

Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV

*Nur Islami Alfi Hidayah¹, Fitri Puji Rahmawati², Agustinus Triyono³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

³SD Negeri Cemara Dua, Surakarta, Indonesia

E-mail: nurislamialfihidayah@gmail.com

Article History: Submission: 2024-07-28 || Accepted: 2024-11-09 || Published: 2024-12-10

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-07-28 || Diterima: 2024-11-09 || Dipublikasi: 2024-12-10

Abstract

This research aims to improve the reading literacy skills of fourth grade students at SD Negeri Cemara Dua Surakarta through the application of the Problem Based Learning (PBL) model based on Teams Game Tournament (TGT). The type of research used is classroom action research (PTK). This research consists of 2 research cycles, each cycle consisting of one lesson. The data collection techniques used were observation, written tests, questionnaires and documentation. From the results of research tests after implementing the integrated Problem Based Learning (PBL) learning model with the Teams Game Tournament (TGT) method, students' reading literacy abilities increased from 54% in cycle I to 76% in cycle II. Furthermore, the results of the reading literacy ability questionnaire students experienced an increase from 59% in cycle I to 86% in cycle II, so that the reading literacy abilities of students in the very low category increased to the reading literacy abilities of students in the high category.

Keywords: Problem Based Learning, Teams Game Tournament, Literacy Ability; Reading.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri Cemara Dua Surakarta melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbasis Teams Game Tournament (TGT). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus penelitian, setiap siklus terdiri dari satu pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes tertulis, angket dan dokumentasi. Dari hasil tes penelitian setelah diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terintegrasi dengan metode Teams Game Tournament (TGT), kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan dari 54% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II. Selanjutnya pada hasil angket kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan dari 59% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, sehingga kemampuan literasi membaca siswa yang pada kategori sangat rendah meningkat menjadi kemampuan literasi membaca siswa pada kategori tinggi.

Kata kunci: Problem Based Learning; Teams Game Tournament; Kemampuan Literasi; Membaca.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kehidupan bangsa. Kualitas suatu bangsa dapat dilihat dari baiknya proses pendidikan yang dilaksanakan. Semakin baik pelaksanaan pendidikan, maka semakin baik pula kualitas dari bangsa tersebut. Salah satu aspek yang berpengaruh besar dalam pendidikan yaitu kemauan dan keterampilan membaca siswa. Membaca dan menulis selalu menjadi salah satu persoalan utama dalam bidang pendidikan karena hampir dalam setiap lingkup pembelajaran berhubungan dengan aktivitas membaca dan menulis yang berdampak terhadap perkembangan setiap individu. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 4 ayat 5 menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi setiap warga masyarakat.

Proses belajar adalah proses manusia mengalami perubahan pada dirinya dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Proses belajar dapat terjadi dalam satuan Pendidikan. Sekolah merupakan Lembaga Pendidikan formal yang menyelenggarakan Pendidikan bagi setiap individu yang akan

