



## **PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS NARASI MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DI KELAS IV SDN 34 JORONG DAMA GADANG KABUPATEN AGAM**

Silvia Fadilla<sup>1</sup>, Desyandri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, 25171, Indonesia  
Email: [silviafadilla98@gmail.com](mailto:silviafadilla98@gmail.com)

---

<b>Article History</b>	<b>Abstract.</b> This study aims to describe how the improvement of reading comprehension skills in narrative texts of students in Indonesian language learning using the Teams Games Tournament (TGT) model in the 4th grade of SDN 34 Jorong Dama Gadang, Agam Regency. The type of research is Classroom Action Research (CAR) using both qualitative and quantitative approaches. This research was conducted over two cycles, with research procedures consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques included tests and non-tests. The subjects of this study are the classroom teacher as the observer, the researcher as the practitioner or teacher, and 17 students from the 4th grade of SDN 34 Jorong Dama Gadang. The research results show that the average score of the teaching module in cycle I was 83.3% (B), which increased to 95.8% (SB) in cycle II. The implementation of the teacher aspect in cycle I had an average score of 82.14% (B), which increased to 96.42% (SB) in cycle II. The implementation of the student aspect in cycle I had an average score of 83.92% (B), which increased to 96.42% (SB) in cycle II. The reading comprehension skills of the students in cycle I had an average score of 74% (C), which increased to 86.80% (B) in cycle II. Thus, it can be concluded that the TGT model can improve the reading comprehension skills of the students in narrative text during Bahasa Indonesia learning in grade IV at SDN 34 Jorong Dama Gadang, Agam District.
Received: 31-07-2025	
Revision: 09-08-2025	
Accepted: 12-08-2025	
Published: 15-08-2025	

**Keywords:** Reading Comprehension, Narrative Text, Teams Games Tournament

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan keterampilan membaca pemahaman teks narasi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang Kabupaten Agam. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Subjek penelitian ini adalah guru kelas sebagai pengamat atau observer, peneliti sebagai praktisi atau guru, dan peserta didik kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang yang berjumlah 17 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 83,3% (B), meningkat pada siklus II menjadi 95,8% (SB). Hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 82,14% (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (SB). Hasil pelaksanaan pembelajaran aspek peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 83,92% (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (SB). Keterampilan membaca pemahaman teks narasi peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 74% (C), meningkat pada siklus II menjadi 86,80% (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang Kabupaten Agam.

**Kata Kunci:** Membaca Pemahaman, Teks Narasi, *Teams Games Tournament*

---

**How to Cite:** Fadilla, S & Desyandri. (2025). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Menggunakan Model *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* di Kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang Kabupaten Agam. *COGNITIVISM: Journal of Educational Research and Development*, 1 (3), 128-137. <http://doi.org/10.54373/cognitiv.v1i3.145>

---

## PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Indonesia penting untuk dipelajari karena bahasa digunakan dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa, serta mendukung atau meningkatkan peluang keberhasilan dalam mempelajari bidang studi apa pun (Sumaryamti, 2023). Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting karena dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan berbagai keterampilan seperti membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Semua keterampilan tersebut sangat dibutuhkan pada semua mata pelajaran. (Sumaryamti, 2023).

Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah cenderung konvensional, bersifat hafalan, penuh teori-teori linguistic yang rumit, serta tidak ramah dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Hal ini khususnya dalam kemampuan membaca dan menulis, pola semacam itu hanya membuat siswa merasa jenuh untuk belajar bahasa Indonesia. (Syihabudin & Ratnasari, 2020). Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting, karena membaca adalah kegiatan memahami teks bacaan dengan tujuan untuk memperoleh informasi teks yang kita baca. Menurut (Somadoyo, 2011) membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memahami isi yang terkandung dalam bahan tertulis. Sedangkan menurut (Zulaikha, 2014) membaca pemahaman adalah untuk memperoleh wawasan yang lebih luas tentang sesuatu yang dibaca. (Habibah, 2020).

Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah cenderung konvensional, bersifat hafalan, penuh teori-teori linguistic yang rumit, serta tidak ramah dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Hal ini khususnya dalam kemampuan membaca dan menulis, pola semacam itu hanya membuat siswa merasa jenuh untuk belajar bahasa Indonesia. (Syihabudin & Ratnasari, 2020). Kemampuan membaca merupakan 4 salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting, karena membaca adalah kegiatan memahami teks bacaan dengan tujuan untuk memperoleh informasi teks yang kita baca. Menurut (dalam Somadoyo, 2011) membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memahami isi yang terkandung dalam bahan tertulis. Sedangkan menurut (Zulaikha, 2014) membaca pemahaman adalah untuk memperoleh wawasan yang lebih luas tentang sesuatu yang dibaca (Habibah, 2020).

