



IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS V SDN PEDURUNGAN LOR 02

Miela Desyana¹, Ikha Listyarini², dan Monica Ratih Purwaningrum³, Ikha
Listyarini⁴

¹²³⁴PPG Universitas PGRI Semarang, Indonesia

* Corresponding Author: miladesya809@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan literasi siswa kelas V SDN Pedurungan Lor 02 Semarang sebelum dan sesudah menggunakan model Teams Games Tournaments (TGT). Desain penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V SDN Pedurungan Lor 02 Semarang yang berjumlah 26 siswa yang berlangsung selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Variabel terikatnya adalah kemampuan literasi siswa dan variabel bebasnya adalah model Teams Games Tournaments (TGT). Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa setelah diterapkan model Teams Games Tournaments (TGT) pada Siklus I memperoleh skor 73 dan ketuntasan siswa mencapai 60%. Peningkatan hasil keterampilan berpikir kritis pada siklus II sebesar 82 dan persentase ketuntasan siswa sebesar 77%. Jadi penerapan model Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V SDN Pedurungan Lor 02 Semarang.

Kata Kunci: Teams Games Tournaments, Literasi.

Abstract

This research aims to analyze the increase in literacy skills of fifth grade students at SDN Pedurungan Lor 02 Semarang before and after using the Teams Games Tournaments (TGT) model. The research design used classroom (PTK) action research which was carried out in class V of SDN Pedurungan Lor 02 Semarang, totaling 26 students, which lasted for 2 cycles. Each cycle consists of two meetings. The dependent variable is students' literacy skills and the independent variable is the Teams Games Tournaments (TGT) model. Data collection methods used include interviews, observation, and documentation with quantitative and qualitative analysis techniques. The research results showed that students' literacy skills after implementing the Teams Games Tournaments (TGT) model in Cycle I obtained a score of 73 and students' completion reached 60%. The increase in critical thinking skills results in cycle II was 82 and the percentage of student completion was 77%. So the application of the Teams Games Tournaments (TGT) model can improve the literacy skills of class V students at SDN Pedurungan Lor 02 Semarang.

Keywords : Teams Games Tournaments, Literacy.



PENDAHULUAN

Merdeka belajar merupakan pembelajaran abad 21 ini yang direncanakan dengan mengkoordinasikan berbagai kemampuan penguasaan dan visi pembelajaran ke dalam proses belajar yang tergambar pada struktur pembelajaran abad 21 (Yamin & Syahrir, 2020). Kerangka atau struktur tersebut menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian yang bermanfaat bagi kehidupan peserta didik. Prinsip merdeka belajar diharapkan dapat mempercepat proses reformasi pendidikan di Indonesia yang selama ini dianggap perlahan layu. Mendikbud bahkan menggagas istilah *deregulasi* pendidikan karena regulasi pendidikan selama ini dinilai menghambat proses pencapaian reformasi pendidikan bermuara pada kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka sangat mengedepankan pemusatan proses pembelajaran pada siswa. Artinya siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan mampu berpikir kritis. Tapi kenyataannya pada peralihan kurikulum saat ini masih banyak siswa yang masih belum siap menghadapinya. Seperti halnya kegiatan literasi di Sekolah Dasar. Kegiatan literasi di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan akademik dan sosial emosional siswa. Pertama, literasi merupakan fondasi bagi semua mata pelajaran, sehingga kemampuan membaca dan menulis yang baik memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan mempelajari materi di berbagai bidang studi seperti matematika, sains, dan ilmu sosial. Kedua, literasi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, karena melalui membaca, siswa belajar untuk menganalisis informasi, menarik kesimpulan, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia di sekitar mereka (Direktorat Sekolah Dasar, 2022).

Menurut Teguh (2017), kegiatan literasi membantu mengembangkan keterampilan komunikasi, baik lisan maupun tulisan, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam dunia kerja di masa depan. Literasi juga berkontribusi pada perkembangan emosional dan sosial siswa dengan meningkatkan empati dan pemahaman terhadap berbagai perspektif, serta mendorong mereka untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan ide-ide mereka sendiri. Dengan demikian, investasi dalam kegiatan literasi di sekolah dasar sangatlah penting untuk membentuk generasi yang cerdas, kritis, dan berdaya saing tinggi.