belajar. Proses belajar di sekolah memberikan pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan pengalaman bermakna bagi siswa sebagai subjek belajar, sehingga mereka mampu hidup di Masyarakat dengan bekal baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh di sekolah. Upaya memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa diperlukan pembelajaran yang efektif bagi siswa agar tujuan bukan hanya mentransfer ilmu tetapi juga harus mampu menumbuhkan kemauan siswa untuk selalu membaca dalam proses belajar sehingga mereka bisa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Guru perlu menentukan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan tersebut dapat tercapai. Pada pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 4 SD Negeri Cemara Dua Surakarta dijumpai kendala dan permasalahan seperti: 1) kurangnya motivasi belajar siswa; 2) tidak semua kelompok aktif pada saat pembelajaran; 3) minat membaca siswa rendah; 4) siswa tidak meluangkan waktu untuk membaca apabila diberi kesempatan; 5) siswa melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran; 6) kurang maksimalnya fungsi bahan ajar yang dibawa siswa 7) hasil belajar beberapa siswa belum maksimal. Masalah tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa kelas IV masih tergolong rendah sehingga hasil belajar siswa juga rendah. Permasalahan tersebut muncul karena guru belum melakukan profiling siswa sehingga pembelajaran yang diberikan belum sesuai dengan karakteristik siswa. Guru dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dengan memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun kemaampuan dasar siswa dalam mengkaji ilmu pengetahuan alam dan sosial. IPAS membantu siswa menumbuhkan rasa keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran dalam hal ini siswa diberikan kesempatan untuk memaksimalkan fungsi dari bahan ajar untuk memperkaya pemahaman mereka sebagai bekal dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dan memberikan peluang bagi siswa untuk dapat meningkatkan daya kritisnya dengan memperbanyak literasi dalam kerja kelompok.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran dan wawancara lapangan dengan guru kelas IV diketahui bahwa tingkat literasi membaca siswa kelas IV SDN Cemara Dua Surakarta pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Siswa sering kesulitan dalam pembelajaran IPAS terlebih ketika diminta untuk membaca materi tentang ilmu sosial dengan mencari informasi dalam sebuah teks. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak memadai untuk membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif juga menjadikan siswa kurang antusias saat pembelajaran. sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi, dapat dilakukan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV. Menurut Indianasari (2022) model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dan memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja kelompok. Pemilihan model *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi dengan *Teams Game Tournament* (TGT) adalah dikarenakan karakteristik siswa kelas IV lebih suka belajar secara langsung dibandingkan mendengarkan penjelasan guru. Sehingga model *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi dengan *Teams Game Tournament* (TGT) cocok diterapkan di kelas IV. Penerapan model PBL akan memberikan dampak yang tinggi terhadap kemampuan literasi membaca siswa karena dalam proses pembelajaran PBL siswa dituntut untuk menyelesaikan suatu permasalahan nyata sehingga membutuhkan pemahaman dan konsep/ teori yang banyak untuk membantunya dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Rismayanti, 2022).

Penelitian Indinasari (2022) dalam jurnal hubungan *self-efficacy* dengan kemampuan literasi membaca siswa dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media buku saku menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran PBL berbantuan media buku saku dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa secara optimal. Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Shufairo dkk (2024) menunjukkan bahwa

implementasi PBL secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 MI l'anatush Shibyan.

Ilham (2021) dalam jurnal yang berjudul pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team game tournament*) untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika dan *self efficacy* siswa menjelaskan bahwa model TGT sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa untuk memperkaya pemahaman. Pada penelitian yang dilakukan oleh Malik dkk (2023) dengan judul meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam penerapan model pembelajaran *team games tournament* di sekolah dasar juga menjelaskan bahwa kemampuan literasi siswa kelas IV SD Negeri 23 Biringere, Sinjai mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mencapai indikator keberhasilan dengan kualifikasi baik.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penulis melakukan penelitian serupa dengan perbedaan pada model pembelajaran dan subjek penelitian, penelitian sebelumnya memfokuskan hanya pada penerapan satu model pembelajarannya, sedangkan penelitian ini berfokus untuk memadukan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Teams game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri Cemara Dua Surakarta pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tidak kelas kolaboratif. Hal ini di karenakan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang berfokus pada peningkatan pada peningkatan kemampuan literasi membaca siswa. Menurut Kemmis & Mc Taggart (Toharudi, 2021: 65-66) penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama dua siklus. Setiap satu siklus pembelajaran dilakukan satu pertemuan serta setiap pertemuan ada empat tahapan yaitu rencana (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Cemara Dua Surakarta yang melibatkan beberapa guru sebagai observer. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes berupa soal tertulis dan teknik non tes yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, alat pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman observasi, tes, angket, lembar aktivitas siswa, dan lembar soal evaluasi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan kemudian dianalisis. Hasil akhir semua instrumen tes dalam bentuk presentase secara keseluruhan dan pada setiap indikator. Nilai akhir diklasifikasikan mengacu pada tingkat kemampuan literasi membaca siswa yang terdiri dari yang paling terkecil yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Jawaban benar diberi nilai 1 (satu) dan jawaban salah atau tidak diberi nilai 0 (nol). Nilai kemampuan literasi membaca siswa dihitung menggunakan perhitungan persentase antara skor yang benar dengan jumlah skor maksimum (Purwanto, 2008). Presentase nilai yang diperoleh siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan rentang nilai yang berbeda seperti tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kemampuan Literasi Membaca Siswa

No.	Kategori	Interval
1.	Sangat Tinggi	86 – 100
2.	Tinggi	76 – 86
3.	Sedang	60 – 75
4.	Rendah	55 – 59
5.	Sangat rendah	≤ 54

(Purwanto, 2008)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tingkat kemampuan literasi membaca siswa diukur melalui lembar tes tertulis dengan menggunakan 10 soal pilihan ganda dan angket dari PIRLS *Framework*. Tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca dalam proses pemahaman dan tujuan membaca peserta didik terdiri dari enam indikator seperti tabel berikut.

