analysis included reduction, presentation, and conclusions. The results indicated that: (1) *TGT* models can improve reading comprehension ability was conducted by steps: (a) conveying learning objectives and motivating students; (b) presenting information about the learning material; (c) organizing students into groups; (d) studying with groups; (e) conducting tournaments; and (f) giving awards; (2) *TGT* models can improve reading comprehension ability. The result shows that increasing of percentage value completeness was 70,83% in the first cycle; increase be 79,17% in the second cycle; and in the third cycle increase be 87,5%.

Keywords: *Teams Games Tournament* models, reading comprehension ability

Abstrak

Kemampuan membaca pemahaman dapat membantu siswa memahami isi suatu bacaan. Namun, masih terdapat permasalahan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan langkah-langkah model *Teams Games Tournament*; (2) meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui model *TGT*. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 A SD Al Firdaus Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024. Analisis data melalui reduksi, penyajian, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) model *TGT* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman yang dilaksanakan dengan langkah-langkah: (a) menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, (b) Menyajikan informasi mengenai materi pembelajaran, (c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok, (d) Belajar bersama tim kelompok, (e) Melakukan turnamen, dan (f) Memberikan penghargaan; (2) model *TGT* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan siswa dari 70,83% pada siklus I, meningkat menjadi 79,17% pada siklus II; dan pada siklus III meningkat menjadi 87,5%.

Kata kunci: Model *Teams Games Tournament*, kemampuan membaca pemahaman



PENDAHULUAN

Kurikulum di Indonesia seringkali mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Adanya kurikulum merdeka merupakan bentuk pergantian dari kurikulum sebelumnya, yakni kurikulum 2013. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kemerdekaan atau keleluasaan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Sesuai Permendikbud Nomor 12 Tahun 2024 pasal 5 ayat 3 menjelaskan bahwa muatan pembelajaran dalam kurikulum merdeka merupakan materi yang disampaikan pada proses pembelajaran, mencakup sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan belajar. Salah satu muatan pembelajaran pada kurikulum merdeka ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki capaian pembelajaran yang berbeda pada setiap fase. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka (2022: 8), salah satu capaian pembelajaran bahasa Indonesia pada fase C ialah elemen membaca dan memirsa yakni "peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna....". Pada intinya, pada fase tersebut terdapat poin penting mengenai kemampuan membaca pemahaman yang harus dikuasai oleh peserta didik pada fase C.

Membaca merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbahasa. Kemampuan membaca pemahaman merupakan kemampuan membaca lanjutan setelah siswa Sekolah Dasar menguasai kemampuan membaca permulaan. Ketika membaca permulaan, siswa memiliki kemampuan melek huruf, sehingga dapat membaca kemudian berkembang menjadi kemampuan membaca pemahaman. Menurut Frans, S. A., Yesaya, a. W. & Yubali, A. (2023: 27) kemampuan membaca pemahaman bukan sekadar kemampuan untuk membaca bacaan hingga selesai, namun bisa memahami, menganalisis bacaan, hingga mengaitkan pemahaman baru yang didapatkan dari bacaan dengan pemahaman awal yang dimiliki pembaca. Sedangkan menurut Safitri, H. N. E., Slamet, Y., & Budiharto, T. (2021) kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan menguasai dan memahami isi atau informasi yang dibaca secara menyeluruh. Dari uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan menguasai dan memahami isi dari suatu bacaan, baik secara tersurat maupun tersirat.

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa peserta didik pada fase C diharapkan sudah dapat memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik sehingga mudah dalam memaknai suatu bacaan. Namun pada kenyataannya, banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami isi ataupun informasi dari suatu bacaan. Artinya, kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan siswa, dalam pembelajaran di kelas 5 A SD Al Firdaus Surakarta terdapat beberapa keadaan dalam pembelajaran berkaitan dengan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Dalam observasi yang dilakukan pada tanggal 15 sampai 26 Januari 2024, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) pembelajaran menggunakan sistem presentasi mengakibatkan siswa bergantung pada teman lain untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; (2) pada mata pelajaran yang sifatnya teori, guru memberikan penekanan materi pembelajaran melalui proses inkuiri atau siswa mencari tahu sendiri konsep yang akan dipelajari dengan mencari informasi dari berbagai referensi seperti jurnal/artikel maupun dari buku paket. Namun, mayoritas siswa merasa kesulitan untuk memahami isi dari bacaan yang telah mereka baca dan tidak berani mengajukan

pertanyaan kepada gurunya. Adapun berdasarkan wawancara terhadap guru kelas 5 A, Neni Rohaeni mengatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami isi dari bacaan. Sehingga siswa hanya sekedar lancar membaca saja, namun tidak mengerti apa isi dari bacaan yang dibaca.