Demi terwujudnya siswa yang kompeten perlu diperlukan proses pembelajaran yang tepat di SDN Pedurungan Lor 02 Semarang, peneliti menemukan masalah bahwa minat siswa pada kegiatan literasi rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, menjelaskan bahwa pengalaman negatif sebelumnya dalam belajar membaca atau menulis, seperti kesulitan dalam memahami teks, mengurangi minat siswa untuk terlibat dalam kegiatan literasi. Selain itu, dari hasil wawancara dengan siswa menunjukkan adanya distraksi dari teknologi, di mana siswa lebih tertarik pada gadget dan permainan video dibandingkan dengan buku. Kombinasi dari faktor-faktor ini mengakibatkan rendahnya minat literasi siswa kelas V di SDN Pedurungan Lor 02 Semarang, yang berdampak negatif pada kemampuan literasi.

Literasi di kelas V SD sangat penting karena merupakan tahap kritis dalam pengembangan keterampilan membaca dan menulis yang akan menjadi dasar bagi pembelajaran selanjutnya. Pada usia ini, siswa mulai menghadapi teks yang lebih kompleks di berbagai mata pelajaran, sehingga kemampuan literasi yang kuat memungkinkan mereka untuk memahami dan menganalisis informasi dengan lebih baik. Literasi tidak hanya mencakup membaca, tetapi juga mencakup kemampuan menulis yang efektif, di mana siswa belajar menyampaikan ide-ide mereka dengan jelas dan terstruktur.

Selain itu, literasi membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting untuk memahami berbagai perspektif dan mengatasi masalah. Kegiatan literasi yang melibatkan diskusi, eksplorasi teks, dan proyek kreatif dapat



meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan membangun minat baca, siswa tidak hanya menjadi pembaca yang lebih baik tetapi juga penggemar belajar seumur hidup. Oleh karena itu, penguatan literasi di kelas V SD sangat krusial untuk memastikan siswa siap menghadapi tantangan akademik di tingkat yang lebih tinggi dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

Prinsip dasar di dalam literasi adalah bersifat kontekstual. Maka dari itu, soal yang dibuat untuk mengeksplorasi literasi siswa harus memiliki kaitan dengan kehidupan sehari-hari. Holmes dan Dowker (dalam Anjani et al., 2019), mengungkapkan bahwa melalui soal cerita, siswa tidak sekedar belajar literasi melainkan belajar analisis dasar tentang pemahaman. Indikator ketercapaian kemampuan literasi menurut Musthafa (2017), dapat diukur melalui; 1) frekuensi siswa membaca buku; 2) partisipasi siswa dalam diskusi tentang buku atau cerita; 3) keinginan siswa untuk menjelajahi berbagai jenis bacaan; 4) kemandirian dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas literasi. Maka untuk memperluas kemampuan siswa untuk lebih mengembangkan kemampuan literasi siswa, peneliti mencoba menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Menurut Asma (2016), *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Hal tersebut membantu siswa dalam mengetahui fakta atau pemahaman konsep dengan cara menyenangkan karena pembelajaran dikemas dengan permainan. Pernyataan lainnya menurut Huda (2016), pemilihan model *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk kegiatan literasi di sekolah dasar sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. TGT menggabungkan pembelajaran kolaboratif dengan elemen permainan, di mana siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang bertanding dalam berbagai aktivitas literasi, seperti kuis membaca, permainan kata, atau tantangan menulis.

Sintak model *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam kegiatan literasi terdiri dari beberapa langkah terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Berikut sintak menurut Alfazriani (2024) antara lain; 1) guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, memastikan keberagaman kemampuan di setiap kelompok; 2) guru menyampaikan materi literasi yang akan dipelajari, seperti teknik membaca, pemahaman teks, atau cara menulis yang efektif; 3) siswa berpartisipasi dalam sesi diskusi kelompok, di mana mereka mendiskusikan materi dan saling berbagi pemahaman; 4) siswa mengikuti permainan atau kuis yang dirancang untuk menguji pengetahuan mereka mengenai materi literasi yang telah dipelajari; 5) pemberian penghargaan bagi kelompok yang sudah persentasi. Dengan struktur ini, model TGT tidak hanya membuat pembelajaran literasi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif berkolaborasi dan meningkatkan keterampilan literasi mereka secara efektif.

