

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MENGGUNAKAN
MODEL TEAMS GAME TOURNAMENT PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

**Nurwahidah Riana Lasulika, Rustam I Husain, Fidyawati Monoarfa, Rusmin Husain,
Wiwiy T. Pulukadang**
PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: lasulikariana@gmail.com

ABSTRAK

Masalah yang disajikan pada penelitian ini adalah “Apakah penggunaan Model *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN 4 Suwawa Kabupaten Bone Bolango?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman menggunakan Model *Teams Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 4 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan pada observasi awal bahwa dari 16 siswa yang mampu dalam membaca pemahaman hanya 2 siswa atau 13%. Pada siklus I pertemuan 1 berjumlah 4 siswa atau dengan persentase 25 % siswa yang mampu membaca pemahaman dan terdapat 12 siswa yang belum mampu membaca pemahaman dengan persentase 75 %. Pada siklus I pertemuan 2 siswa yang mampu membaca pemahaman berjumlah 8 siswa dengan persentase 50 % dan terdapat 8 siswa yang belum mampu membaca pemahaman dengan persentase 50 %. Pada siklus II pertemuan 1 yang mampu membaca pemahaman meningkat menjadi 12 siswa dengan persentase 75 % dan terdapat 4 siswa yang belum mampu membaca pemahaman dengan persentase 25 %. Pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan yang signifikan yaitu siswa yang mampu membaca pemahaman berjumlah 14 siswa dengan persentase 87% dan terdapat 2 siswa dengan persentase 13% yang belum mampu membaca pemahaman. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 4 Suwawa Kabupaten Bone Bolango meningkat.

Kata Kunci: Membaca Pemahaman dan Model *Teams Game Tournament* (TGT)

ABSTRACT

The problem presented in this study is: “Does the use of the Teams Game Tournament (TGT) model improve Reading comprehension skills in grade IV students at SDN 4 Suwawa, Bone Bolango Regency?” This study aimed to improve reading comprehension skills using the Teams Game Tournament (TGT) model in grade IV student at SDN 4 Suwawa, Bone Bolango Regency. The method used in this study was classroom action research. The research results show that, in the initial observation, only 2 out of 16 students, or 13%, demonstrated Reading comprehension skills. In Cycle I, Meeting 1, the number of students who could comprehend Reading increased to 4 or 25%. While 12 students, or 75%, were still struggling. In Cycle I, Meeting 2, the number of students with reading comprehension skills rose to 8 or 50%, with the remaining 8 students or 50% still facing difficulties. In Cycle II, Meeting 1, comprehension skills improved further, with 12 students or 75% achieving reading comprehension and 4 students, or 25%, still struggling. By Cycle II, Meeting 2, there was a significant improvement, with 14 students, or 87% demonstrating reading comprehension skills, while only 2 students, or 13%, remained below the expected level. Based on these findings, it can be concluded that

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang dapat kita pelajari di sekolah dasar yaitu mulai dari tingkat rendah sampai ke tingkat tinggi. Pembelajaran ini diajarkan bagaimana berkomunikasi yang baik mau itu secara lisan ataupun secara tertulis sehingga pembelajaran ini wajib diajarkan dalam dunia pendidikan. Terdapat 4 aspek berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu aspek berbahasa yang wajib dimiliki oleh siswa adalah kemampuan membaca. Membaca adalah jembatan ilmu, dengan membaca siswa akan dapat mengembangkan pengetahuan mereka yang lebih luas dan dapat mengembangkan bahasa lain yaitu bukan hanya sekedar bahasa Indonesia saja (Ritonga dkk., 2023:104). Membaca bukan sekedar melafalkan simbol-simbol bahasa. Namun lebih dari itu, membaca harus bernilai. Membaca harus menjadi transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi dari buku kepada pembaca.

Menurut Nurhadi (2016:2), ada beragam pengertian membaca. Dalam pengertian sempit, membaca adalah kegiatan memahami makna yang terdapat dalam tulisan. Sementara dalam pengertian luas, membaca adalah proses pengelolaan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan. Menurut Darmadi (2018:7), dengan membaca, seseorang secara tidak langsung sudah mengumpulkan kata demi kata dalam mengaitkan maksud dan arah bacanya yang pada akhirnya pembaca dapat menyimpulkan suatu hal dengan nalar yang dimilikinya.