Membaca pemahaman merupakan membaca dengan penuh penghayatan agar dapat menyerap apa yang seharusnya dikuasai pembaca. Dalam membaca pemahaman pembaca dituntut mampu memahami isi bacaan, pembaca dituntut dapat menyampaikan hasil pemahaman membacanya dengan menyampaikan secara lisan maupun tulisan. Untuk dapat memahami isi bacaan. Sebaiknya membaca tidak hanya dilakukan sekali, dua kali, namun perlu berulang kali. Hal seperti ini tergantung pada mudah sulitnya bacaan untuk dipahami

dan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memahami isi bacaan. Syafie (dalam Harun, 2020) mengatakan bahwa faktor yang berpengaruh terhadap proses kemampuan membaca pemahaman siswa terhadap suatu bacaan adalah penguasaan struktur wacana/teks bacaan. Sedangkan pendapat Lamb & Arnold (dalam Harun, 2020) menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi membaca pemahaman adalah faktor lingkungan, intelektual, psikologis, dan faktor fisiologis. Kemampuan membaca yang memadai dapat dicapai dengan menyeimbangkannya dengan pemahaman, sehingga menunjukkan bahwa pembaca telah memperoleh kemampuan membaca. Jadi membaca pemahaman adalah membaca yang penekanannya diarahkan pada pemahaman dan penguasaan isi bacaan.

Beberapa permasalahan yang ditemukan pertama pada tahap perencanaan pembelajaran, (1) Model pembelajaran yang digunakan masih kurang inovatif, (2) Di dalam modul ajar, siswa lebih banyak mengerjakan tugas individu dibandingkan belajar bersama dalam kelompok, (3) Modul guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. *Kedua*, pada proses pelaksanaan, (1) Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*) sehingga pembelajaran kurang melibatkan peserta didik yang mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton, terlihat pada saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dan siswa hanya mendengar tanpa adanya interaksi, (2) Pada saat pembelajaran guru kesulitan untuk mengendalikan siswa yang menyebabkan kegaduhan di kelas, (3) Guru hanya fokus kepada siswa yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibanding siswa yang memiliki kemampuan rendah, terlihat pada saat proses pembelajaran sebagian sudah memahami materi sementara yang lain masih kesulitan, (4) Guru kesulitan memberikan pendekatan yang tepat agar semua siswa dapat memahami materi dengan baik, (5) Guru mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran, tanpa menggunakan modul ajar tambahan.

*Ketiga*, permasalahan yang penulis temukan berdampak pada peserta didik di antaranya, (1) Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan merasa jenuh terhadap suasana pembelajaran, terlihat pada saat 7 observasi dari 17 orang peserta didik hanya 5 orang yang fokus memperhatikan penjelasan guru, (2) Terdapat siswa dengan kemampuan akademik yang beragam, siswa yang lebih pintar cenderung mendominasi diskusi, sementara siswa dengan pemahaman rendah merasa minder atau hanya bergantung pada teman, di dalam kelas ada 5 siswa dengan nilai kemampuan yang tinggi aktif dalam diskusi, siswa yang kurang aktif hanya memperhatikan tanpa ikut berpartisipasi, (3) Peserta didik merasa jenuh dan bosan saat proses pembelajaran, ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang berbicara dan bermain bersama temannya pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, (5) Tidak adanya unsur

permainan atau tantangan membuat suasana kelas terasa monoton. *Keempat*, permasalahan yang penulis temukan terdapat pada modul guru diantaranya, (1) Model pembelajaran yang digunakan masih kurang inovatif, (2) Di dalam modul ajar, siswa lebih banyak mengerjakan tugas individu dibandingkan belajar bersama dalam kelompok, (3) Modul guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. (4) Di dalam modul ajar belum ditemukan capaian pembelajaran (CP) (5) Di dalam modul ajar guru juga belum ditemukan beberapa lampiran yang mencakup bahan ajar, media pembelajaran, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (6) Di dalam modul ajar guru belum ditemukan penilaian.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas tentunya akan berdampak pada hasil belajar dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran yang seperti itu juga berdampak pada hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN 28 Pasar Rabaa Kabupaten Agam dimana sebanyak 71% peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 80.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang inovatif agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe dari Strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan bentuk permainan yang dirancang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan santai dan menyenangkan selain sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Penggunaan model *Teams Games Tournament* diyakini dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman karena dalam pelaksanaannya, siswa membaca dan mendiskusikan teks secara berkelompok, saling membantu memahami isi bacaan, dan kemudian mengikuti turnamen yang berisi soal-soal pemahaman teks. Proses ini melatih siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan mempertajam pemahaman mereka terhadap isi bacaan. Selain itu, suasana turnamen yang kompetitif namun menyenangkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari (Elektro et al., 2021).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh David W. Johnson dan Roger T. Johnson dari salah satu pendekatan yaitu pembelajaran kooperatif (Izzuddin 2018). *Teams Games Tournament* adalah salah satu prosedur dari pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman kepada siswa untuk bekerja sama secara kelompok dan juga berkompetisi dengan kelompok