Dari uraian tersebut, maka perlu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui model pembelajaran yang inovatif. Menurut Shoimin A. (2014: 18) dalam model pembelajaran inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dan bukan hanya dijadikan sebagai objek saja. Metode yang digunakan dalam pembelajaran inovatif tidak lagi ceramah, melainkan metode yang bersifat fleksibel dan dinamis, seperti diskusi kelompok. Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model inovatif dalam suatu pembelajaran karena guru kelas 5 A SD Al Firdaus Surakarta mengatakan belum pernah menerapkan model TGT dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar. Dalam model TGT, peserta didik melakukan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk memperoleh skor. Seperti yang diungkapkan oleh Adiputra, D. K. & Heryadi, Y. (2021: 106) bahwa penerapan model TGT, mengajak peserta didik untuk memainkan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa model TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa belajar sambil bermain untuk mendapatkan skor bagi kelompoknya.

Dalam menerapkan model TGT terdapat sintaks yang harus dilakukan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran di kelas. Menurut Astuti, W. & Firosalia, K. (2017: 156) penerapan pembelajaran menggunakan model TGT terdiri dari empat langkah yaitu (1) penyajian kelas; (2) belajar bersama kelompok; (3) melakukan tournament; dan (4) penghargaan kelompok. Sedangkan tahapan model TGT menurut Mahardi, P. Y. S., Nyoman, M., & Gedhe, A. terdiri dari empat tahap yaitu (1) mengajar; (2) bekerja kelompok; (3) game dan turnamen; serta (4) penghargaan (2019: 100). Lebih lanjut, Astutik, T. (2013: 4) mengatakan bahwa sintaks model pembelajaran TGT terdiri dari enam langkah yaitu (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) belajar tim, (5) turnamen, dan (6) memberikan penghargaan.

Dari beberapa uraian pendapat mengenai sintaks TGT di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model TGT terdiri dari enam langkah yaitu (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) belajar tim, (5) turnamen, dan (6) memberikan penghargaan.

Adapun kemampuan membaca pemahaman yang diukur harus mencakup indikator-indikator kemampuan membaca pemahaman. Seperti pendapat yang diungkapkan oleh Somadaya, S. (2012) bahwa indikator kemampuannya membaca pemahaman antara lain: (1) kemampuan menangkap arti kata atau ungkapan dalam bacaan, (2) kemampuan menangkap makna tersirat atau tersurat, (3) kemampuan membuat kesimpulan. Sedangkan menurut Nurhidayah dalam Rohmah (2020) mengatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman mencakup empat indikator antara lain (1) kemampuan untuk menemukan pokok atau inti dari bacaan; (2) kemampuan untuk menemukan makna dari suatu bacaan; (3) kemampuan untuk menjawab pertanyaan secara komprehensif dari suatu bacaan; (4) kemampuan untuk menyimpulkan bahan bacaan.

Dari uraian mengenai kemampuan membaca pemahaman, maka dapat diambil kesimpulan bahwa indikator kemampuan membaca pemahaman yaitu (1) kemampuan memahami arti dari suatu kata; (2) kemampuan menangkap makna yang tersirat atau

tersurat; (3) kemampuan untuk menjawab pertanyaan secara komprehensif dari suatu bacaan; dan (4) kemampuan membuat kesimpulan.