Kemampuan membaca sangat erat kaitannya dengan perkembangan berpikir kritis siswa. Dalam konteks ini, membaca pemahaman merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Sartika, 2020). Membaca pemahaman memiliki tujuan agar pembaca dapat mengambil makna dari bacaan yang telah dibaca. Menurut Zuchdi (2015), membaca pemahaman tidak hanya sekedar memahami teks, tetapi juga mengevaluasi isi dan menghubungkannya dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Kemampuan membaca pemahaman merupakan bekal dan kunci keberhasilan seorang siswa dalam menjalani pendidikan. Dengan memahami apa yang dibaca, siswa dapat dengan mudah mencerna apa yang dimaksudkan dalam isi bacaan.

Penelitian oleh Azizah dan Wahyuni (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran membaca yang tidak menarik menyebabkan menurunnya minat dan partisipasi siswa dalam memahami isi bacaan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN 4 Suwawa Kabupaten Bone Bolango, peneliti menemukan beberapa masalah antara lain siswa belum mampu menyimpulkan isi bacaan dan belum mampu menjawab materi yang dipelajari ketika guru bertanya. Setiap pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan membaca, siswa kurang antusias dan tidak bersemangat ketika guru memberikan tugas untuk menyimpulkan isi bacaan yang telah dibaca.

Timbulnya kebosanan siswa saat aktivitas belajar membaca disebabkan karena guru kurang menggunakan model yang bervariasi dalam pembelajaran membaca. Dengan gaya guru yang monoton, siswa menjadi pasif dan kurang dapat mengoptimalkan kemampuan membaca. Sejalan dengan itu, Sulastri (2021) mengungkapkan bahwa model pembelajaran inovatif dapat memberikan suasana belajar yang lebih hidup dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan hasil observasi sesuai data yang ditemukan peneliti bahwa di kelas IV terdapat 16 orang siswa, hanya 2 siswa (13%) yang mampu membaca pemahaman dengan baik, sedangkan

14 siswa (87%) belum bisa membaca pemahaman dengan baik. Maka, solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT), sebagaimana disarankan oleh Putri & Hasanah (2022), yang menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman bacaan siswa melalui pendekatan permainan yang kolaboratif dan kompetitif.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 4 Suwawa Kabupaten Bone Bolango yang berjumlah 16 orang siswa yang di antaranya 8 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Model Teams Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SDN 4 Suwawa Kabupaten Bone Bolango”. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SDN 4 Suwawa. SDN 4 Suwawa beralamat di Desa Tingkohubu Timur, Provinsi Gorontalo. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pemantauan dan evaluasi, tahap analisis dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