Model *Teams Games Tournaments (TGT)* mendorong siswa untuk belajar secara aktif, berkolaborasi dengan teman-teman mereka, dan saling mendukung dalam memahami materi literasi. Menurut Khoerunnisa (2020), melalui kompetisi yang sehat, siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi secara penuh dan berusaha lebih keras dalam meningkatkan kemampuan literasi mereka. Selain itu, model TGT juga memungkinkan guru untuk menilai pemahaman siswa secara lebih menyeluruh, karena siswa dapat menunjukkan pengetahuan mereka dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, pemilihan model TGT untuk kegiatan literasi dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis, meningkatkan minat siswa terhadap membaca dan menulis, serta memperkuat keterampilan literasi secara keseluruhan.

Pernyataan tersebut di dukung oleh penelitian sebelumnya oleh Ramadhani et al. (2023),



yang menjelaskan bahwa memadukan pembelajaran kolaboratif dan elemen permainan, TGT dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan literasi. Model *Teams Games Tournaments* (TGT) mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan berbagi pengetahuan, sehingga memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi mereka.

Penelitian lainnya oleh Sari et al. (2020), dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kompetisi yang sehat dalam bentuk kuis atau permainan literasi membuat siswa lebih bersemangat untuk memahami materi dan meningkatkan kemampuan literasi mereka. TGT juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung melalui observasi saat kegiatan berlangsung, sehingga dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, model TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kolaboratif di kelas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V di SDN Pedurungan Lor 02 Semarang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu akan mengkaji lebih lanjut terkait fokus masalah, pokok bahasan, dan sekolah tempat penelitian dilakukan merupakan hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penulis dalam penelitian ini memfokuskan pada permasalahan rendahnya kemampuan literasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada bulan Juni 2024. Desain penelitian yang digunakan adalah Kemmis dan M.K. Taggart (dalam Arikunto, 2010), yang terdiri dari 4 siklus atau tahapan kegiatan, meliputi: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation) dan refleksi (thinking). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Pedurungan Lor 02 Semarang yang berjumlah 26 siswa tahun ajaran 2023/2024. Variabel bebas penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), dan variabel terikat penelitian ini adalah kemampuan literasi yang dilakukan pada Siklus 1 dan Siklus 2. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, pengukuran nilai tes, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada kegiatan literasi di kelas V SDN Pedurungan Lor 02 Semarang dapat secara efektif meningkatkan berbagai indikator literasi. Pertama, frekuensi siswa membaca buku meningkat karena model TGT mendorong siswa untuk membaca lebih banyak melalui kegiatan berbasis permainan dan kompetisi yang menyenangkan. Kedua, partisipasi siswa dalam diskusi tentang buku atau cerita menjadi lebih aktif, karena diskusi kelompok adalah bagian penting dari sintak TGT, di mana siswa berdiskusi dan berbagi pemahaman untuk mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Ketiga, keinginan siswa untuk menjelajahi berbagai jenis bacaan juga meningkat, karena variasi bahan bacaan yang digunakan dalam permainan dan kuis literasi membuat siswa lebih tertarik untuk mengeksplorasi genre yang berbeda. Terakhir, kemandirian dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas literasi diperkuat melalui tugas-tugas kelompok dan individu yang memerlukan pemecahan masalah kreatif dan inisiatif pribadi. Dengan menerapkan model TGT, guru tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi siswa tetapi juga



menumbuhkan minat baca, partisipasi aktif, eksplorasi bacaan yang luas, serta kemandirian dan kreativitas dalam belajar.

Adanya peningkatan kemampuan literasi siswa pada kegiatan literasi diperoleh dari hasil pemberian instrumen angket siswa yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dipergunakannya model *Teams Games Tournaments* (TGT). Indikator kemampuan literasi yang diukur antara lain; 1) frekuensi siswa membaca buku; 2) partisipasi siswa dalam diskusi tentang buku atau cerita; 3) keinginan siswa untuk menjelajahi berbagai jenis bacaan; 4) kemandirian dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas literasi. Berikut hasil analisis kemampuan literasi siswa kelas V SDN Pedurungan Lor 02 Semarang pada Siklus I.