lain sehingga siswa mempunyai motivasi belajar. Dengan adanya games dan turnamen yang merupakan karakteristik dari *Teams Games Tournament* sendiri mempunyai manfaat yang dapat diperoleh oleh siswa seperti meningkatkan kerja sama antar siswa, siswa dapat aktif terlibat dalam pembelajaran, dan juga membantu dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran (Thalita et al., 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran dimana kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa diawali dengan memperhatikan kegiatan penjelasan yang guru lakukan (presentasi kelas), team (belajar kelompok), games (memainkan permainan), kemudian tournament (turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim. (Mulyani et al., 2018; Sudarta, 2022). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang Kabupaten Agam

## **METODE**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model siklus yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Akurinto: 2021). Model siklus penelitian ini mempunyai empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pelaksanaan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 34 Jorong Dama Gadang Kabupaten Agam. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah peserta didik 17 orang, penelitian ini dilaksanakan pada semester II di kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang Kabupaten Agam. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan.

Data diperoleh dari subjek penelitian yakni guru dan peserta didik kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang Kabupaten Agam. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, tes dan non tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan aktifitas guru dan peserta didik, lembar tes, dan lembar non tes. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan berupa informasi berbentuk kalimat, sedangkan data kuantitatif merupakan analisis data yang berupa angka dan digunakan untuk mendeskripsikan kemajuan kualitas belajar peserta didik. Teknik analisis data kuantitatif dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik yang dikemukakan oleh Kemendikbud (2016) sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Dengan kriteria keberhasilan sebagai berikut: Sangat Baik (A)= 90-100, Baik (B) 80-89, Cukup(C) 70-79, Perlu Bimbingan (D) <69. Untuk persentase hasil pengamatan praktik pembelajaran dalam kemendikbud pada pembelajaran kurikulum merdeka (2021) sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

## HASIL DAN DISKUSI

### Siklus I Pertemuan I

#### *Perencanaan*

Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis bab dan materi pokok yang dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka di kelas IV Semester II. Pada siklus I pertemuan I membahas Bab 7 materi Teks Narasi menggunakan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT).

#### *Pelaksanaan*

Pelaksanaan siklus I pertemuan I proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut (Slavin, 2005). Karena langkah-langkah yang dikemukakan oleh (Slavin, 2005) lebih sederhana dan mudah dipahami serta diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang langkah-langkah model tersebut di antaranya sebagai berikut : (1) Tahapan presentasi di kelas (2) Tim, yaitu tahap membagi peserta didik (3) Game, terdiri dari pertanyaan bernomor untuk menguji pengetahuan peserta didik (4) Turnamen, yaitu tahap memainkan game akademik (5) Rekognisi tim, menentukan skor tim.

#### *Pengamatan*

Pengamatan dilakukan setiap siklus I pertemuan I dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar , lembar pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 pada aspek guru dan peserta didik. Modul ajar pada siklus I pertemuan I memperoleh skor 19 dengan persentase 79,1% (C). Selanjutnya penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran di peroleh skor 21 dengan persentase 75% (C) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 22 dengan persentase 78,5% (C).

**Tabel 1.** Tabel hasil penelitian siklus I pertemuan 1

No	Aspek yang diamati	Penilaian
1	Modul Ajar	79,1%
2	Aspek Guru	75%
3	Aspek Peserta Didik	78,5%

## Siklus I Pertemuan 2

### *Perencanaan*

Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis bab dan materi pokok yang dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka di kelas IV Semester II. Pada siklus I pertemuan I membahas Bab 7 materi Teks Narasi menggunakan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT).

### *Pelaksanaan*

Pelaksanaan siklus I pertemuan I proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut (Slavin, 2005). Karena langkah-langkah yang dikemukakan oleh (Slavin, 2005) lebih sederhana dan mudah dipahami serta diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang langkah-langkah model tersebut di antaranya sebagai berikut : (1) Tahapan presentasi di kelas (2) Tim, yaitu tahap membagi peserta didik (3) Game, terdiri dari pertanyaan bernomor untuk menguji pengetahuan peserta didik (4) Turnamen, yaitu tahap memainkan game akademik (5) Rekognisi tim, menentukan skor tim.

