



UIN SUSKA RIAU

© PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDIT AL-FITYAH PEKANBARU



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



OLEH :

SELINA ISLAMIA

NIM 12110820710

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITA ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H / 2025 M



UIN SUSKA RIAU

©

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDIT
AL-FITYAH PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH :

**SELINA ISLAMIA
NIM 12110820710**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITA ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H / 2025 M**

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PERSETUJUAN

Skripsi Penelitian dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Meningkatkan Kemampuan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru*. Oleh Selina Islamia NIM 12110820710, disetujui untuk diujikan pada Sidang Munaqasyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 10 Rajab 1447 H
31 Desember 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan PGMI

Melly Andriani, M.Pd
NIP. 197405262006022003

Dosen Pembimbing

Dr. Mimi Hariyani, M.Pd
NIP.198505132011012011



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

© Hak cipta milik UIN SUSKA Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengutip kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGESAHAN

Skripsi Penelitian dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Meningkatkan Kemampuan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru*. Oleh Selina Islamia NIM 12110820710, disetujui untuk diujikan pada Sidang Munaqasyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 10 Rajab 1447 H
31 Desember 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan PGMI

Melly Andriani, M.Pd
NIP. 197405262006022003

Dosen Pembimbing

Dr. Mimi Hariyani, M.Pd
NIP.198505132011012011



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Selina Islamia
NIM : 12110820710
Tempat/Tgl. Lahir : Koto Tuo, 03 November 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru.

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 21 Januari 2026
Yang membuat pernyataan



Selina Islamia
NIM. 12110820710



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju kehidupan yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Meningkatkan Kemampuan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru” merupakan karya ilmiah yang disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran, dukungan, dan bantuan berbagai pihak, terutama dari lingkungan keluarga penulis ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada orang tua tercinta. Terima kasih kepada Ayahanda Kadir dan Ibunda Dewi Suriani atas kasih sayang, didikan, serta doa yang telah menjadi pondasi awal dalam kehidupan penulis.

Penulis juga menghaturkan dengan penuh rasa hormat ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Suska Riau Prof. Dr. Hj Leny Nofianti, S.E., M.Si., Wakil Rektor I Prof. H. Raihani, MEd., PhD Wakil Rektor II Dr. Alex Wenda, ST, Meng. dan Wakil Rektor III Dr. Ismail Mulia Hasibuan, S.Pd., M.Si.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prof. DR. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons., Wakil Dekan I Sukma Erni, M.Pd., Wakil Dekan II Dr. Zubaidah Amir MZ,S.Pd M.Pd., Wakil Dekan III Dr. Joni Pamil, MA,.
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Ibu Melly Andriani, M.Pd. dan Ibu Lailatul Munawwaroh, M.Pd. terimakasih banyak atas kepeduliannya terhadap mahasiswa PGMI khususnya terhadap penulis.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya pada Prodi PGMI bapak Zuhri Azhari, S.Sos. dan Yusri Yenti yang telah memberikan bantuan di bidang administrasi selama perkuliahan.
5. Ibu Dr. Mimi Hariyani, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan, motivasi serta waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Ibuk Dr. Yasnel, M.Ag. selaku Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu, tenaga untuk memberikan bimbingan dan nasehat kepada penulis dari selama masa perkuliahan.
7. Bapak Ibu dosen dan segenap staf Akademik yang telah memberikan jasa dan menyediakan waktu untuk penulis selama kuliah di UIN Suska Riau.
8. Ahmad Syarif, S.Pd. selaku Kepala SDIT Al Fityah Pekanbaru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, dan Tato Iskandar, S.E., S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang telah bersedia membantu penulis dalam proses penelitian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Semoga Allah membalas jasa dan kebaikan mereka dengan pahala jariyah yang kelak dibalas dengan kebaikan pula, baik di dunia maupun di akhirat.
9. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada adik tersayang Sakina Rahmatul Hidayah, yang selalu menjadi penyemangat dan penghibur di sela-sela penyusunan skripsi ini.
10. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh anggota keluarga baik dari pihak Ayah maupun Ibunda, khususnya kepada Kakek, Nenek dan saudara saudara dari pihak ayah maupun ibunda yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas doa, perhatian, dan kasih sayang yang senantiasa menguatkan penulis.
11. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada sahabat tersayang, Novita Sari, Miftahul Jannah yang selalu mendengarkan keluh kesah dan selalu ada disaat suka maupun duka penulis ucapan terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik selama ini/ atas kebersamaan, dukungan, dan Motivasi yang senantiasa menguatkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Teruntuk teman-teman KKN penulis khususnya Tya, Syafrida, Diva dan Imel. atas kebersamaan, dukungan, dan Motivasi yang senantiasa menguatkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
13. Teruntuk teman seperjuangan PGMI Angkatan 2021 Kelas A, khususnya Mahdiyyah Salsabila, Rama Yana Rambe, dan Anisa Zahra, penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang senantiasa menguatkan penulis selama penyusunan skripsi ini.



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta doa selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan kontribusi yang telah diberikan dicatat sebagai amal saleh dan memperoleh balasan terbaik dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam dunia pendidikan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 1 Januari 2026

Penulis

Selina Islamia

NIM. 12110820710



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

(QS. Ar-Ra'd: 11)

sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan

(QS. Al-Insyirah: 5)

“Kesuksesan bukanlah kebetulan, melainkan hasil dari kerja keras, ketekunan, dan doa.”

(Anonim)

“Belajarlah dari masa lalu, hiduplah untuk hari ini, dan berharaplah untuk masa depan.”

(Albert Einstein)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

~Yang Maha Menggenggam Segalanya~

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, kekuatan, dan kasih sayangnya yang tiada putus. Atas izin-Nya, langkah demi langkah dapat penulis lewati hingga karya sederhana ini dapat diselesaikan. Semoga setiap proses yang dijalani menjadi bagian dari pembelajaran dan keberkahan hidup. Aamiin.

~Ibunda dan Ayahanda Tercinta~

Karya ini penulis persembahkan sebagai wujud cinta dan bakti kepada Ayahanda Kadir dan Ibunda Dewi Suriani. Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah terucap lelah, pengorbanan tanpa syarat, serta kasih sayang yang selalu menjadi cahaya dalam setiap perjalanan penulis. Dukungan dan keikhlasan Ayahanda dan Ibunda adalah kekuatan terbesar hingga penulis mampu bertahan dan menyelesaikan amanah ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan perlindungannya. Aamiin.

~Dosen Pembimbing~

Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Mimi Hariyani, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi, atas kesabaran, perhatian, dan bimbingan yang telah diberikan. Setiap arahan dan masukan menjadi bekal berharga dalam penyempurnaan karya ini. Semoga segala kebaikan Ibu mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Aamiin.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Selina Islamia, (2025): Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru.

Latar Belakang Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang subjeknya adalah 1 orang guru dan 27 siswa. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan kemampuan membaca siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dan pada setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini dapat diketahui sebelum tindakan, kemampuan membaca siswa berada pada 60.93 kategori Rendah. Pada siklus I kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan dan berada pada 74.26% kategori Sedang. Pada siklus II kemampuan membaca siswa meningkat kembali dan mencapai 81.11% kategori Tinggi, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan kemampuan membaca tersebut terlihat pada aspek dekoding, kelancaran membaca (fluensi), penguasaan kosakata, pemahaman bacaan, serta penggunaan hasil bacaan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru.

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT), Kemampuan Membaca, Bahasa Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengutip kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Selina Islamia, (2025): The Application of the Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) to Improve Reading Skills in Indonesian Language Subject for Fourth-Grade Students at SDIT Al-Fityah Pekanbaru.

This study aims to determine the improvement of students' reading skills in the Indonesian language subject through the application of the cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT). The research was conducted as classroom action research involving one teacher and 27 students. The objects of the study were the TGT cooperative learning model and students' reading skills. The research was carried out in two cycles, each consisting of two meetings. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. Based on the results and data analysis, the application of the TGT model improved students' reading skills. Prior to the intervention, students' reading ability was at 60.93%, categorized as low. In Cycle I, reading ability increased to 74.26%, categorized as moderate. In Cycle II, it further improved to 81.11%, categorized as high, indicating that the success indicators were achieved. The improvement was evident in decoding, reading fluency, vocabulary mastery, reading comprehension, and the ability to use reading outcomes in learning activities. Thus, it can be concluded that the application of the TGT cooperative learning model effectively enhances students' reading skills in the Indonesian language subject for fourth-grade students at SDIT Al-Fityah Pekanbaru.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Reading Skills, Indonesian Language

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 الملخص

سيلبا إسلامية، (٢٠٢٥) : تطبيق خوذج التعليم التعاوني من نوع فريق الألعاب التناافسية في تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ الفصل الرابع في مادة اللغة الاندوبيسيّة بمدرسة "الفتيبة" الابتدائية الإسلامية المتكاملة بيكانبارو