Tabel 1. Kemampuan Literasi Siswa Klasikal Siklus I

Kriteria	Kategori	Jumlah siswa	Persen
88 - 100	Sangat tinggi	2	8%
78 - 87	Tinggi	6	23%
67 - 77	Sedang	7	27%
< 66	Perlu Bimbingan	11	42%
Jumlah		26	100%
Tuntas		15	58%
Tidak Tuntas		11	42%
KKTP		67	
Rata-Rata		73	

Pada Tabel 1, menunjukkan bahwa nilai hasil tes kemampuan literasi siswa memperoleh rata-rata 73 dengan ketercapaian ketuntasan belajar KKTP 67 sebanyak 15 siswa (58%), dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar kurang dari 57 sebanyak 11 siswa (42%). Hasil yang diperoleh masih belum mencapai hasil maksimal dengan penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu 73 pada kategori sedang, dengan ketuntasan klasikal tinggi minimal persentase yang didapatkan ≥ 73 pada kategori kemampuan literasi baik. Hal ini memerlukan tindakan lebih lanjut pada Siklus II untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pada Siklus II, siswa berpartisipasi dalam kegiatan tindak lanjut yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi mereka. Berikut adalah hasil penilaian siklus II:

Tabel 2. Kemampuan Literasi Siswa Klasikal Siklus II

Kriteria	Kategori	Jumlah siswa	Persen
88 - 100	Sangat tinggi	9	32%
78 - 87	Tinggi	6	29%
67 - 77	Sedang	5	18%
< 66	Perlu Bimbingan	6	21%
Jumlah		26	100%
Tuntas		20	77%
Tidak Tuntas		6	23%
KKM		67	
Rata-Rata		82	



Pada Tabel 2, menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa memperoleh rata-rata 79 dengan ketercapaian ketuntasan belajar KKM 57 sebanyak 20 siswa (77%), dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar kurang dari 67 sebanyak 6 siswa (23%). Perbandingan hasil kemampuan literasi siswa dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Analisis Kemampuan Literasi Siswa

Tahap Pelaksanaan	Jumlah siswa yang tuntas	Persen	Presentase yang diharapkan	Standar Nilai Ketuntasan
Siklus I	15 siswa	58%	70%	≥70
Siklus II	20 siswa	77%		

Pada Tabel 3, menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh pada siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan literasi siswa kelas V SDN Pedurungan Lor 02 Semarang mencapai tingkat target yang diharapkan sebesar 77%. Dengan demikian, gugatan dalam penelitian tindakan kelas ini cukup sampai pada Siklus II.

Proses peningkatan kemampuan literasi pada kegiatan literasi siswa kelas V SD menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berlangsung melalui beberapa tahapan yang interaktif dan kolaboratif. Guru pertama-tama membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang heterogen, memastikan setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan literasi yang beragam. Guru kemudian menyajikan materi literasi, seperti cerita atau teks yang harus dipahami dan dianalisis oleh siswa. Setelah itu, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan materi, mengidentifikasi tema, karakter, dan pesan utama dalam teks. Proses ini diikuti dengan sesi permainan atau kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa tentang materi literasi yang telah dibahas. Siswa berkompetisi dalam turnamen antar kelompok, menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas terkait literasi dengan tujuan meraih skor tertinggi. Skor individu dan kelompok dihitung untuk menentukan pemenang, yang diberi penghargaan guna memotivasi semangat belajar. Melalui model TGT ini, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi mereka, tetapi juga mengembangkan kerjasama, komunikasi, dan partisipasi aktif dalam kegiatan literasi.

Berdasarkan pernyataan tersebut, model *Teams Games Tournaments* (TGT) efektif meningkatkan kemampuan literasi pada kegiatan literasi karena menggabungkan pembelajaran kolaboratif dan kompetisi yang sehat. Pernyataan tersebut selaras dengan hasil penelitian Resty Panginan et al. (2023), yang menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan melalui tes literasi sebelum dan sesudah penerapan model TGT menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi siswa, termasuk pemahaman teks, analisis karakter, dan penarikan kesimpulan. Hal tersebut dilatarbelakangi adanya model TGT membantu dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang berkontribusi positif terhadap perkembangan literasi siswa.

Penelitian lainnya dari Alfazriani (2024), menjelaskan bahwa penggunaan model TGT membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada kegiatan literasi menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan kompetisi turnamen. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model TGT adalah metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi pada kegiatan literasi di sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan literasi siswa kelas V SDN Pedurungan Lor 02 Semarang, diperjelas dengan adanya peningkatan di setiap indikator kemampuan literasi. Berikut hasil analisis peningkatan skor indikator kemampuan literasi pada siklus I dan siklus II.