Tujuan dari penelitian ini ialah (1) mendeskripsikan langkah-langkah model Teams Games Tournament; (2) meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui model TGT. Dengan adanya penelitian ini, dirasa penting untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa yang diukur berdasarkan indikator yang telah ditentukan dengan menggunakan tes soal membaca pemahaman.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. PTK dikaji melalui refleksi diri oleh guru terhadap masalah pembelajaran dengan tujuan masalah tersebut bisa diatasi melalui tindakan nyata yang terencana (Sanjaya, 2017: 22). Penelitian dilaksanakan di SD Al Firdaus Surakarta, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini yaitu kelas 5 A SD Al Firdaus Surakarta tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan (1) teknik tes yaitu tes pemahaman bacaan; (2) teknik nontes yaitu observasi. Observer penelitian ini yaitu satu orang teman sejawat dan dua rekan guru. Data yang diperoleh yaitu (1) data kuantitatif berupa nilai hasil tes pemahaman siswa terhadap bacaan; (2) data kualitatif berupa deskripsi hasil observasi terhadap guru dan siswa. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah lembar observasi, catatan lapangan, dan tes.

Proses analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif sesuai dengan model analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2018: 246) yang meliputi (1) reduksi: proses memilih dan memfokuskan data penting; (2) penyajian: menyusun informasi yang didapatkan dari hasil reduksi data; dan (3) kesimpulan: menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan pada awal penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, dipaparkan data hasil penelitian peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pra siklus

Data awal tentang kemampuan membaca pemahaman siswa dilakukan melalui kegiatan prasiklus. Pada kegiatan prasiklus dilakukan tes awal kemampuan membaca pemahaman. Data yang diperoleh dari kemampuan awal siswa menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami bacaan masih rendah.

Siswa yang tuntas pada tahap prasiklus adalah delapan orang siswa, yaitu sekitar 33% dan yang belum tuntas sebanyak 16 orang, yaitu sekitar 67%. Sementara nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 61,6. Secara klasikal nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Langkah-langkah Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT)

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam langkah, yaitu: (1) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, (2) Menyajikan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Belajar bersama tim kelompok, (5) Melakukan turnamen, dan (6) Memberikan penghargaan.

Agar lebih jelas, tabel 1 berikut merupakan sintak pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model *Teams Games Tournament (TGT)* sekaligus sebagai instrumen pengamatan yang digunakan dalam penelitian berikut ini.

Tabel 1. Langkah-Langkah Penerapan Model *Teams Games Tournament*

Indikator Langkah Model TGT	Deskriptor	
	Guru	Siswa
Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan suara yang jelas c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang baik d. Guru memberikan motivasi kepada siswa	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan saksama b. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan tenang c. Siswa mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan guru d. Siswa termotivasi untuk belajar
Menyajikan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari	a. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa b. Guru menarik minat dan antusias siswa c. Guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran d. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan suara yang jelas	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru b. Siswa antusias dalam belajar c. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan tenang d. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan saksama
Mengorganisasi kan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	a. Guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok b. Guru memastikan setiap kelompok terdiri dari 4 siswa c. Guru memastikan setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan yang heterogen d. Guru memastikan setiap kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan	a. Siswa membentuk kelompok dengan tertib b. Siswa bekerjasama dalam kelompok c. Siswa berkelompok dengan temannya yang memiliki kemampuan heterogen d. Siswa berkelompok dengan teman laki-laki maupun perempuan
Belajar bersama tim kelompok	a. Guru membagi Lembar Kerja yang harus dikerjakan oleh siswa dalam kelompok b. Guru menjelaskan petunjuk Lembar kerja yang harus dikerjakan oleh siswa dalam kelompok c. Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan d. Guru memahami siswa yang kurang aktif dalam kelompok	a. Siswa mendapatkan Lembar Kerja dari guru b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang petunjuk Lembar Kerja yang harus dikerjakan c. Siswa bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dipahami d. Siswa berusaha agar aktif dalam diskusi kelompok
Melakukan turnamen	a. Guru menjelaskan tentang games yang akan dilakukan b. Guru memberikan games sesuai dengan materi pembelajaran c. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games d. Guru menyamakan persepsi dengan siswa tentang jawaban dari pertanyaan pada games	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru b. Siswa aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan dalam games c. Siswa berdiskusi dengan teman kelompok dalam menjawab pertanyaan dalam games d. Siswa menjawab pertanyaan dalam games dan menyamakan persepsi dengan teman lain
Memberikan penghargaan	a. Guru menulis skor yang diperoleh masing-masing kelompok b. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor terbanyak c. Guru memberikan motivasi kepada kelompok lain agar bisa mendapatkan skor yang lebih baik lagi	a. Siswa memperhatikan guru saat menuliskan poin perolehan b. Siswa terlihat senang saat mendapatkan apresiasi dari guru c. Siswa termotivasi dalam belajar agar bisa berlomba mendapatkan skor yang lebih baik lagi d. Siswa semangat dalam belajar.