Table 2. Indikator Kemampuan Literasi Membaca Siswa

No	Aspek	Nomor Soal
1	Tujuan membaca teks	3
2	Tujuan membaca untuk memperoleh informasi	4, 10
3	Mengetahui proses mencari dan menemukan informasi	5
4	Mengetahui kesimpulan	1, 9
5	Mengetahui cara menafsirkan dan memadukan gagasan	6, 2
6	Mengetahui cara menilai konten dan penggunaan bahasa	7, 8

Penerapan pendekatan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri Cemara Dua Surakarta merupakan upaya yang dilakukan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan temuan awal yang sudah dijelaskan pada bagian pendahuluan mendapatkan data bahwa kemampuan literasi membaca siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tergolong rendah. Untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca maka diperlukan perbaikan dan inovasi pembelajaran yang dalam hal ini dilakukan melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan satu kali pertemuan tiap siklusnya. Pada siklus I dilaksanakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT) menggunakan permainan menyusun *puzzle* dengan hasil data sebagai berikut.

Table 3. Hasil Analisis Tes Kemampuan Literasi Membaca Siswa Siklus I

No	Aspek	Jumlah siswa	Presentase
1	Tujuan membaca teks	15	57%
2	Tujuan membaca untuk memperoleh informasi	16	61%
3	Mengetahui proses mencari dan menemukan informasi	18	69%
4	Mengetahui kesimpulan	12	46%
5	Mengetahui cara menafsirkan dan memadukan gagasan	14	53%
6	Mengetahui cara menilai konten dan penggunaan bahasa	11	42%
Rata-rata persentase			54%

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh beberapa kategori kemampuan literasi membaca berdasarkan presentase skor nilai benar dalam soal pada aspek tujuan membaca dan proses pemahaman. Dilihat jumlah siswa pada aspek tujuan membaca teks terdapat 15 siswa dengan presentase 57%. Aspek tujuan membaca untuk memperoleh informasi sebanyak 16 siswa dengan presentase 61%. Aspek mengetahui proses mencari dan menemukan informasi sebanyak 18 siswa dengan presentase 69%. Aspek mengetahui kesimpulan sebanyak 12 siswa dengan presentase 46%. Aspek mengetahui cara menafsirkan dan memadukan gagasan sebanyak 14 siswa dengan persentase sebanyak 53%. Dan yang terakhir aspek mengetahui cara menilai konten dan penggunaan bahasa sebanyak 11 siswa dengan presentase 42%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa pada siklus I masih sangat rendah yaitu rata-rata kelas berada di presentase 54%.

Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dalam mengikuti pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT) digunakan angket kemampuan literasi membaca siswa yang diberikan sebelum kegiatan pembelajaran. Setelah mendapatkan perolehan data dari hasil angket selanjutnya dicari rata-rata kelas kemampuan literasi membacanya. Hasil angket kemampuan literasi membaca siswa didapatkan rata-rata persentase sebesar 59% sehingga kemampuan literasi membaca siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan karena siswa tidak suka membaca dan minat belajar siswa masih rendah serta pada saat pembelajaran siswa kurang memaksimalkan fungsi dari bahan ajar berupa buku paket sehingga kurangnya pengetahuan terkait materi pelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil asesmen sumatif siswa yang masih tergolong kurang karena