Tabel 4. Analisis Indikator Kemampuan Literasi Siswa

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	Skor	Kategori	Skor	Kategori
Frekuensi siswa membaca buku	76	Cukup	86	Baik
Partisipasi siswa dalam diskusi tentang buku	70	Cukup	77	Cukup
Keinginan siswa untuk menjelajahi berbagai jenis bacaan	74	Cukup	83	Baik
Kemandirian dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas literasi	72	Cukup	82	Baik
Rata-rata	73		82	Baik

Pada Tabel 4, menunjukkan hasil bahwa indikator pertama, memperoleh skor 76 pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan skor 86 dengan kategori baik. Artinya, model *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam durasi membaca buku, baik di sekolah maupun di rumah dengan efektif. Elemen kompetitif dari TGT membuat membaca menjadi kegiatan yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa secara alami cenderung meningkatkan waktu yang mereka habiskan untuk membaca. Dengan demikian, penerapan model TGT dalam kegiatan literasi tidak hanya memperkaya pengalaman membaca tetapi juga memperpanjang durasi membaca buku, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan literasi siswa secara keseluruhan.

Menurut Ilham (2021), pada penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa dikelompokkan dalam tim dan diberi berbagai tugas literasi yang melibatkan pembacaan teks, seperti cerita pendek atau bab buku. Karena permainan dan turnamen didasarkan pada pemahaman dan pengetahuan dari bacaan tersebut, siswa termotivasi untuk membaca lebih lama dan lebih teliti untuk membantu tim mereka menang sehingga kemampuan literasi siswa semakin meningkat.

Pada indikator kedua, memperoleh skor 70 pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan skor 77 dengan kategori cukup. Artinya, model *Teams Games Tournaments* cukup efektif dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan berpartisipasi diskusi tentang buku atau cerita. Penerapan model *Teams Games Tournaments*, siswa dikelompokkan menjadi tim-tim kecil dan diberikan tugas membaca buku atau cerita tertentu. Setelah sesi membaca, siswa terlibat dalam diskusi kelompok di mana mereka berbagi pemahaman, pandangan, dan analisis mereka tentang teks yang dibaca. Diskusi ini tidak hanya membantu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi bacaan tetapi juga melatih kemampuan mereka untuk menyampaikan ide, mendengarkan pendapat orang lain, dan membangun argumen sehingga kemampuan literasi siswa semakin meningkat.

Pernyataan tersebut selaras dengan Fatimah (2019), yang menjelaskan bahwa kompetisi dalam model *Teams Games Tournaments* yang sehat antar tim juga memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi dan memberikan kontribusi yang bermakna dalam diskusi. Selain itu, aktivitas diskusi mendorong siswa untuk berpikir kritis dan reflektif tentang isi bacaan, meningkatkan keterampilan analitis dan interpretatif mereka. Dengan demikian, TGT tidak hanya membuat kegiatan literasi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui partisipasi aktif dalam diskusi tentang buku atau cerita.

Pada indikator ketiga, memperoleh skor 74 pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan skor 83 dengan kategori baik. Artinya, model *Teams Games Tournaments* cukup efektif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk menjelajahi berbagai jenis bacaan.



Pada penerapan model Teams Games Tournament, siswa diberi kesempatan untuk membaca berbagai genre dan jenis bacaan sebagai bagian dari persiapan untuk kompetisi. Keberagaman bahan bacaan ini, yang mencakup fiksi, non-fiksi, artikel, puisi, dan lainnya, memicu rasa ingin tahu dan minat siswa untuk mengeksplorasi lebih banyak.

Menurut Purwaristi & Wahyudi (2024), menjelaskan bahwa elemen permainan dan kompetisi dalam TGT membuat proses membaca menjadi lebih menarik dan menantang, mendorong siswa untuk mencari dan membaca buku yang berbeda untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih luas dan membantu tim mereka meraih kemenangan. Pernyataan serupa oleh Helmanto et al. (2023), penerapan model kooperatif yang berisi kegiatan diskusi dapat memberi siswa kesempatan untuk berbagi dan mendiskusikan berbagai perspektif dari bacaan yang berbeda, yang semakin menumbuhkan minat mereka untuk menjelajahi lebih banyak jenis cerita. Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi siswa tetapi juga memupuk keinginan mereka untuk menjelajahi dan menikmati berbagai jenis bacaan, memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Pada indikator keempat, memperoleh skor 72 pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan skor 82 dengan kategori baik. Artinya, model *Teams Games Tournaments* cukup efektif dapat meningkatkan kemandirian dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas literasi. Pada penerapan model Teams Games Tournament, siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan berbagai tantangan literasi yang memerlukan pemahaman bacaan, analisis teks, dan penerapan pengetahuan dalam konteks yang kreatif. Meskipun ada elemen kerja sama, setiap siswa bertanggung jawab untuk menguasai materi tertentu dan memberikan kontribusi unik kepada tim mereka, sehingga mendorong siswa pada kemandirian dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas literasi.