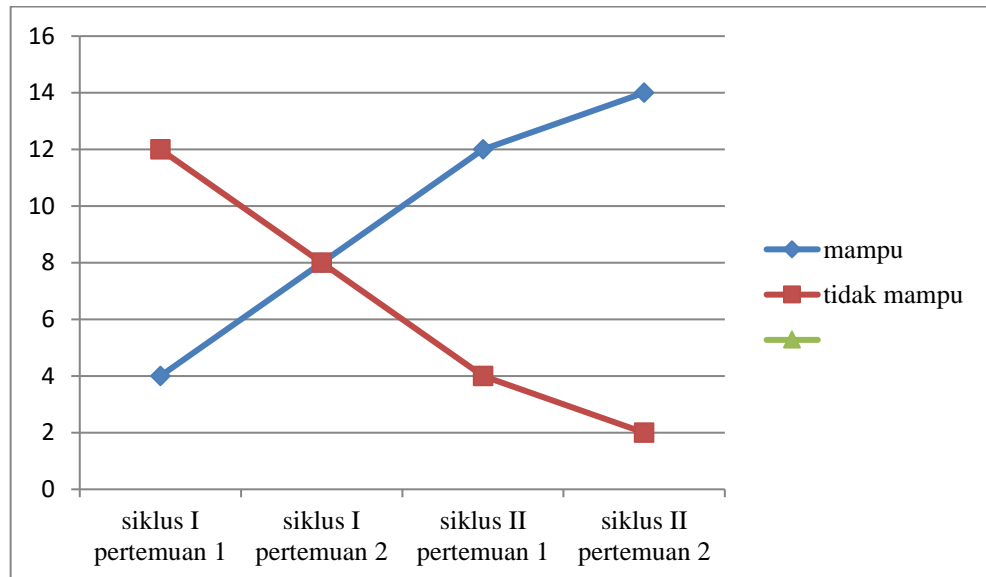
Hasil penelitian ini meliputi kegiatan peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas pada kemampuan membaca pemahaman siswa menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Suwawa Kabupaten Bone Bolango dengan sasaran siswa kelas IV. Untuk melihat tingkat kemampuan membaca siswa, maka dilakukan observasi awal kemudian dilanjutkan dengan tindakan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada prosedur penelitian yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dan evaluasi serta tahap analisis dan refleksi.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan pada observasi awal bahwa dari 16 siswa yang mampu dalam membaca pemahaman hanya 2 siswa atau 13%. Pada pelaksanaan siklus I pertemuan 1, berjumlah 4 siswa atau dengan persentase 25 % siswa yang mampu membaca pemahaman dan terdapat 12 siswa yang belum mampu membaca pemahaman dengan persentase 75 %. Kemudian dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2, ditemukan peningkatan yakni siswa yang mampu membaca pemahaman berjumlah 8 siswa dengan persentase 50 % dan terdapat 8 siswa yang belum mampu membaca pemahaman dengan persentase 50 %. pada siklus II pertemuan 1 terjadi perubahan yang signifikan yaitu yang mampu membaca pemahaman meningkat menjadi 12 siswa dengan persentase 75 % dan terdapat 4 siswa yang belum mampu membaca pemahaman dengan persentase 25 %. Kemudian peneliti melanjutkan kepertemuan selanjutnya yaitu pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan yang signifikan dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Hasil yang didapat siswa yang mampu membaca pemahaman berjumlah 14 siswa dengan persentase 87% dan terdapat 2 siswa dengan persentase 13% yang belum mampu membaca pemahaman. Hasil penelitian ini dinilai berdasarkan aspek-aspek penilaian kemampuan membaca pemahaman yaitu mengidentifikasi isi teks bacaan, menceritakan kembali isi teks bacaan, dan mengungkapkan pesan moral (amanat) isi teks bacaan.

Tabel 1. Rekapitulasi pertemuan siklus I dan siklus II

No.	Nama Bagian	Mampu	Tidak mampu
1.	Siklus I pertemuan 1	4	12
2.	Siklus I pertemuan 2	8	8
3.	Siklus II pertemuan 1	12	4
5.	Siklus II pertemuan 2	14	2



Gambar 1. Grafik Perbandingan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Menggunakan Model Teams Game Tournament (TGT) Pada Siklus I Dan Siklus II

Pembahasan

Aspek dalam membaca pemahaman terdiri dari tiga aspek utama yang dinilai, yaitu: (1) mengidentifikasi isi teks bacaan, (2) menceritakan kembali isi teks bacaan, dan (3) mengungkapkan pesan moral (amanat) dari isi teks bacaan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca pemahaman masih rendah. Dari 16 siswa, hanya 2 siswa (13%) yang telah mampu membaca pemahaman dengan baik, sementara 14 siswa (87%) belum mampu.

Pada siklus I pertemuan ke-1, terdapat 4 siswa (25%) yang telah mencapai indikator kinerja, dan 12 siswa (75%) yang belum mencapainya. Hal ini menunjukkan perlunya dilakukan tindakan perbaikan melalui pembelajaran yang lebih efektif. Kemudian, pada siklus I pertemuan ke-2, jumlah siswa yang mencapai indikator meningkat menjadi 8 siswa (50%), sementara 8 siswa lainnya (50%) masih belum memenuhi target. Capaian ini masih di bawah indikator kinerja yang ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, peneliti melakukan refleksi dan perbaikan pada pembelajaran untuk dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II pertemuan ke-1, terdapat peningkatan signifikan, di mana 12 siswa (75%) telah mencapai indikator kinerja, dan hanya 4 siswa (25%) yang belum mencapainya. Kemudian, pada pertemuan ke-2 dalam siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut menjadi 14 siswa (87%) yang berhasil mencapai indikator kinerja, dan hanya 2 siswa (13%) yang belum. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Model ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama dalam tim, dan antusiasme terhadap pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Nurijah (2017) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, terbukti dari peningkatan skor rata-rata dari 71,8 di siklus I menjadi 81,2 di siklus II.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Rahayu (2018) yang menemukan bahwa TGT meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi isi teks dan menyampaikan kembali isi bacaan dengan runtut. Putra (2016) menyatakan bahwa unsur permainan dalam model TGT mampu meningkatkan motivasi siswa, yang berdampak langsung pada peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Astuti (2015) menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami pesan moral dalam bacaan melalui kerja kelompok dalam model TGT, karena adanya interaksi sosial dan diskusi yang membangun. Yuliana (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendekatan kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar literasi siswa sekolah dasar.