الابتدائية الإسلامية المتكاملة بيكانبارو

يهدف هذا البحث إلى معرفة تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ الفصل الرابع في مادة اللغة الاندوبيسيّة بمدرسة "الفتيبة" الابتدائية الإسلامية المتكاملة بيكانبارو من خلال تطبيق خوذج التعليم التعاوني من نوع فريق الألعاب التناافسية. يصنف هذا البحث ضمن بحوث الإجراء الصفي حيث اشتغل موضوعه على معلم واحد وبسبعين عشرين تلميذاً. ويتكلّم موضوع البحث في خوذج التعليم التعاوني من فريق الألعاب التناافسية ومهارة القراءة لدى التلاميذ. نفذ البحث على مدار دورتين، واحتضن كل دورة على لقاليين تعليميين. واستخدمت الاختبارات والملاحظة والتوثيق أدوات لجمع البيانات. أظهرت نتائج البحث وتحليل البيانات أن تطبيق خوذج التعليم التعاوني من نوع فريق الألعاب التناافسية أسهم في تنمية مهارة القراءة لدى التلاميذ. وقبل تتنفيذ الإجراء، بلغت نسبة مهارة القراءة لدى التلاميذ ٩٣٪٦٠،٩٪ ضمن فئة منخفض. وفي الدورة الأولى، ارتفعت نسبة مهارة القراءة إلى ٦١٪١١،٧٪ ضمن فئة متوسط. أما في الدورة الثانية، فقد شهدت مهارة القراءة حتى ملحوظاً تبلغ ٩٤٪٤،٢٪ ضمن فئة مرتفع، مما يدلّ على أن مهارة القراءة لدى التلاميذ قد بلغت مُشارَات النجاح المحددة. قد ظهر هذا التحسّن في عدّة جوانب، من بينها: فلّك الرموز والطلاقة القرائية وإتقان المفردات وفهم المقصود وتوسيع نتائج القراءة في الأنشطة التعليمية. بناءً على ذلك، يُستنتج أن تطبيق خوذج التعليم التعاوني من نوع فريق الألعاب التناافسية قادر على تنمية مهارة القراءة لدى تلاميذ الفصل الرابع في مادة اللغة الاندوبيسيّة بمدرسة "الفتيبة" الابتدائية الإسلامية المتكاملة بيكانبارو.

الكلمات المفتاحية: فريق الألعاب التناافسية، مهارة القراءة، اللغة الاندوبيسيّة.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGHARGAAN.....	ivv
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Defenisi Istilah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEOTI	12
A. Kerangka Teoritis	12
B. Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir.....	34
D. Hipotesis Tindakan.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Subjek dan Objek Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Rancangan Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Setting Penelitian	47
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan.....	97
D. Pengujian Hipotesis.....	105



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak Cipta IN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	107

DAFTAR PUSTAKA

108

LAMPIRAN.....

112

DOKUMENTASI.....

153

RIWAYAT HIDUP.....

155



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Kategori Aktivitas Guru dan Siswa	44
Tabel III.2	Interval Kategori Penilaian Kemampuan membaca	45
Tabel IV.1	Profil sekolah SDIT Al Fityah Pekanbaru Kecamatan Tuah Madani	50
Tabel IV.2	Keadaan Guru Sekolah SDIT Al Fityah Pekanbaru	53
Tabel IV.3	Keadaan Siswa SDIT Al Fityah Pekanbaru Kecamatan Tuah Madani	54
Tabel IV.4	Sarana dan Prasarana Sekolah SDIT Al Fityah Pekanbaru Kecamatan Tuah Madani	55
Tabel IV.5	Hasil Tes Kemampuan Membaca Sebelum Tindakan	56
Tabel IV.6	Aktivitas Guru Pada Pertemuan 1(Siklus I)	63
Tabel IV.7	Aktivitas Guru Pada Pertemuan 2 (Siklus I)	64
Tabel IV.8	Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)	65
Tabel IV.9	Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Siklus I Pertemuan 1	66
Tabel IV.10	Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Siklus I Pertemuan 2	69
Tabel IV.11	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)	72
Tabel IV. 12	Hasil Tes Kemampuan Membaca Siswa Siklus I (Pertemuan 1)	73
Tabel IV. 13	Hasil Tes Kemampuan Membaca Siswa Siklus I (Pertemuan 2)	75
Tabel IV. 14	Hasil Rekapitulasi Tes Kemampuan Membaca Siswa Siklus I (Pertemuan 2)	76



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	
@ Takdiria minik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	
Tabel IV.15 Aktivitas Guru Pertemuan Pertama pada Siklus II	84
Tabel IV.16 Aktivitas Guru Pertemuan Kedua pada Siklus II	85
Tabel IV.17 Rekapitulasi Aktivitas Guru Pertemuan Pertama dan Kedua pada Siklus II	86
Tabel IV.18 Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Siklus II Pertemuan 1	87
Tabel IV.19 Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Siklus II Pertemuan 2	90
Tabel IV.20 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siklus II (Pertemuan 1 dan 2)	93
Tabel IV. 21 Hasil Tes Kemampuan Membaca Siswa Siklus II (Pertemuan 1)	94
Tabel IV. 22 Hasil Tes Kemampuan Membaca Siswa Siklus II (Pertemuan 2)	95
Tabel IV.23 Hasil Rekapitulasi Tes Kemampuan Membaca Siswa Siklus II(Pertemuan 2)	96
Tabel.IV.24 Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II	100
Tabel.IV.25 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	102
Tabel.IV.26 Keterampilan Berbicara Siwa Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II	104



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.I	Kerangka Berpikir Model Pembelajaran Teams Games Tournament.....	36
Gambar I.II	Alur Penelitian Tindakan Kelas	41
Gambar IV.1	Diagram Batang Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II.....	99
Gambar IV.2	Diagram Batang Perbandingan Aktivitas siswa Siklus I dan Siklus II.....	101
Gambar IV.3	Diagram Batang Perbandingan Kemampuan Membaca Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	104



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

	DAFTAR LAMPIRAN
Lampiran 1 modul ajar 1.....	112
Lampiran 2 Soal Prariset.....	124
Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik 1	126
Lampiran 4 Lembar Kerja Peserta Didik 2.....	127
Lampiran 5 Lembar Kerja Peserta Didik 3.....	128
Lampiran 6 Lembar Kerja Peserta Didik 4.....	129
Lampiran 7 Materi Pembelajaran.....	130
Lampiran 8 Pedoman Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament.....	132
Lampiran 9 Pedoman Observasi Aktivitas Siwa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament.....	139
Lampiran 10 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Siwa.....	146

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka belajar, sebagai bagian integral pembelajaran abad ke-21, dirancang mengkoordinasikan berbagai kemampuan penguasaan dan visi pembelajaran ke proses belajar yang tergambar pada struktur pembelajaran abad ke-21.¹ Kurikulum merupakan komponen penting sistem pendidikan, berfungsi sebagai pedoman merancang dan melaksanakan proses pembelajaran mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum tidak hanya memuat isi pembelajaran, tetapi juga mencakup strategi, metode, dan penilaian mendukung pencapaian kompetensi peserta didik secara menyeluruh. Perkembangan zaman dan tantangan abad ke-21 menuntut kurikulum mampu mendorong peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan tepat, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, pembelajaran ini bertujuan menumbuhkan sikap menghargai serta rasa bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dilatih untuk berpikir secara tertib dan sistematis serta menggunakan

¹ M. Yamin Dan Syahrir, "Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran)," Dalam *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 2020, Hlm. 126–134.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahasa secara santun dalam berbicara maupun menulis. Bahasa juga memiliki empat peran pokok, yaitu sebagai sarana ekspresi diri, alat komunikasi, media pembentukan integrasi dan penyesuaian sosial, serta sebagai sarana pengendalian perilaku sosial.²

Kemampuan membaca sangat penting untuk dimiliki siswa. Sebab siswa yang kurang atau tidak memiliki kemampuan membaca akan sangat sulit mempelajari mata pelajaran lainnya. Kemampuan membaca dan menulis juga sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Melihat begitu pentingnya kemampuan membaca dan menulis ini, sehingga disekolah dasar sudah diajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia mulai di kelas satu. Kemampuan membaca itu merupakan salah satu kemampuan penting untuk memudahkan memahami pengetahuan dan informasi lainnya.³ Kemampuan membaca memiliki peran yang sangat penting dan selain untuk mendapatkan informasi juga dapat menambah wawasan bagi pembaca. Manusia yang dapat memiliki kemampuan membaca dengan baik maka dia sudah mencapai suatu keterampilan yang paling berharga dalam hidup nya. Membaca juga mempunya peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Membaca memiliki tujuan untuk mencari informasi yang dalam suatu teks bacaan, baik informasi yang tersurat fakta atau tersirat inferensi⁴.

² Nursalim A.R, Pengantar Kemampuan Berbahasa Indonesia Berbasis Kompetensi (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011), hlm 2

³ I. F. Laily, "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar," *EduMa*, vol. 3, no. 1, 2014.

⁴ Cicilia, Y., & Nursalim, N. (2019). *Gaya Dan Strategi Belajar Bahasa. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), Hlm 138–149.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menambah pengetahuan nya sangat dipengaruhi oleh kemampuan membaca mereka. Oleh kerena itu, pengajaran membaca memiliki posisi strategis yang sangat penting dalam proses pembelajaran keterampilan membaca diperoleh dan dipelajari di sekolah.⁵

Kemampuan membaca sangat krusial kelas IV SD karena merupakan tahap kritis pengembangan keterampilan membaca dan menulis yang akan menjadi dasar pembelajaran selanjutnya. Usia ini, siswa mulai menghadapi teks lebih kompleks berbagai mata pelajaran, sehingga kemampuan membaca kuat memungkinkan mereka memahami dan menganalisis informasi lebih baik. Literasi membaca tidak hanya mencakup membaca, tetapi juga kemampuan menulis efektif, siswa belajar menyampaikan ide-ide mereka jelas dan terstruktur.