- d. Guru memberikan apresiasi yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

Langkah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* tersebut dilaksanakan oleh guru dan siswa sesuai dengan pedoman pada tabel di atas.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
I	83,3	79,16
II	87,5	83,3
III	91,6	88,86

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa, dari siklus I hingga siklus III ketepatan guru dan kesungguhan siswa dalam pelaksanaan model *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata tingkat ketepatan guru sebesar 83,3%, lalu pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,5%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91,6%. Selain itu, rata-rata tingkat kesungguhan siswa juga meningkat dari siklus I sebesar 79,16%, lalu pada siklus II menjadi 83,3%, dan pada siklus III menjadi 88,86%.

Peningkatan persentase ketepatan guru dan kesungguhan siswa yang signifikan dari siklus I hingga siklus III karena ditunjang oleh pelaksanaan refleksi dengan berdiskusi bersama guru dan observer terkait hasil pengamatan pada setiap pertemuan, serta membuat solusi dan perbaikan untuk mengatasi kendala yang terjadi dengan merancang perencanaan tindakan pada pertemuan selanjutnya. Dengan demikian, hasil dari refleksi pada setiap pertemuan selalu digunakan sebagai perbaikan pada pelaksanaan tindakan selanjutnya agar pembelajaran dapat lebih maksimal dan meningkatkan persentase ketepatan guru dan kesungguhan siswa.

Kemampuan Membaca Pemahaman

Nilai yang diukur pada aspek kemampuan membaca pemahaman mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup tiga indikator membaca pemahaman, yakni (1) kemampuan memahami arti dari suatu kata; (2) kemampuan menangkap makna yang tersirat atau tersurat; (3) kemampuan untuk menjawab pertanyaan secara komprehensif dari suatu bacaan; dan (4) kemampuan membuat kesimpulan.

Kemampuan membaca pemahaman ranah kognitif yang diukur yakni berfokus pada aspek mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III, ditunjukkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman

Nilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	%	%	%
70-79	29,16	20,83	12,5
80-89	66,67	41,67	20,83
90-100	4,17	37,5	66,67
Nilai Tertinggi	90	100	90
Nilai Terendah	70	70	70
Rata-rata	77,5	84,2	85,4
Siswa Tuntas	70,83	79,17	87,5

Siswa Belum Tuntas	29,17	20,83	12,5
--------------------	-------	-------	------

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa, kemampuan membaca pemahaman pada ranah kognitif mengalami peningkatan dari siklus I dengan rata-rata ketuntasan sebesar 70,83%, lalu mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 79,17%, dan siklus III menjadi 87,5%. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siklus I hingga III dapat diketahui bahwa kemampuan membaca pemahaman mengalami peningkatan melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT).

B. Pembahasan

Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan memadukan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT dilaksanakan melalui enam langkah yaitu (1) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, (2) Menyajikan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Belajar bersama tim kelompok, (5) Melakukan turnamen, dan (6) Memberikan penghargaan. Keenam sintaks model TGT tersebut berdasarkan dari beberapa pendapat yang diungkapkan oleh Astuti, W. & Firosalia, K. (2017: 156); Astutik, T. (2013: 4); Mahardi, P. Y. S., Nyoman, M., & Gedhe, A. (2019: 100); dan Yudianto, Wisnu, D. (2014):

Dari hasil observasi terhadap pembelajaran dengan model TGT yang telah dilakukan, tampak adanya keterkaitan antara langkah satu dengan langkah berikutnya sehingga dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara runtut. Uraian mengenai langkah-langkah model TGT yang sudah diterapkan dalam pembelajaran ialah sebagai berikut.

a. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa

Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan semangat kepada siswa berupa tepuk-tepuk. Guru dan siswa melaksanakan langkah pertama model STM dengan baik.