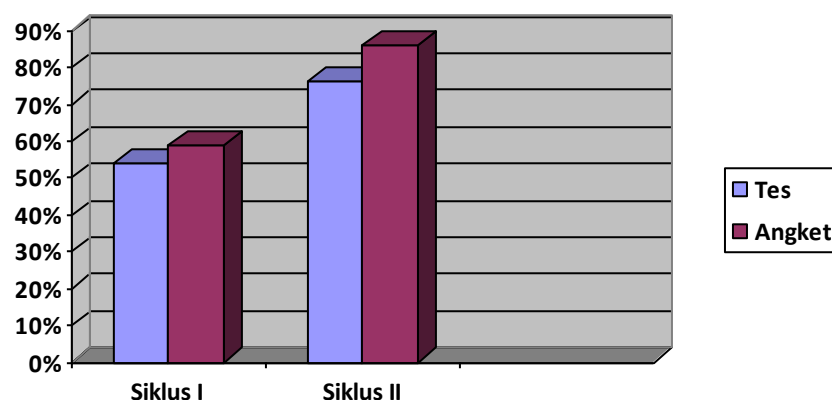
masih banyak siswa yang belum mencapai nilai diatas rata-rata. Oleh karena itu, dibutuhkan perbaikan yang harus diperhatikan dan ditingkatkan agar pada pelaksanaan siklus selanjutnya yaitu siklus II mendapatkan hasil yang maksimal. Perbaikan yang dapat dilakukan pada siklus II antara lain peneliti membuat media bahan ajar berupa infografis yang berisi materi pelajaran yang dihias semenarik mungkin, selain itu peneliti mengintegrasikan permainan edukatif berupa *game "pat the card"* yang didalamnya terdapat aktivitas siswa yang terintegrasi dengan bahan ajar yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil refleksi dan umpan balik pada siklus I, selanjutnya peneliti melakukan siklus II dengan tahapan yang sama dalam satu pertemuan. Hasil tes kemampuan literasi membaca siswa pada pelaksanaan tindakan kelas siklus II ditunjukkan pada tabel berikut.

Table 4. Hasil Analisis Tes Kemampuan Literasi Membaca Siswa Siklus II

No	Aspek	Jumlah siswa	Presentase
1	Tujuan membaca teks	20	77%
2	Tujuan membaca untuk memperoleh informasi	19	73%
3	Mengetahui proses mencari dan menemukan informasi	22	84%
4	Mengetahui kesimpulan	21	81%
5	Mengetahui cara menafsirkan dan memadukan gagasan	19	73%
6	Mengetahui cara menilai konten dan penggunaan bahasa	18	69%
Rata-rata persentase			76%

Berdasarkan data siklus II, dapat dilihat jumlah siswa pada aspek kemampuan literasi membaca kategori tujuan membaca teks terdapat 20 siswa dengan presentase 77%. Aspek tujuan membaca untuk memperoleh informasi diperoleh sebanyak 19 siswa dengan presentase 73%. Aspek mengetahui proses mencari dan menemukan informasi sebanyak 22 siswa dengan presentase 84%. Aspek mengetahui kesimpulan sebanyak 21 siswa dengan presentase 81%. aspek mengetahui cara menafsirkan dan memadukan gagasan sebanyak 19 siswa dengan presentase 73%. Dan aspek yang terakhir yaitu mengetahui cara menilai konten dan penggunaan bahasa sebanyak 18 siswa dengan presentase 69%. Berdasarkan data hasil tes dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa pada siklus II berada pada kategori tinggi dengan rata-rata kelas berada dipresentase 76%. Data kemampuan literasi membaca siswa dari hasil angket pada siklus II didapatkan rata-rata sebanyak 86%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya keberhasilan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi dengan *Teams Game Tournament* (TGT) karena adanya peningkatan kemampuan literasi membaca pada siswa lebih tinggi dibandingkan siklus sebelumnya. Berikut perbandingan data antara siklus I dan II:



Gambar 1. Grafik Perbandingan hasil siklus I dan II

Berdasarkan data perbandingan kemampuan literasi membaca siswa yang dilakukan dari teknik tes tertulis dan angket menunjukkan peningkatan presentase peningkatan dari siklus I ke siklus II. Terbukti dari hasil tes penelitian setelah diterapkan model pembelajaran *Problem*

Based Learning (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT), kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan dari 54% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II. Selanjutnya pada hasil angket kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan dari 59% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II.