Lebih lanjut, Safitri dan Lestari (2019) menyimpulkan bahwa TGT bukan hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga kemampuan berkomunikasi dan kerja sama siswa. Dalam penelitian Indah & Sutrisno (2021), TGT mampu memperbaiki kemampuan siswa dalam membaca pemahaman melalui strategi bertahap dan kompetitif yang menyenangkan. Wulandari (2017) menegaskan bahwa implementasi model TGT dapat membantu siswa memahami isi bacaan secara mendalam karena pendekatan ini melibatkan kuis, diskusi, dan interaksi dalam kelompok kecil. Selain itu, Mulyani (2018) mengungkapkan bahwa model pembelajaran ini membuat siswa lebih termotivasi dan mampu merespons pertanyaan pemahaman bacaan secara kritis. Anggraini & Hidayat (2022) menambahkan bahwa TGT efektif dalam pembelajaran literasi karena dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan meningkatkan minat baca melalui suasana kompetisi yang sehat.

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, terutama dalam aspek mengidentifikasi isi teks, menceritakan kembali, dan mengungkapkan pesan moral. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini terbukti benar bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 4 Suwawa, Kabupaten Bone Bolango.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan model *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN 4 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan yaitu dari 16 siswa kelas IV, pada siklus I pertemuan ke 1 siswa yang mampu membaca pemahaman sebanyak 4 siswa dengan persentase 25 %, pada pertemuan ke 2 siswa yang mampu membaca pemahaman sebanyak 8 siswa dengan persentase 50 %, kemudian pada siklus II pertemuan ke 1 siswa yang mampu membaca pemahaman sebanyak 12 siswa dengan persentase 75 % dan pada pertemuan ke 2 siswa yang mampu membaca pemahaman sebanyak 14 siswa dengan persentase 87 %.

Hasil kemampuan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan dinyatakan berhasil. Oleh karena itu, menggunakan model *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN 4 Suwawa Kabupaten Bone Bolango serta dapat dinyatakan bahwa hipotesis tindakan yang telah diajukan diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., & Hidayat, R. (2022). Implementasi model TGT dalam pembelajaran literasi kelas rendah. *Jurnal Literasi dan Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 88–96.
- Astuti, Y. (2015). Pemahaman pesan moral melalui TGT pada siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Azizah, N., & Wahyuni, S. (2019). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 55-64.
- Darmadi. (2018). *Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini*. Lampung: Guepedia.
- Indah, N., & Sutrisno, R. (2021). Model TGT untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 12–19.
- Mulyani, T. (2018). Penerapan model TGT dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2), 40–48.
- Nurhadi. (2016). *Teknik membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurijah. (2017). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui model TGT. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Putra, H. (2016). Model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Putri, E. R., & Hasanah, N. (2022). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(3), 103–110.
- Rahayu, E. (2018). Pengaruh model TGT terhadap kemampuan membaca siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 45–52.
- Ritonga, A. A., Purba, A. Z., Nasution, F. H., Adriyani, F., & Azhari, Y. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 102–113.
- Safitri, D., & Lestari, M. (2019). Efektivitas model TGT terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 234–241.
- Sartika, D. (2020). Pengaruh kemampuan membaca terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 53(2), 45–52.
- Sulastri, H. (2021). Pengaruh model pembelajaran inovatif terhadap minat dan hasil belajar membaca. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(4), 76–83.
- Wulandari, S. (2017). Pengaruh TGT terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Yuliana, N. (2020). Pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan literasi siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 55–61.
- Zuchdi, D. (2015). *Literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: UNY Press.