Selaras dengan pernyataan dari Nurcahyono (2023), format turnamen pada model *Teams Games Tournaments* memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan inisiatif dan kemandirian dalam mempersiapkan diri untuk kompetisi, mengatur waktu belajar mereka, dan menyusun strategi terbaik. Penerapannya pada kegiatan literasi dengan Tugas-tugas literasi yang beragam dan menantang mendorong siswa untuk berpikir *out-of-the-box*, menemukan solusi kreatif, dan mengungkapkan ide-ide mereka dengan cara yang inovatif. Dengan demikian, model TGT tidak hanya membuat pembelajaran literasi lebih menyenangkan dan kompetitif tetapi juga secara signifikan mengembangkan kemandirian dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas literasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam kegiatan literasi di sekolah dasar menunjukkan bahwa metode ini cukup efektif dalam meningkatkan berbagai aspek kemampuan literasi siswa. Pertama, TGT berhasil meningkatkan frekuensi membaca siswa dengan mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi yang membuat kegiatan membaca menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kedua, partisipasi aktif siswa dalam diskusi tentang buku atau cerita meningkat, yang memperdalam pemahaman mereka terhadap teks dan melatih keterampilan komunikasi mereka. Ketiga, model ini juga menumbuhkan keinginan siswa untuk menjelajahi berbagai jenis bacaan, memperluas wawasan mereka dan meningkatkan minat baca. Terakhir, TGT mendorong kemandirian dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas literasi, melalui tantangan yang mendorong pemikiran kritis dan solusi inovatif. Secara keseluruhan, penerapan model TGT dalam kegiatan literasi memberikan dampak positif yang signifikan, menjadikan pembelajaran lebih dinamis, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan model



Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V SDN Pedurungan Lor 02 Semarang. Hasil tersebut berdasarkan hasil tes akhir Siklus I memperoleh nilai rata-rata 73, dan pada Siklus II meningkat dengan mendapatkan nilai rata-rata 82. Dan, pada ketuntasan klasikal pada Siklus I memperoleh hasil 58%, mengalami peningkatan pada Siklus II yang memperoleh hasil 77%. Bagi penelitian selanjutnya, peneliti berharap dari hasil keterbatasan peneliti yang hanya mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan peningkatan sedang melalui media yang digunakan, besar harapan bagi penelitian selanjutnya agar dapat meneliti faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi kemampuan literasi dan meningkatkan kemampuan literasi siswa secara signifikan pada kegiatan literasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfazriani, R. S. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*, 2(3), 67-79.
- Anjani, S., Nyoman Dantes, & Gede Artawan. (2019). Pengaruh Implementasi GLS Terhadap Minat Baca dan Kemampuan Membaca Kelas V SD Gugus II Kuta Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 2-1. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/2869
- Asma, N. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif* (3rd ed.). Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Direktorat Jenderal PAUD Dikdas Dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- Fatimah, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Aktivitas Serta Menganalisis. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 112-123.
- Helmanto, F., Maulida, A., & Rena, R. A. (2023). Pendampingan Belajar Calistung dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga. *GENDIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 43-48. <https://doi.org/10.56724/gendis.v1i2.130>
- Huda, M. (2016). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Ilham, M. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Dan Self Efficacy Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 23-35.
- Khoerunnisa, P. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-27.
- Musthafa, B. (2017). *Literasi Dini dan Literasi Remaja: Teori, Konsep, dan Praktik* (2nd ed.). CREST.
- Nurchayono, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Model Teams Games Tournament. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 34-46.
- Purwaristi, V., & Wahyudi, W. (2024). Pengembangan Komik Interaktif dengan Model TGT untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6338-6343. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4639>
- Ramadhani, N. L., Khamdun, & Ardianti, S. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Monies untuk Meningkatkan Kemampuan literasi IPAS Siswa Kelas IV SDN 3 Padurenan. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2(1), 1-12. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1412>
- Resty Panginan, V., Awaliyah, D., & Ramadani, M. (2023). Pengaruh Penerapan Model Team Games Tournament Berbasis Literasi Digital terhadap Kemampuan Literasi Sains. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 135-141. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v1i2.20>



- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model TGT Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.
- Teguh, M. (2017). Gerakan Literasi Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional 15 Maret 2017*.
- Yamin, M., & Syahrir. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–134.