Selain itu, membaca membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting memahami berbagai perspektif dan mengatasi masalah. Kegiatan membaca yang melibatkan diskusi, eksplorasi teks, dan proyek kreatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan belajar menyenangkan. Membangun minat baca, siswa tidak hanya menjadi pembaca lebih baik tetapi juga penggemar belajar seumur hidup. Oleh karena itu, penguatan literasi membaca kelas IV SD sangat krusial memastikan siswa siap menghadapi tantangan akademik tingkat lebih tinggi dan berkontribusi positif masyarakat.

⁵ Maulana, Panjii Dan Akbar, A. (2017). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Team Achievement Division) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar*. 5(2), Hlm 46–59.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan membaca di kalangan peserta didik Indonesia masih menjadi persoalan yang krusial. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) (2022) yang diselenggarakan oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), skor literasi membaca siswa Indonesia adalah 359 poin, mengalami penurunan dari 371 poin pada tahun 2018. Skor ini menempatkan Indonesia di kisaran peringkat ke-70 dari 81 negara, dan termasuk dalam kelompok terbawah secara global. Hanya sekitar 25% siswa Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih, yaitu tingkat kemampuan minimum untuk memahami dan menggunakan teks secara fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, hampir tidak ada siswa yang mencapai Level 5 atau 6, level yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap teks kompleks. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia belum memiliki kecakapan membaca yang memadai untuk menghadapi tantangan abad ke-21, terutama di tengah perubahan pola belajar akibat kemajuan teknologi yang cenderung menggeser kebiasaan membaca ke arah konsumsi informasi yang lebih visual dan singkat.⁶

Kurikulum Merdeka Belajar menekankan pentingnya penguatan kemampuan dasar peserta didik, terutama kemampuan membaca dan memahami isi teks sebagai dasar bagi pembelajaran di semua mata pelajaran. Pada jenjang Sekolah Dasar, kemampuan membaca bukan hanya sekadar

⁶ Oecd. (2023). *Pisa 2022 Results (Volume I): The State Of Learning And Equity In Education*. Oecd Publishing. Diakses Dari: Https://Www.Oecd.Org/En/Publications/Pisa-2022-Results-Volume-I-And-II-Country-Notes_Ed6fbcc5-En/Indonesia_C2e1ae0e-En.Html

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

melaflakan huruf dan kata, tetapi juga memahami makna dari teks sederhana sesuai dengan pengalaman dan tingkat berpikir anak.

Kemampuan membaca merupakan dasar utama bagi siswa untuk memperoleh informasi, memahami isi bacaan, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis. Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik akan lebih mudah memahami pelajaran lain dan mampu menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, penguatan kemampuan membaca sejak dini sangat penting agar siswa memiliki dasar literasi yang kuat di masa mendatang.

Namun, kemampuan membaca siswa jenjang Sekolah Dasar masih tergolong rendah. Untuk mendapatkan gambaran yang objektif, peneliti melakukan pra-penelitian pada tanggal 10 November 2025 terhadap siswa kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru. Dalam pra-penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi, serta pelaksanaan tes awal (pre-test) terkait kemampuan membaca siswa pada tema *Indahnya Keragaman di Negeriku* dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Ditemukan sebagian besar siswa mengalami kesulitan mengenali kata secara otomatis, membaca dengan lancar, penguasaan kosa kata, memahami makna teks, serta menggunakan hasil bacaan dalam kegiatan pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Untuk mendapatkan data yang lebih objektif, peneliti melakukan tes awal (pre-test) kemampuan membaca siswa. Hasil tes tersebut, diketahui bahwa:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

1. Sebanyak 15 siswa (55,56%) belum mampu mengenali kata secara otomatis (wdekoding), sedangkan 12 siswa (44,44%) sudah mampu mengenali kata secara akurat.
2. Sebanyak 18 siswa (66,67%) belum mampu membaca dengan lancar (fluensi), sehingga siswa yang sudah mampu membaca dengan lancar hanya 9 siswa (33,33%).
3. Sebanyak 14 siswa (51,85%) masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata, sedangkan 13 siswa (48,15%) sudah mampu menguasai kosakata dengan baik.
4. Sebanyak 12 siswa (44,44%) belum mampu memahami makna teks bacaan, sementara itu 15 siswa (55,56%) sudah mampu memahami ide pokok dan isi bacaan.
5. Sebanyak 14 siswa (51,85%) belum mampu menggunakan hasil bacaan dalam kegiatan pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari, sedangkan 13 siswa (48,15%) sudah mampu menggunakan informasi dari bacaan dengan baik.

Berdasarkan pra penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa masih berada pada kategori rendah ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mampu memahami, mengolah, dan menyampaikan kembali informasi dari teks bacaan secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu solusi dapat diterapkan mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Model Team Games Tournament (TGT) dinilai unggul karena menggabungkan prinsip konstruktivisme sosial, pembelajaran aktif, dan teori motivasi. TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membentuk motivasi, kerja sama, sportivitas, dan kepercayaan diri siswa. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan minat siswa dalam pembelajaran.

Model TGT mendorong siswa belajar secara aktif, berkolaborasi teman-teman mereka, dan saling mendukung memahami materi literasi. Menurut Khoerunnis (2020),⁷ melalui kompetisi, siswa merasa termotivasi berpartisipasi penuh dan berusaha lebih keras meningkatkan kemampuan membaca mereka. Selain itu, Menurut Nugroho & Sari, (2023)⁸ TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan elemen permainan dan kompetisi edukatif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif.

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Zulaeha, dkk (2024)⁹ yang menjelaskan bahwa keterampilan membaca sebagai pondasi dasar agar mampu melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi ,

⁷ P. Khoerunnisa, "Analisis Model-Model Pembelajaran," Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 2020, Hlm. 1–27.

⁸ Nugroho, H., dan P. Sari, "Pengaruh Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia* 9, no. 1 (2023): 85–95

⁹ Zuaeha, I., dkk., *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Merdeka Belajar di Sekolah Dasar* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang dan memanfaatkan berbagai media dan metode pembelajaran yang efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) secara spesifik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, yang berdasarkan penelusuran peneliti belum pernah diteliti sebelumnya, berbeda dengan penelitian sebelumnya seperti Ramadhani yang lebih menekankan pada aspek komunikasi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Meningkatkan Kemampuan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru.**

B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis akan menegaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul, diantaranya yaitu:

1. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim, permainan akademik, dan kompetisi dalam proses belajar. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang. sehingga dapat meningkatkan motivasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta hasil belajar siswa. Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) juga dirancang untuk meningkatkan semangat belajar siswa melalui pengintegrasian unsur permainan dan kompetisi antar tim.

2. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh, baik secara akurat, lancar, maupun bermakna. Kemampuan ini mencakup proses mengenali kata (dekoding), membaca dengan lancar (fluensi), memahami kosakata, menafsirkan isi bacaan, serta menggunakan informasi dari bacaan dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Kemampuan membaca memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar siswa di semua mata pelajaran, sehingga perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar melalui bimbingan dan strategi pembelajaran yang tepat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dijabarkan, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu: “Bagaimanakah penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan Membaca siswa pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku mata pelajaran bahasa indonesia dikelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah “Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan Membaca siswa pada tema Indahnya

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keragaman di Negeriku mata pelajaran bahasa indonesia dikelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas lain atau tingkat kelas berbeda.
 - b. Meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang mendukung metode pembelajaran aktif dan menyenangkan.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
 - b. Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kooperatif, dan kompetitif secara sehat.
3. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
 - b. Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca.
4. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan peneliti tentang meningkatkan kemampuan tingkat tinggi siswa melalui penelitian tindakan kelas.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu konsep fundamental yang wajib dipahami oleh seluruh elemen pendidikan, termasuk para pendidik profesional, pengawas pendidikan, serta para calon guru yang saat ini masih menempuh pendidikan sebagai siswa atau mahasiswa di lembaga pendidikan keguruan. Model pembelajaran bukan sekadar metode mengajar, melainkan merupakan suatu kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur yang dirancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari model ini adalah untuk memberikan panduan yang jelas dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁰

menurut Rini Hadiyanti model pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang kemampuannya heterogen. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi dan saling membantu teman sekelompok mencapai ketuntasan.¹¹

¹⁰ Eka Kurniasih Dkk., *Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022).

¹¹ Rini Hadiyanti, Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together Terhadap Kemampuan Pemahaman konsep, (*Unnes Journal Of Mathematics Education*, 2012), h 60

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Model pembelajaran juga menjelaskan secara rinci mengenai cara menciptakan suatu situasi dan kondisi lingkungan belajar yang kondusif, sehingga interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa dengan materi pembelajaran dapat terjalin secara efektif. Interaksi ini kemudian diharapkan mampu menghasilkan perubahan positif atau perkembangan dalam diri siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.¹²

Model pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri khas tertentu yang membedakannya secara jelas dari strategi pembelajaran, metode mengajar, atau prosedur teknis pembelajaran lainnya.¹³ Ciri-ciri tersebut antara lain meliputi:

- a. Model pembelajaran disusun berdasarkan dasar teoritis yang logis dan sistematis, yang dirancang oleh para ahli atau pengembangnya.
- b. Model ini mencerminkan gagasan tentang apa yang harus dipelajari oleh siswa dan bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung, serta berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. model ini mencakup perilaku belajar yang harus dimiliki atau ditunjukkan oleh siswa agar pelaksanaan model dapat berhasil secara optimal. Di samping itu, model pembelajaran menjelaskan

¹² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), Hlm 151.