Tujuan pembelajaran merupakan hasil yang ingin dicapai oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Evaristiayu, A. A. (2023) tujuan pembelajaran ini sangat penting disampaikan oleh guru saat mengajar di kelas agar siswa bisa fokus dan tidak mengalami kebingungan atau tersesat dalam materi yang diajarkan guru. Selain itu, penting juga untuk memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Banyak sekali bentuk motivasi yang bisa guru lakukan agar siswa bisa bersemangat dalam pembelajaran. Selain dengan tepuk-tepuk dan bernyanyi, guru dapat memberikan penghargaan terhadap kesuksesan siswa yang menunjukkan hasil belajar baik (Ali A., 2021). Penghargaan dapat berbentuk pujian secara verbal ataupun pemberian hadiah.

b. Menyajikan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari

Pada tahap kedua ini, guru memberikan informasi mengenai materi pembelajaran. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik, menyampaikan materi melalui tayangan video maupun power point, dan melakukan tanya jawab kepada siswa.

c. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Kelompok belajar terdiri dari beberapa siswa dengan kemampuan heterogen. Beberapa siswa terdiri dari kemampuan rendah dan sedang, serta satu siswa dengan kemampuan tinggi sebagai ketua kelompok. Ketua kelompok ini diharapkan bisa menjadi tutor sebaya, artinya ketua kelompok bisa membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Hikmah, M., Anwar, Y., dan Riyanto (2018: 48) dengan adanya kelompok heterogen, peserta didik dapat berdiskusi dalam kelompoknya dan belajar bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan

demikian, ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya.

d. Belajar bersama tim kelompok

Pada tahap ini siswa mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan dalam lembar kerja secara berkelompok. Setiap kelompok dalam kegiatan ini melakukan diskusi untuk menyelesaikan lembar kerjapeserta didik dan saling membantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

e. Melakukan turnamen

Pada tahap kelima, peserta didik melakukan turnamen atau perlombaan antar kelompok. Guru memberikan beberapa quis atau pertanyaan kepada masing-masing kelompok. Peserta didik dalam kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dari guru akan mendapatkan poin. Poin tersebut dikumpulkan sebanyak mungkin untuk kelompoknya. Masing-masing kelompok akan berlomba untuk mendapatkan poin atau skor tertinggi.

f. Memberikan penghargaan

Pada tahap terakhir ini, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Skor tersebut diperoleh dari jawaban-jawaban benar siswa pada saat turnamen. Seperti yang dikemukakan oleh Amaluddin, Setiadi M. A., dan Sufiana A. (2022: 17) langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor perolehan pada masing-masing kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut.

Kemampuan Membaca Pemahaman

Kemampuan membaca pemahaman yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi mengalami perbaikan dari sebelum diberikannya tindakan siklus dengan setelah diterapkannya siklus. Hasil kemampuan membaca pemahaman siklus I, II, dan III diukur setelah penerapan model TGT. Sebelum menerapkan model TGT, data pratindakan menunjukkan rendahnya persentase siswa yang tuntas yaitu hanya 33%. Rendahnya persentase kemampuan membaca pemahaman ini, diperbaiki dengan pembelajaran menggunakan model TGT dan didapatkan hasil persentase yang tuntas pada siklus I, II, dan III berturut-turut ialah 70,83%, 79,17%, dan 87,5%.

Kemampuan membaca pemahaman siswa bisa lebih meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran TGT di kelas. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ramadhani, U. & Zairul, A. (2019: 1153-1161) dan Sari, E. M., Trisiana, a., & Saraffudin (2023: 20063) membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan memahami bacaan. Sesuai dengan kelebihan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menurut Taniredja, T., Efi, M. F., & Sri Harmianto (2011: 72–73) antara lain: (1) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengeluarkan pendapat; (2) rasa percaya diri siswa semakin tinggi; (3) motivasi belajar meningkat; (4) pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan tertentu.