### *Pengamatan*

Pengamatan dilakukan setiap siklus I pertemuan II dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik. Modul ajar pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 21 dengan persentase 87,5% (B). Selanjutnya penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran di peroleh skor 25 dengan persentase 89,28% (B) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 25 dengan persentase 89,28% (B).

**Tabel 2.** Tabel hasil penelitian siklus I pertemuan 1

No	Aspek yang diamati	Penilaian
1	Modul Ajar	87,5%
2	Aspek Guru	89,28%
3	Aspek Peserta Didik	89,28%

## Siklus II

### *Perencanaan*

Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN 34 Jorong Dama Gadang. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis bab dan materi pokok yang dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka di kelas IV Semester II. Pada siklus I pertemuan I membahas Bab 7 materi Teks Narasi menggunakan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT).

### *Pelaksanaan*

Pelaksanaan siklus I pertemuan I proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut (Slavin, 2005). Karena langkah-langkah yang dikemukakan oleh (Slavin, 2005) lebih sederhana dan mudah dipahami serta diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang langkah-langkah model tersebut di antaranya sebagai berikut : (1) Tahapan presentasi di kelas (2) Tim, yaitu tahap membagi peserta didik (3) Game, terdiri dari pertanyaan bernomor untuk menguji pengetahuan peserta didik (4) Turnamen, yaitu tahap memainkan game akademik (5) Rekonisasi tim, menentukan skor tim.

### *Pengamatan*

Pengamatan dilakukan setiap siklus II dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik. Modul ajar pada siklus II memperoleh skor 23 dengan persentase 95,8% (SB). Selanjutnya penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran di peroleh skor 27 dengan persentase 96,42% (SB) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 27 dengan persentase 96,42% (SB).

**Tabel 3.** Tabel hasil penelitian siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian
1	Modul Ajar	95,8%
2	Aspek Guru	96,42%
3	Aspek Peserta Didik	96,42%

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perencanaan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 Teks Narasi menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang dalam 2 siklus. Hasil penilaian perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata perencanaan 83,3% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat pada siklus II yaitu 95,8% dengan predikat (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bab 7 Teks Narasi menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dari aktivitas guru siklus I memperoleh persentase 82,14% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan predikat sangat baik (SB). Sedangkan hasil pengamatan pelaksanaan aspek peserta didik pada siklus I memperoleh persentase 83,92% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II 96,42% dengan predikat sangat baik (SB).

Penilaian terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik bab 7 Teks Narasi pada siklus I rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman adalah 74% dengan predikat cukup (C), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman adalah 86,80% dengan predikat baik (B).

## REFERENSI

- Alpian, Viny Sarah, and Ika Yatri. "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 4, no. 4, 21 June 2022, pp. 5573–5581, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>. Accessed 6 Oct. 2022
- Damayanti, A. D., Jannah, A. N., & Agustin, N. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Muhammadiyah 19 Sawangan. *Prosiding Samasta*, 29.
- Edukasi Elektro, J., Setiawan, Z., & Anna Lastya, H. (2021). *Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli* (Vol. 05, Issue 2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>

- Habibah. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi pada Siswa Kelas V SD dengan Menggunakan Metode SQ3R. *Journal Collase (Creative of Students Elementary Education*, 3(6), 327–334.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani<sup>3</sup>, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Keaktifan, M., & Kemampuan, D. A. N. (2014). *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR* Ratieh Widhiastuti 1 Fachrurrozie 2. IX(1), 48–56.
- Kelas, S., Yang, I. V., Khusus, B., & Sdn, D. I. (2023). *PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA Putri Sintiya , Erfan Ramadhani , Aldora Pratama Program Studi PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang Aldorapratama7271@gmail.com* PENDAHULUAN Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang umum dalam kehi. 7(3), 540–547.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Membaca, K., Pada, P., Dalam, S., Negeri, S. D., & Tubun, L. (2023). *Kemampuan membaca pemahaman pada siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas vi sd negeri 05 landau tubun*. 1(September), 26–35.
- Nasution, S. (2009). *Metode Research (penelitian ilmiah)*. 3(1), 33–41.
- 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.
- Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Pendidikan, J., Madrasah, G., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2020). *Kemampuan pemahaman membaca berdasarkan taksonomi barrett pada siswa kelas iv mi nurul hikmah kabupaten probolinggo*.
- Sudarta. (2022). *No Title No Title No Title*. 16(1), 1–23.
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.36418/jist.v4i1.564>
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.26>