¹³ Kardi Dan Nur, Dalam Ngalimun, *Strategi Dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kondisi dan lingkungan belajar yang mendukung, yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan secara berkelompok atau berpasangan, di mana setiap peserta didik yang tergabung memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Dalam metode ini, peserta didik saling berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama satu sama lain untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kelompoknya. Melalui kolaborasi tersebut, mereka bersama-sama berupaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga tidak hanya terjadi transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial dan tanggung jawab individu dalam kerja tim.¹⁴

Menurut Asmuri model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵ menurut Artzt dan Newman dikutip oleh Donni Juni Priansa, model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹⁶

¹⁴ Ibrahim Dkk, Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Unesa-University Press 2001 Hal: 2

¹⁵ Asmuri, Metodologi Pembelajaran PAI, (Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra, 2014), h 186.

¹⁶ Donni Juni Priansa, Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2015), h 243.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Hamdayama terdapat empat prinsip utama dalam pembelajaran kooperatif, yaitu¹⁷:

a. Ketergantungan positif

Agar kelompok kerja dapat berjalan secara efektif, setiap anggota perlu membagi tugas berdasarkan tujuan kelompok dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing. Prinsip ketergantungan positif berarti bahwa keberhasilan kelompok tidak dapat dicapai jika ada anggota yang tidak menyelesaikan tugasnya. Oleh karena itu, kerja sama yang baik sangat dibutuhkan. Anggota yang lebih mampu diharapkan dapat membantu anggota lain yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas.

b. Tenggung Jawab Individu

Prinsip ini merupakan kelanjutan dari prinsip ketergantungan positif. Keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap individu, sehingga setiap anggota harus bertanggung jawab atas tugas yang diembannya dan berusaha memberikan yang terbaik demi pencapaian tujuan kelompok. Untuk itu, guru perlu melakukan penilaian baik terhadap individu maupun kelompok. Penilaian individu dapat bervariasi, sedangkan penilaian kelompok bersifat seragam.

c. Interaksi Langsung atau Tatap Muka

Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk saling bertemu, bertukar informasi,

¹⁷ Hamdayama, *Metodologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), Hlm. 147.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan belajar bersama. Interaksi ini memberikan pengalaman penting dalam bekerja sama, menghargai perbedaan, memanfaatkan keunggulan masing-masing, serta saling melengkapi kekurangan.

d. Pertisipasi dan Kemampuan Komunikasi

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk aktif berpartisipasi dan mampu berkomunikasi secara efektif. Keterampilan ini sangat diperlukan sebagai bekal hidup di masyarakat. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan pembelajaran kooperatif, guru perlu melatih siswa dalam keterampilan komunikasi seperti mendengarkan, berbicara, menyampaikan pendapat, menyanggah secara sopan, serta mengemukakan ide secara baik dan bermanfaat.

3. Model pembelajaran *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament* pertama kali dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Model ini merupakan salah satu pendekatan dalam kegiatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi antar tim dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Dalam pelaksanaannya, model ini mengandalkan aktivitas bermain sambil belajar, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok atau tim yang saling bersaing dalam bentuk turnamen atau permainan akademik untuk memperoleh

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

skor tim.¹⁸ Pendekatan seperti ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran TGT tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan-keterampilan dasar yang diperlukan dalam proses pembelajaran, tetapi juga berdampak positif terhadap prestasi belajar mereka. Selain itu, model ini mendorong terjadinya interaksi sosial yang positif di antara siswa dalam tim maupun antar tim. Melalui kerjasama dalam permainan, siswa belajar untuk saling menghargai, bekerja sama, serta mengembangkan rasa empati dan solidaritas. Tak hanya itu, model ini juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan harga diri, serta menanamkan sikap saling menerima perbedaan yang ada di antara siswa, baik dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang pribadi mereka.¹⁹

Model pembelajaran *Cooperative tipe Team Games Tournament* merupakan salah satu pedagogis inovatif yang secara khusus dirancang untuk mengintegrasikan kegiatan kerja sama kelompok dengan unsur permainan atau turnamen yang bersifat kompetitif. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan

¹⁸ Ahmad Fakhir Hutaeruk, *Pemanfaatan Model Sejarah Dalam Pengembangan Model Team Games Tournament Berbasis Multikulturalisme Untuk Meningkatkan Sikap Kebhinnekaan* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), Hlm 18.

¹⁹ Joko Krismanto Dkk., *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), Hlm 92.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

semangat belajar siswa secara aktif dan partisipatif. Pendekatan ini memungkinkan setiap individu dalam kelompok untuk tidak hanya mengekspresikan ide-ide mereka secara terbuka, tetapi juga bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok secara keseluruhan, sebagaimana dijelaskan oleh Slavin bahwa kolaborasi dalam pembelajaran melibatkan proses berbagi gagasan serta tanggung jawab kolektif antar anggota kelompok.

Model pembelajaran ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking) dan keterampilan sosial siswa, terutama bagi mereka yang berasal dari latar belakang dan kebutuhan yang beragam di dalam kelas. Dalam konteks ini, paradigma pembelajaran yang diusung oleh Cooperative Learning tipe TGT mendorong siswa untuk secara aktif berdiskusi dan saling bertukar pengetahuan demi mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep materi pelajaran. Dengan demikian, interaksi antar siswa dalam kelompok bukan hanya menjadi sarana pembelajaran akademik, tetapi juga media untuk membangun kerja sama dan empati yang positif dalam proses belajar-mengajar secara keseluruhan.²⁰

²⁰ B. Saputri, "Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," Vol. 4, No. 2 (2024): Hlm 1310.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament*

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yaitu²¹:

1) Presentasi di Kelas

Presentasi kelas yaitu mengenalkan materi pembelajaran secara klasikal. Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan dan materi pembelajaran.

2) Team

Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen yaitu memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran dalam kelompok mencakup pembahasan permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau pendapat setiap anggota, serta mengoreksi apabila terjadi perbedaan hasil. Dengan demikian, terjadi kegiatan diskusi belajar yang efektif.

3) *Game*

Siswa bekerja di dalam tim dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah memahami pembelajaran *Game* terdiri atas pertanyaan yang telah dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan sederhana bernomor siswa memiliki kartu bernomor dan

²¹ Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *Jpk (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), Hlm 70-76.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut.

Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapat skor.

4) *Tournament*

Turnamen dalam pembelajaran *team games tournament* adalah suatu kegiatan berlangsungnya *game* setelah proses presentasi kelas dan memahami materi pembelajaran.

5) Penghargaan Kelompok

Suatu kelompok akan mendapatkan suatu penghargaan apabila mencapai poin. Penghargaan ini bertujuan untuk memberikan semangat belajar siswa baik siswa yang mendapatkan penghargaan maupun tidak.

Menurut Slavin, langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) meliputi beberapa tahapan²²:

- a) kegiatan pengajaran, yaitu guru menyampaikan materi pelajaran kepada seluruh siswa melalui presentasi yang mencakup bagian pembukaan, pengembangan isi, serta penjelasan praktis dari setiap unsur materi.
- b) kegiatan belajar tim, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk mendalami lembar kegiatan yang disediakan. Dalam proses ini, setiap anggota kelompok bertanggung jawab tidak hanya untuk memahami materi, tetapi juga membantu rekan

²² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, And Practice*, (Boston: Allyn And Bacon, 2010), Hlm. 170–174.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

satu tim agar menguasai materi yang sama. Siswa menggunakan lembar kerja dan lembar jawaban sebagai sarana latihan dan evaluasi diri serta antar teman.

- c) kegiatan turnamen, yaitu sesi kompetisi di mana guru menyediakan perlengkapan seperti kartu soal bermotor, lembar permainan, lembar jawaban, dan lembar skor untuk setiap kelompok. Turnamen ini dilakukan dengan mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan akademik serupa pada satu meja, sehingga kompetisi berlangsung secara seimbang.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka pada penelitian ini menggunakan Langkah-langkah model pembelajaran team game tournament yang dikemukakan oleh Rahmawati karena langkah-langkah tersebut disusun secara sistematis dan praktis sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Lima tahapan yang ditawarkan, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok, sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang mengedepankan interaksi sosial, kerja sama, dan kompetisi sehat. Langkah-langkah ini juga memungkinkan guru mengintegrasikan permainan akademik dengan diskusi kelompok, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Dengan mekanisme penghargaan, siswa terdorong untuk berpartisipasi penuh dalam memahami materi literasi membaca.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keunggulan lainnya, struktur ini mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa melalui pembentukan kelompok heterogen, sehingga setiap anggota berperan dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama.

c. Kelebihan dan kekurangan *model pembelajaran Team Games Tournament*

1) Kelebihan Model Pembelajaran TGT

Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games*

*Toournamen*²³ yaitu:

- a) Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b) Model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c) Model pembelajaran TGT, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.