Berdasarkan data hasil observasi dan refleksi setiap siklus, terdapat kendala yang ditemukan pada siklus I hingga siklus III penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu (1) siswa yang duduk di sudut depan kelas tidak terlihat oleh guru saat mengangkat tangan untuk berusaha menjawab kuis pertanyaan saat games; (2) Pada saat kegiatan diskusi kelompok, terdapat beberapa siswa dalam kelompok yang mengalami kesulitan dan terlalu membutuhkan waktu lama dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); (3) Terdapat beberapa siswa yang bermain bersama temannya, tidak memperhatikan penjelasan guru saat menerangkan petunjuk dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kendala yang terjadi sesuai dengan kekurangan model *Teams Games Tournament* (TGT) yakni seperti yang

dikemukakan oleh Taniredja, T., Efi, M. F., & Sri Harmianto (2011: 73) bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) bisa terjadi kekurangan waktu jika guru tidak mengatur waktu dengan baik saat proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model ini bisa mengakibatkan siswa bermain dengan temannya jika guru tidak bisa mengelola kelas dengan baik.

Solusi yang dapat mengatasi kendala siklus I hingga III yaitu (1) guru harus memperhatikan siswa secara menyeluruh terutama pada siswa yang duduk di sudut depan maupun sudut belakang kelas; (2) guru dapat membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang lebih sederhana dan menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik; (3) guru dapat lebih jelas dalam menjelaskan langkah menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka simpulan dari penelitian ini adalah: (1) model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas 5 A SD Al Firdaus Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024 yang dilaksanakan dengan langkah-langkah: (a) menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, (b) Menyajikan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari, (c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (d) Belajar bersama tim kelompok, (e) Melakukan turnamen, dan (f) Memberikan penghargaan; (2) model TGT dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Kemampuan membaca pemahaman terlihat adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan siswa dari 70,83% pada siklus I; pada siklus II meningkat menjadi 79,17%; dan pada siklus III meningkat menjadi 87,5%.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran: (1) bagi guru, penerapan model TGT dapat dijadikan sebagai referensi oleh guru dalam pemilihan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa; (2) bagi siswa, siswa hendaknya lebih fokus dan tenang dalam mengikuti pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang kondusif sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami; dan (4) bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan kajian yang sama dapat mengembangkan penelitian dan lebih memfokuskan terhadap apa yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K. & Heryadi, Y. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 5 (2), 104 –111.
- Ali, A. (2021). *Strategi Guru dalam Memotivasi Siswa Belajar di SMP Negeri 2 Majene*. diakses dari [https://eprints.unm.ac.id/19967/1/Jurnal%20\(Asriadi%20Ali\).pdf](https://eprints.unm.ac.id/19967/1/Jurnal%20(Asriadi%20Ali).pdf)
- Amaluddin, Setiadi M. A., dan Sufiana A. (2022). *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris*. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1 (2), 14 –20
- Astuti, W. & Firosalia, K. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1 (3), 155 –162.
- Astutik, T. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*, 1 (2), 1 –11.
- Evaristiayu, Ancilla Adjeng. (2023). *Mengkomunikasikan Tujuan Pembelajaran kepada Siswa*. Diakses dari <https://academy.educa.id/teachers/news/2764-mengkomunikasikan-tujuan-pembelajaran-kepada-siswa> pada 6 Juli 2024

- Frans, S. A., Yesaya, a. W. & Yubali, A. (2023). *Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. Diligentia: Journal of Theology and Christian Education5 (1), 54 –68.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*. Jurnal Pembelajaran Biologi, 5(1), 46-56.
- Mahardi, P. Y. S., Nyoman, M., & Gedhe, A. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia, 1 (1), 98-107 .
- Permendikbud. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Hlm. 4.
- Ramadhani, U. & Zairul, A. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Memahami Bacaan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Turnament (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN 010 Langgini*. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 3 (5), 1153-1161. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i5.7873>.
- Rohmah, H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading Andcomposition (CIRC) terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V di SDN Cimanggung IV)*. Skripsi Universitas Pasundan .
- Safitri, H. N. E., Slamet, Y., & Budiharto, T. (2021). *Kemampuan membaca pemahaman ditinjau dari minat membaca dan penguasaan diksi peserta didik kelas IV sekolah dasar*. Jurnal Didaktika Dwija Indria, 9 (5).
- Sanjaya, W. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sari, E. M., Trisiana, a., & Saraffudin (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT)Tehadap Kemampuan Membaca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7 (3), 20063-20070
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Somadaya, S. (2012). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka diakses dari: https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033_H_KR_2022-Salinan-SK-Kabandan-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran.pdf pada 7 Juni 2024.
- Taniredja, T., Efi, M. F., & Sri Harmianto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.