B. Pembahasan

Hasil analisis data terkait penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan tes dan angket pada siklus I dan siklus II, hasil menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan data perbandingan kemampuan literasi membaca siswa yang mengalami peningkatan dari 54% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II. Selanjutnya pada hasil angket kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan dari 59% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Seiring dengan meningkatnya kemampuan literasi membaca, aspek keaktifan siswa di dalam kelas juga mengalami peningkatan. Hal tersebut disebabkan karena penerapan *game* yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam menjawab dan menyelesaikan permasalahan. Siswa menjadi semangat untuk membaca guna mencari jawaban atas persoalan yang dihadapinya.

Terjadinya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dipengaruhi oleh peran guru dalam proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT). Guru sudah lebih intensif memberikan bimbingan pada kelompok-kelompok pada diskusi dan memotivasi siswa agar terlibat aktif serta menyampaikan pendapatnya selama proses pembelajaran. Guru juga sudah menginstruksikan dengan jelas kepada setiap kelompok terkait waktu pengerjaan LKPD. Hal ini membuat kemampuan literasi membaca siswa meningkat karena guru sudah menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga membuat siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat Suwardi dan Farnisa (2018:182) bahwa dalam proses pembelajaran guru harus dapat menggunakan model atau cara mengajar yang baik agar siswa merasa tertarik mengikuti pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil prestasi belajarnya.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di kelas IV SD Negeri Cemara Dua Surakarta. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian lain yang serupa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Abdul dkk (2023) dengan judul meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam penerapan model pembelajaran *team games tournament* di sekolah dasar yang mendapatkan hasil kemampuan literasi siswa kelas IV SD Negeri 23 Biringere Sinjai mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan mencapai indikator keberhasilan dengan kategori baik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV SD Negeri Cemara Dua Surakarta dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini terbukti dari hasil tes penelitian setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT), kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan dari 54% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II, Selanjutnya pada hasil angket kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan dari 59% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, sehingga kemampuan literasi membaca siswa yang pada kategori sangat rendah meningkat menjadi kemampuan literasi membaca siswa pada kategori tinggi.

B. Saran

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT) hanya memfokuskan pada peningkatan kemampuan literasi membaca. Namun, dari hasil penerapan di lapangan ternyata banyak aspek-aspek lain yang mengalami peningkatan dalam diri peserta didik. Saran bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terintegrasi *Teams Game Tournament* (TGT) pada aspek yang lain seperti *self-efficacy*, aktivitas siswa, kemandirian siswa dan lainnya. Sebagai referensi bagi para pendidik agar mampu menginovasikan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alghifari, L. M. M., Harmanto, H., & Zaini, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(2), 76–82. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i2.260>
- Ilham, M. (2021). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika dan Self-Efficacy Siswa. *Digital Library IAIN Tadris Matematika Syekh Nurjati*. <https://repository.syekhnurjati.ac.id/8900/>
- Indianasari & Prasetyo, K.B. (2022). Hubungan Self-Efficacy dengan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Buku Saku. *Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13 (1), 57-61. <https://iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia/article/view/2933/2290>
- Kurniati, K., Ervina, V., Ainatasya, N., & Jailani, A. (2024). The Efforts of Implementing the 21st Century Learning in English Education. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 32–35. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.358>
- Malik, A., Nurhaedah, & Arif, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di Sekolah Dasar. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 193-208. <http://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/1023/504>
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pustaka Pelajar.
- Rismayanti, L. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning ditinjau Dari Kemampuan Afektif Literasi Matematis dan Self-Efficacy Matematika Peserta Didik Kelas VII MTs NU Ibtida'ul Falah Kudus. <http://repository.iainkudus.ac.id/8091/>
- Rosmiati, R., Umar, U., & Fahlia, F. (2023). Analisis Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah melalui Inovasi Media Pohon Literasi untuk meningkatkan Minat Baca Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 164–171. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.305>
- Shufairo, S., Fazza, M., & Attalina, S.N.C. (2024). Implementasi Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 MI l'Anatush Shibyan. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(3), 1926-1937. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1146/1013>
- Supriyaddin, S., Prayudi, A., & Putra, A. (2023). Pengembangan Game Edukatif Literasi Numerasi Budaya Lokal Dompu Berbasis Android. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 130–135. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.282>
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan peran guru dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181-202.

Toharudin. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*. Penerbit Lakeisha.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
Diperoleh dari <https://komisiinformasi.go.id/?p=1760>