²³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), Hlm 208.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d) Model pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

2) Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Kekurangan dari model pembelajaran model TGT antara lain : yaitu:

- a) Pembelajarannya sangat menyita waktu yang tidak sedikit.
- b) Seorang pengajar harus bisa menentukan sebuah materi yang akan diberikan kepada peserta didiknya.
- c) Seorang pengajar sebelum memberikan materinya harus mampumenguasai model.
- d) pembelajaran ini dengan sebaik mungkin contohnya dalam membuat soal pada masing-masing meja permainan dan seorang pengajar harus memahami karakteristik tingkat kemampuan peserta didik.

4. Kemampuan Membaca**a. Pengertian kemampuan membaca**

Di dalam kamus Bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat).²⁴ Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Kemampuan membaca merupakan

²⁴ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 1180

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

keterampilan mendasar yang harus dikuasai oleh siswa dapat memahami setiap mata pelajaran yang dipelajari. Jika seorang siswa belum menguasai keterampilan ini, maka mereka akan menghadapi tantangan dalam memahami pelajaran, berpotensi memengaruhi pemahaman mereka di tingkat berikutnya.²⁵

Menurut Akda & Dafit kemampuan membaca memiliki tujuan agar siswa bisa memahami bacaan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik. Oleh karena itu, kemampuan membaca perlu dikuasai anak sejak sekolah dasar karena memiliki peran penting dalam keseluruhan proses pembelajaran di jenjang tersebut²⁶

Kemampuan membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan membaca untuk dapat memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu. Mengajarkan membaca kepada siswa bukanlah pekerjaan mudah. Seorang guru perlu memiliki suatu keterampilan atau kompetensi yang baik untuk memajukan keterampilan membaca siswa-siswinya.²⁷ Menurut Ana Widayastuti menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur pendengaran dan pengamatan, kemampuan membaca di mulai ketika anak senang

²⁵ Rahayu, K. (2023). *Analisis Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 1 Totokaton*. Hlm 81.

²⁶ Akda, H. F., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), Hlm 1118–1128.

²⁷ Nurhadi.(2016). *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm 2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membuka buku, dengan cara memegang atau membolak-balik buku buku bahasa merupakan alat komunikasi utama anak mengungkapkan keinginan maupun kebutuhan nya.²⁸

b. Faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca adalah²⁹:

1) Faktor psikologis

Faktor psikologis yaitu motivasi dan minat. Faktor psikologis dapat menjadi faktor penghambat kemampuan membaca pada siswa. Kemampuan membaca dengan kategori rendah memiliki minat yang kurang untuk membaca dan tidak pernah berinisiatif untuk belajar membaca sendiri jika tidak disuruh. Siswa sudah mendapatkan motivasi dari guru namun karena minat yang rendah sehingga tidak memberikan pengaruh kepada siswa. Menurut Suryani minat adalah usaha-uaha seseorang untuk membaca, jika minat sudah tidak ada tidak mungkin bisa melakukan apapun termasuk membaca. Motivasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang belajar atau melakukan sesuatu kegiatan. Dapat disimpulkan bahwa minat sangat berhubungan erat dengan kemampuan membaca, oleh

²⁸ Ana, Widayastuti. (2017). *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. hlm 2

²⁹ Suryani, A. I. (2020). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa (Studi Kasus Di SDN 105 Pekanbaru)*. 9(February), 115–125.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena itu ketika siswa tidak memiliki minat membaca maka siswa tersebut tidak memiliki kemampuan membaca yang baik.

2) Faktor intelektual

Faktor intelektual merupakan salah satu yang menjadi penghambat kemampuan membaca siswa. Kemampuan membaca siswa dengan kategori rendah kurang mampu membaca beberapa kata menjadi kalimat dan kurangnya memahami bacaan karena belum lancar membaca. Walaupun masih ada siswa yang kurang mampu membaca guru selalu menyuruh siswa membaca dikelas untuk sekalian melatih kemampuan membacanya.

3) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan juga merupakan faktor yang menjadi penghambat kemampuan membaca lingkungan sekolah. TGT menciptakan suasana belajar yang kooperatif, menyenangkan, dan supotif. Siswa tidak takut salah saat membaca karena dibantu teman satu tim. Lingkungan sekolah menjadi lebih kondusif dan positif terhadap kegiatan membaca, sehingga kemampuan membaca siswa meningkat.” Dapat disimpulkan bahwa faktor lingkungan juga sangat berpengaruh dan memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan membaca siswa.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Indikator kemampuan membaca

Kemampuan membaca dapat dipandang terdiri dari sub-

komponen sebagai berikut³⁰:

- 1) Dekoding : kemampuan siswa mengenali/membaca kata secara akurat.
- 2) Fluensi membaca : kecepatan dan kelancaran membaca teks.
- 3) Kosa kata : penguasaan kosakata yang diperlukan untuk memahami teks.
- 4) Pemahaman bacaan : kemampuan menarik makna, menyimpulkan, menjawab pertanyaan dari teks.
- 5) Penggunaan hasil baca : kemampuan siswa menggunakan informasi dari bacaan untuk kegiatan pembelajaran atau kehidupan sehari-hari.

5. Hubungan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan membaca

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan unsur permainan dan kompetisi antar kelompok. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam konteks literasi membaca, TGT memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui aktivitas diskusi, pemahaman materi, serta pemecahan masalah secara kelompok. Melalui sistem

³⁰ How the Science of Reading Informs 21st-Century Education". (2021). PMC

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permainan dan turnamen, siswa secara tidak langsung terdorong untuk membaca, memahami, dan menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis demi keberhasilan kelompoknya.

TGT juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan membaca secara menyeluruh. membaca tidak hanya mencakup kemampuan teknis membaca, tetapi juga melibatkan pemahaman isi bacaan, berpikir kritis, serta keterampilan berkomunikasi. Model ini mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat berdasarkan informasi yang dibaca dan dipahami bersama kelompok, sehingga memperkuat keterampilan literasi sekaligus menumbuhkan kerja sama, empati, dan rasa tanggung jawab.

Menurut Slavin³¹, TGT tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong tanggung jawab individu dalam kelompok. Dengan demikian, TGT menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna, terutama dalam kegiatan literasi membaca. Pernyataan ini sejalan dengan Khoerunnis³², yang menyatakan bahwa melalui mekanisme kompetitif, TGT mampu meningkatkan keaktifan, rasa percaya diri, serta pemahaman siswa terhadap isi bacaan secara lebih mendalam.

³¹ Slavin, R. E., *Cooperative Learning: Theory, Research, And Practice*, (Boston: Allyn And Bacon, 2010), Hlm. 170–174.

³² P. Khoerunnisa, *Op. Cit.*, Hlm 1–27.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hal ini diperkuat oleh Penelitian yang dilakukan oleh Nur Islami Alfi Hidayah (2024)³³ menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca secara signifikan. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa integrasi TGT dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif memahami, menganalisis, dan merefleksikan isi bacaan secara kritis. Hal ini tercermin dari peningkatan hasil tes dan angket literasi membaca yang naik dari kategori sangat rendah ke kategori tinggi. Oleh karena itu, model TGT dapat dianggap sebagai pendekatan strategis dalam menumbuhkan keterampilan literasi membaca siswa.

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut beberapa penelitian yang mendukung dan relevan antara lain :

1. Nur Islami Alfi Hidayah (2024), “Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV”. Hasil dari Penelitian ini 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.

³³ Nur Islami Alfi Hidayah, Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Teams Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas Iv, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2024

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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.³⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan unsur *Teams Games Tournament (TGT)* serta fokus pada peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian Nur Islami Alfi Hidayah mengintegrasikan TGT ke dalam model *Problem Based Learning (PBL)*, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu, fokus penelitian Nur Islami Alfi Hidayah pada literasi membaca secara umum, sementara penelitian ini lebih spesifik pada kemampuan membaca yang mencakup dekoding, fluensi, kosakata, pemahaman bacaan, dan penggunaan hasil bacaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Rodatus Sofiah (2024), “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Puisi melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas 5A SD Al Firdaus Surakarta”. Hasil dari Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa. Persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan dari 70,83% pada siklus I, meningkat menjadi 79,17% pada siklus II, dan pada siklus III meningkat menjadi 87,5%. Peningkatan ini dilaksanakan

³⁴ Nur Islami Alfi Hidayah, Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Teams Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas Iv. (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2024)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan langkah-langkah model Teams Games Tournament (TGT), yaitu:

- (a) menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa,
- (b) menyajikan informasi mengenai materi pembelajaran,
- (c) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar,
- (d) belajar bersama tim kelompok,
- (e) melakukan turnamen,
- (f) memberikan penghargaan.³⁵

Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran TGT serta tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Perbedaannya terletak pada jenjang kelas dan materi pembelajaran, di mana Rodatus Sofiah meneliti siswa kelas V dengan fokus pada materi puisi, sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas IV dengan cakupan kemampuan membaca pada teks bacaan Bahasa Indonesia secara umum.

3. Gusti Ngurah Sutrisna, (2017) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” Hasil penelitian Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan media kartu kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan membaca siswa kelas II semester II di SD No. 2 Penarukan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata motivasi siswa dari 30,83 (kategori cukup tinggi) pada siklus I menjadi 39,77 (kategori tinggi) pada siklus II. Selain itu, skor rata-rata

³⁵ Rodatus Sofiah, “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Puisi Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Kelas 5a Sd Al Firdaus Surakarta.” (Universitas Muhammadiyah Surakarta,2024)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemampuan membaca siswa juga meningkat dari 65,86 (kategori tinggi) pada siklus I menjadi 72,13 (kategori tinggi) pada siklus II, menunjukkan peningkatan yang signifikan.³⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan fokus pada peningkatan kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya terletak pada media dan subjek penelitian, di mana penelitian Gusti Ngurah Sutrisna menggunakan media kartu kata dan dilakukan pada siswa kelas II, sedangkan penelitian ini tidak menggunakan media tambahan khusus dan difokuskan pada siswa kelas IV dengan indikator kemampuan membaca yang lebih kompleks.

4. Eka Marwati (2023), "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1". Hasil penelitian ini Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat melibatkan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam penelitian ini, pada siklus I, dari 26 siswa, 20 siswa (76,923%) memperoleh nilai di atas 70, dan 6 siswa (23,077%) di bawah 70. Pada siklus II, dari 26 siswa, 22 siswa (84,615%) memperoleh nilai di atas

³⁶ Gusti Ngurah Sutrisna, 2017 "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia"(Niversitas Pendidikan Ganesha 2017))

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KKM, sementara 4 siswa (15,385%) masih di bawah KKM. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.³⁷

Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT dan pelaksanaan penelitian pada kelas IV SD. Perbedaannya, penelitian Eka Marwati menitik beratkan pada hasil belajar Bahasa Indonesia secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus berfokus pada peningkatan kemampuan membaca siswa sebagai salah satu keterampilan dasar literasi.

5. Ashifa Zulfika Safitri (2019), "Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Question Card untuk Meningkatkan Pemahaman Tema Kayanya Negeriku". Hasil penelitian ini Model *teams games tournament* berbantu media *question card* efektif untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri Proyonangan 14 Batang. Hal ini dibuktikan dengan analisis uji-t (hitung>ttabel, yaitu $4,36 > 2,022$) dan analisis uji N-Gain (diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,42 dengan kategori sedang). Rata-rata nilai *posttest* pada kelas IV sesudah diberikan perlakuan sebesar 78,5 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75% (15 siswa tuntas dari 20 siswa), dibandingkan dengan *pretest* di mana hanya 30% siswa (6 siswa dari 20 siswa) yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 62,5.³⁸

³⁷ Eka Marwati, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia"(Universitas Sanata Dharma 2017)

³⁸ Ashifa Zulfika Safitri, "Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Question Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Tema Kayanya Negeriku".(Universitas Pgri Semarang 2019)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model TGT serta penerapan pada siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada tujuan dan pendekatan penelitian, di mana Ashifa Zulfika Safitri menekankan pada pemahaman tema pembelajaran tematik dengan bantuan media question card, sedangkan penelitian ini tidak menggunakan media khusus dan lebih terfokus pada kemampuan membaca dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Kerangka Berpikir

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca pada muatan pembelajaran bahasa indonesia. Peningkatan kemampuan membaca siswa sekolah dasar sangat penting karena merupakan dasar bagi penguasaan pengetahuan pada mata pelajaran lain. Namun, berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan di SDIT Al-Fityah Pekanbaru, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami, memperoleh informasi, dan menyimpulkan isi bacaan.

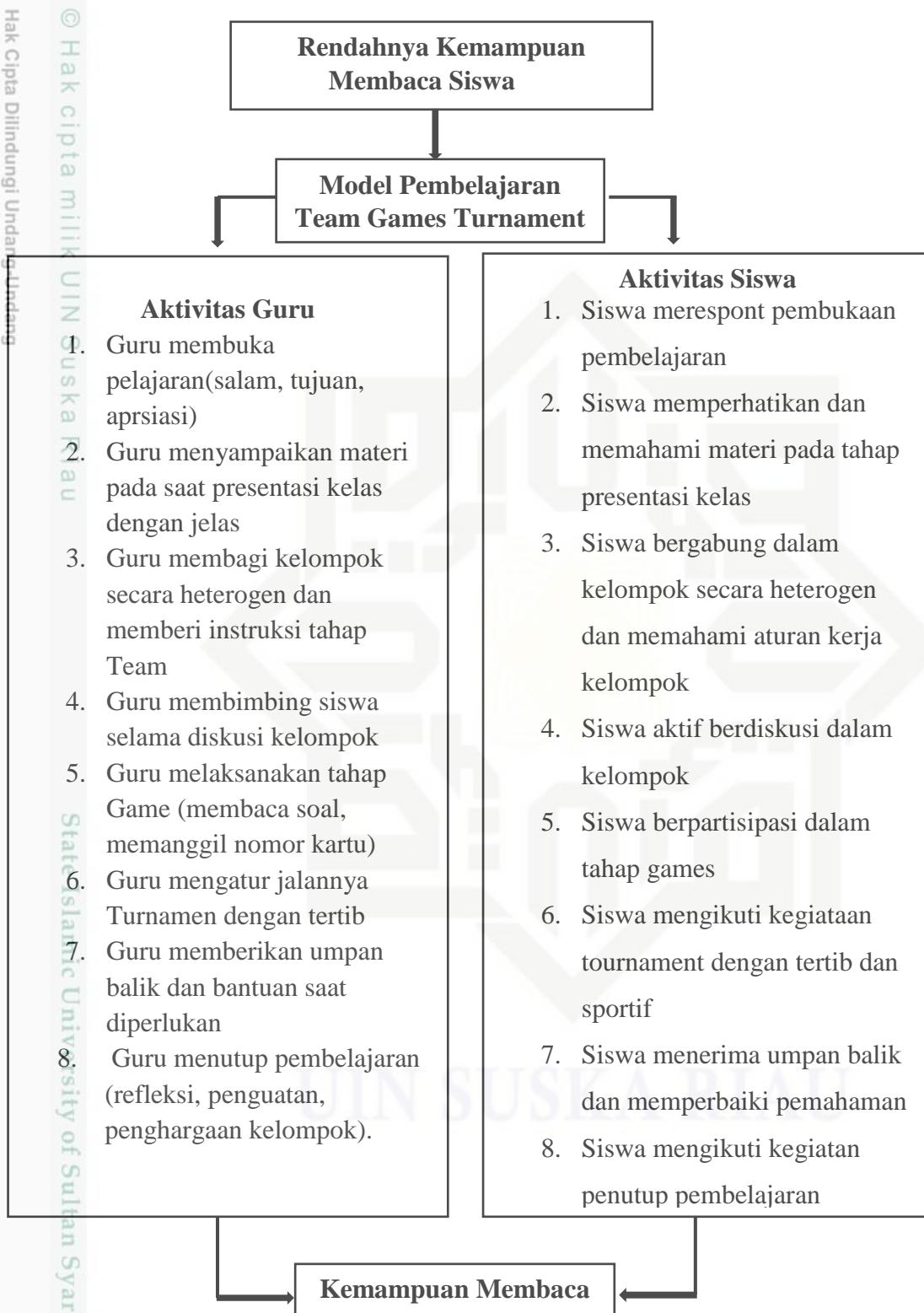
Masalah ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*, yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model ini menggabungkan kerja kelompok dan kompetisi dalam bentuk permainan akademik, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Melalui langkah-langkah TGT seperti presentasi materi, kerja kelompok, pelaksanaan games, turnamen, dan pemberian penghargaan, siswa dilatih untuk memahami teks bacaan, bekerja sama, serta menyampaikan informasi secara lisan dan tertulis. Kegiatan ini sejalan dengan indikator literasi membaca yang mencakup kemampuan memahami bacaan, memperoleh informasi, memperoleh pengetahuan baru, merefleksikan isi bacaan, dan membuat kesimpulan.

Penerapan model TGT, siswa diharapkan lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kemampuan membaca mereka dapat meningkat. Model ini tidak hanya menumbuhkan kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial, tanggung jawab, dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar I.I
Kerangka Berpikir Model Pembelajaran Teams Games Tournament

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Indikator Keberhasilan**a. Aktivitas guru**

Adapun indikator aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, Sebagai berikut :

- 1) Guru membuka pelajaran(salam, tujuan, aprsiasi)
- 2) Guru menyampaikan materi pada saat presentasi kelas dengan jelas
- 3) Guru membagi kelompok secara heterogen dan memberi instruksi tahap Team
- 4) Guru membimbing siswa selama diskusi kelompok
- 5) Guru melaksanakan tahap Game (membaca soal, memanggil nomor kartu)
- 6) Guru mengatur jalannya Turnamen dengan tertib
- 7) Guru memberikan umpan balik dan bantuan saat diperlukan
- 8) Guru menutup pembelajaran (refleksi, penguatan, penghargaan kelompok).

Guru dikatakan berhasil apabila mencapai minimal 80% (kategori sangat baik) dalam pelaksanaan langkah-langkah model pembelajaran TGT, berdasarkan hasil observasi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Aktivitas siswa

Adapun indikator aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, Sebagai berikut :

- 1) Siswa merespons pembukaan pembelajaran
- 2) Siswa memperhatikan dan memahami materi pada tahap presentasi kelas
- 3) Siswa bergabung dalam kelompok secara heterogen dan memahami aturan kerja kelompok
- 4) Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok
- 5) Siswa berpartisipasi dalam tahap games
- 6) Siswa mengikuti kegiatan tournament dengan tertib dan sportif
- 7) Siswa menerima umpan balik dan memperbaiki pemahaman
- 8) Siswa mengikuti kegiatan penutup pembelajaran

Siswa dikatakan aktif apabila minimal 75% siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok, diskusi, turnamen, dan refleksi bacaan.

c. Indikator kemampuan membaca

- a) Dekoding: kemampuan siswa mengenali/membaca kata secara akurat.
- b) Fluensi membaca : kecepatan dan kelancaran membaca teks.
- c) Kosa kata : penguasaan kosakata yang diperlukan untuk memahami teks.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d) Pemahaman bacaan: kemampuan menarik makna, menyimpulkan, menjawab pertanyaan dari teks.
- e) Penggunaan hasil baca: kemampuan siswa menggunakan informasi dari bacaan untuk kegiatan pembelajaran atau kehidupan sehari-hari.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka teori yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “jika proses penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dijalankan dengan sempurna maka kemampuan membaca siswa dapat meningkat” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDIT Al Fityah Pekanbaru.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan siswa kelas IV SDIT Al Fityah Pekanbaru dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, 17 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDIT Al Fityah Pekanbaru Kecamatan Tuah Madani pada kelas IV Mata pelajaran yang diteliti adalah Bahasa Indonesia. Waktu penelitian dilaksanakan semester ganjil tahun 2025/2026.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu percermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas, oleh karena itu, maka rancangan penelitian ini dilakukan beberapa siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Empat langkah tersebut saling berkaitan dalam pelaksanaan tindakan kelas.

Menurut Arikunto³⁹ secara umum pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri atas empat tahap utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan

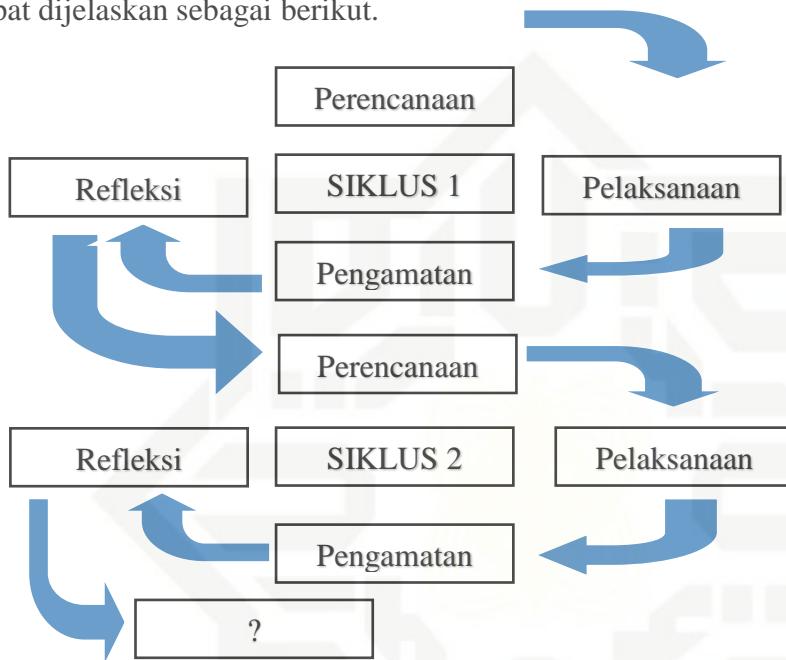
³⁹ Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 2017), Hlm. 42



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PTK yang dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, sehingga keseluruhan penelitian dilakukan dalam empat kali pertemuan. adapun tahapan siklus dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar I.II Alur Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan (Plan)

Tahap perencanaan tindakan diawali dengan pelaksanaan beberapa kegiatan sebagai berikut :

- a. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis model TGT.
- b. Penyediaan materi pembelajaran, LKS, alat evaluasi, dan rubrik penilaian.
- c. Pembuatan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- d. Persiapan logistik seperti kartu game dan tabel skor turnamen.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pelaksanaan Tidak

Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai model TGT:

- a. Presentasi materi secara klasikal.
- b. Pembentukan kelompok heterogen.
- c. Pelaksanaan game dan turnamen.
- d. Pemberian skor dan penghargaan kelompok.

3. Observasi

Observasi akan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan oleh peneliti atau kolaborator. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sengaja. Data pra-penelitian menunjukkan siswa kesulitan dalam aspek-aspek spesifik literasi membaca. Model TGT dihipotesiskan dapat meningkatkan kemampuan ini melalui kolaborasi dan kompetisi.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan bersama guru kelas berdasarkan hasil observasi dan tes literasi. Jika hasil belum optimal, maka dirancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Refleksi merupakan dasar penyusunan siklus lanjutan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

secara sistematis menggunakan lembar observasi berisi kriteria aktivitas sesuai model TGT. Observasi ini mengacu pada panduan dari Sugiyono (2019), yang menyebutkan bahwa observasi partisipatif memungkinkan peneliti memahami proses pembelajaran secara nyata.

2. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan dan pengetahuan siswa, khususnya kemampuan literasi membaca. Tes literasi membaca digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa dalam memahami, mengolah, dan merefleksikan isi bacaan. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur perubahan kemampuan siswa secara kuantitatif. Tes ini dirancang berdasarkan indikator literasi membaca.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang bertujuan memperoleh informasi langsung dari dokumen atau arsip yang relevan, baik yang asli maupun yang langsung dari sumbernya. Dokumentasi meliputi pengumpulan foto kegiatan pembelajaran, hasil kerja siswa, daftar hadir, dan catatan refleksi guru. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan tes.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Analisis Data**1. Aktivitas Guru dan Siswa**

Setelah data diperoleh melalui observasi, langkah selanjutnya

adalah mengolah data tersebut dengan memanfaatkan rumus persentase⁴⁰:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi aktivitas siswa/guru

N = Jumlah frekuensi

P = Angka persentase aktivitas siswa/guru

100% = Bilangan tetap

Adapun keberhasilan aktivitas guru dalam pembelajaran dapat dilihat pada kategori :

Tabel III.1
Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

Kriteria	Rating nilai
Sangat sempurna	81%-100%
sempurna	61%-80%
Cukup sempurna	41%-60%
Kurang sempurna	21%-40%
Tidak sempurna	0%-20%

2. Kemampuan membaca

Hasil belajar siswa bisa dinyatakan tuntas secara individu maupun secara klasikal, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut⁴¹:

a. Ketuntasan Individu

⁴⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Wali Pers, 2014), Hlm. 43

⁴¹ Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum Dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, (Jakarta: Pustaka Setia), 2004, Hlm. 24.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengutip kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$KI = \frac{SP}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

KI = Ketuntasan Individu

SP = Skor Perolehan

SMI = Skor Maksimal Ideal

100% = Bilangan Tetap

- b. Ketuntasan Klasikal

$$KK = \frac{JST}{JS} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Persentase Ketuntasan Klasikal

JST = Jumlah Siswa yang Tuntas

JS = Jumlah Siswa Keseluruhan

Untuk memperoleh persentase dari pengolahan data

kemampuan membaca, rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{Skor setiap siswa}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel III.2
Interval Kategori Penilaian Kemampuan Membaca

Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
Sangat tinggi	84-100%
tinggi	75-83%
Sedang	65-74%
Rendah	55-64%
Sangat Rendah	0-54 %



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil belajar siswa dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 75 (KKTP). Secara klasikal, kelas dinyatakan tuntas apabila $\geq 84\%$ siswa mencapai nilai minimal 75.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab IV, penerapan model pembelajaran kooperatif Team game tournament dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada tema 3 Anak Soleh Memiliki Kegemaran dan fokus pada muatan pelajaran Rahasa Indonesia di SDIT Al Fityah Pekanbaru Kecamatan Tuah Madani. Hal ini dapat dilihat dari grafik peningkatan kemampuan membaca siswa mulai sebelum tindakan perbaikan pembelajaran hingga tindakan perbaikannya pada siklus II. Niiai rata-rata kemampuan siswa sebelum tindakan perbaikan pembelajaran adalah 60.93% atau berada pada kategori rendah karena pada proses ini siswa belum melakukan model pembelajaran kooperatif Team game tournament.

Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus I, nilai rata-rata mereka meningkat menjadi 74.26% dan masih berada pada kategori sedang. Pada saat siklus 1 pertemuan pertama dan kedua dilakukan siswa sangat semangat sehingga siswa bisa menciptakan pernyataan dan berkonstribusi dengan baik pada saat diskusi berlangsung. Kemudian setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata siswa kembali meningkat menjadi 81.11% atau berada pada kategori tinggi. Pada siklus II pertemuan pertama dan kedua siswa sudah mulai terarah dalam pemberian pertanyaan dan jawabannya serta kemampuan membaca siswa sudah terlihat sesuai dengan indikator. Dengan demikian, proses tindakan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perbaikan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Team game tournament dinyatakan berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa SDIT Al Fityah Pekanbaru Kecamatan Tuah Madani.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Terkait pengelolaan waktu pembelajaran: Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) memerlukan waktu yang relatif lebih lama, terutama pada tahap pembentukan kelompok, pelaksanaan game, dan turnamen. Oleh karena itu, guru disarankan untuk merencanakan alokasi waktu secara lebih efektif, menyiapkan perangkat pembelajaran secara matang, serta membatasi jumlah soal permainan agar seluruh tahapan TGT dapat terlaksana tanpa mengurangi waktu pemahaman materi membaca.
2. Bagi Peneliti Lain: Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian serupa dengan variasi, seperti mengintegrasikan model TGT dengan teknologi digital atau media interaktif, serta memperluas subjek penelitian ke jenjang pendidikan yang berbeda. Hal ini dapat memberikan kontribusi lebih lanjut terhadap pengembangan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa di era Kurikulum Merdeka.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rahim, Literasi Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, Dalam *Jurnal Literasi Pendidikan*, 8(3), (2021)
- Ahmad Fakhir Hutaurok, *Pemanfaatan Model Sejarah Dalam Pengembangan Model Team Games Tournament Berbasis Multikulturalisme Untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021)
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Wali Pers, 2014)
- Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 2017)
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)
- Ashifa Zulfika Safitri, Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Question Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Tema Kayanya Negeriku.(Universitas Pgri Semarang 2019)
- Saputri, *Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2 (2024)
- Cicilia, Y.,& Nursalim, N. *Gaya dan Strategi Belajar Bahasa Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*,1(3), (201)
- Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum Dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, (Jakarta: Pustaka Setia), (2004)
- E.H. Ewi, Khaerunnisa, Dan H. Usman, *Hubungan Antara Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri 30 Rumaju Kecamatan Bajo Kabupaten Luwu* (2021)
- E.Y. Saputri, R. S. Sundari, Dan Z. Arifin, *Analisis Kemampuan Membaca Siswa Kelas Ii C Sekolah Dasar Negeri Gisikdrone 02 Semarang*, Dalam *Seminar Pendidikan Nasional (Sendika)*, Vol. 1, No. 1 (2019)
- Eka Kurniasih Dkk., *Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022).
- Eka Marwati, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia"(Universitas Sanata Dharma 2017)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Endah Tri Priyatni Dan Nurhadi, *Membaca Kritis Dan Literasi Kritis* (Jakarta: Tria Smart, 2017)

F. Kurniadi, *Analisis Kompetensi Membaca Pada Kurikulum Merdeka Belajar Paud* (2022).

F. Y. Rozi, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains Dan Humaniora* 2, No. 1 (2016)

Faiz Rafdan Blimantara Dan N. A. Faiz, Guru Dalam Menumbuhkan Literasi Membaca Melalui Program Majalah Dinding Sd Negeri 1 Celep, Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, (2023)

Gusti Ngurah Sutrisna, 2017 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Niversitas Pendidikan Ganesha 2017)

H. Hardianti, *Pengembangan Penilaian Untuk Mengukur Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Di Kelas Iv Madrasah As' Adiyah 170 Layang Kota Makassar* (Disertasi Doktor, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019).

Hamdayama, *Metodologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016)

How the Science of Reading Informs 21st-Century Education. PMC. (2021)

Ibrahim Dkk, Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Unesa-University Press (2001)

F. Laily, *Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar*, EduMa, vol. 3, no. 1

Isalin Dari Kkm Kurikulum 2013 Sekolah Dasar Negeri 013 Koto Tuo.

Joko Krismanto Dkk., *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif* (Medan: Yayasan Kita Menulis, (2022)

Kardi Dan Nur, Dalam Ngalimun, *Strategi Dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016).

Maulana, Panjji Dan Akbar, A. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Team Achievement Division) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar.* 5(2) (2017)



©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Mak cipta milik UIN SUSKA Riau

- M. Yamin Dan Syahrir, Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran), Dalam *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), (2020)
- N. Fajriah Dan D. Sari, Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Spldv Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share Di Kelas Viii Smp, Edu-Mat: *Jurnal Pendidikan Matematika* 4, No. 1 (2016)
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya), (2012)
- Nugroho, H., dan P. Sari, "Pengaruh Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia* 9, no. 1 (2023)
- Nur Islami Alfi Hidayah, Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Teams Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas Iv.(Universitas Muhammadiyah Surakarta), (2024)
- Nursalim A.R, Pengantar Kemampuan Berbahasa Indonesia Berbasis Kompetensi, (Pekanbaru: Zanafa Publishing), (2011).
- Oecd. (2023). *Pisa 2022 Results (Volume I): The State Of Learning And Equity In Education.* Oecd Publishing. Diakses Dari: Https://Www.Oecd.Org/En/Publications/Pisa-2022-Results-Volume-I-And-Ii-Country-Notes_Ed6fbcc5-En/Indonesia_C2e1ae0e-En.Htm
- Pebriana, P. H. Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. (2017)
- P. Khoerunnisa, Analisis Model-Model Pembelajaran, Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), (2020)
- Pujaning Aster Ati Dan Sigit Widiyarto, Literasi Bahasa Dalam Meningkatkan Minat Baca Dan Menulis Pada Siswa Smp Kota Bekasi, *Basasastra* 9, No. 1 (2020)
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka) (2005)
- Rahayu, K. (2023). *Analisis Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 1 Totokaton* (2023)



©

Rahmawati, R. Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *Jpk (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2) (2018)

Riduan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2011)

Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, And Practice*, (Boston: Allyn And Bacon, 2010)

Rodatus Sofiah, Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Puisi Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Kelas 5a Sd Al Firdaus Surakarta. (Universitas Muhammadiyah Surakarta,(2024)

S. Amri & E. Rochmah, *Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Eduhumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 13(1), (2021)

Slavin, R. E., *Cooperative Learning: Theory, Research, And Practice*, (Boston: Allyn And Bacon, 2010)

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. (2019)

Y. Abidin, T. Mulyati, Dan H. Yunansah, *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)

Z. Hijjayati, M. Makki, Dan I. Oktaviyanti, *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 Di Sdn Sapit*, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, No. 3b (2022)

Zuaeha, I., dkk., *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Merdeka Belajar di Sekolah Dasar* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024).

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 1

Modul ajar Kurikulum Merdeka

Bahasa indonesia

Informasi Umum
Penyusun : Selina Islamia
Nama Sekolah : Al- Fityah pekanbaru
Fase/Kelas : B/ IV
Tahun Penyusunan : 2025
Jenjang Sekolah : SDIT Al-Fityah Pekanbaru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Bab : 3 Anak Soleh Memiliki Kegemaran
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)
A. Kompetensi Awal
Siswa telah mampu mengenali huruf dan suku kata sederhana, dan memiliki pemahaman dasar tentang keberagaman.
B. Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan mampu membandingkan informasi dari teks yang berbeda. Peserta didik mampu menjelaskan dan menggunakan kosa kata baru yang diperoleh dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
C. Tujuan Pembelajaran
1. Siswa mampu mengenali dan membaca kata sulit dari teks secara akurat (Dekoding). 2. Siswa mampu memahami makna dari kosakata baru.
D. Profil Pelajar Pancasila
1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia 2. Bernalar kritis 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Kreatif
E. Target Peserta didik
27 Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. Model dan Metode Pembelajaran
Model pembelajaran : Team Games Turnament Metode pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan Tanya jawab
G. Pemahaman Bermakna
Mengenali dan memahami perbedaan (keberagaman) di lingkungan adalah bagian dari ajaran anak soleh, yang diwujudkan melalui sikap saling menghargai dan membantu.
H. Pertanyaan Pemantik
1. Ketika melihat kata baru, apakah kalian langsung tahu cara membacanya, atau perlu mengeja?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Jika kalian tidak tahu arti satu kata dalam kalimat, apakah kalian bisa mengerti seluruh kalimat itu?

I. Rencana Kegiatan**Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, dan melanjutkan do'a yang dipimpin oleh seorang siswa
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru melakukan Apersepsi
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
5. Guru mengecek kemampuan awal siswa

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan kembali tujuan pembelajaran, mengaitkan dengan kemampuan membaca yang diteliti (dekoding, kelancaran membaca, kosa kata, pemahaman bacaan, dan penggunaan hasil baca).
2. guru meminta siswa **membaca teks bacaan tentang “ Hobi melukis menjadi sebuah usaha”** secara mandiri
3. Guru membagi siswa ke dalam kelompok TGT (Teams Games Tournament) dan membagikan teks bacaan
4. Guru memfasilitasi turnamen TGT: siswa menjawab pertanyaan terkait teks, kosakata, makna, dan penggunaan informasi teks.
5. Kelompok mendapatkan poin berdasarkan kerja sama, ketepatan menjawab, dan peningkatan kemampuan membaca.
6. Guru memberikan penguatan konsep serta meluruskan kesalahan pemahaman yang muncul selama kegiatan.

Penutup

1. Menyimpulkan materi pelajaran bersama-sama antara guru dengan siswa
2. Guru melaksanakan penilaian
3. Guru melakukan refleksi
4. Guru melaksanakan tindak lanjut;
 - Mengingatkan siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari
 - Mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang
 - Pengayaan Remedial
5. Menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam



©

J. Sarana dan Prasarana

1. Ruang kelas
2. Alat dan bahan
 - a) Alat : Laptop
 - b) Bahan
 - 1) LKPD
 - 2) Buku Siswa
 - 3) Buku bacaan sesuai tema

K. Asesmen/Penilaian

sesmen formatif (observasi saat diskusi dan presentasi kartu kata),
 Asesmen sumatif (LKPD 1: melengkapi makna/arti kata).

L. Glosarium

Dekoding (Decoding): Proses menguraikan kata-kata tertulis dengan mengubah simbol grafis (huruf) menjadi bunyi bahasa yang sesuai, memungkinkan siswa membaca kata baru secara akurat.

Kosakata (Vocabulary): Kumpulan kata yang dimiliki seseorang, termasuk makna dan penggunaannya, yang sangat penting untuk pemahaman bacaan

M. Daftar pustaka

Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Modul Ajar Kurikulum Merdeka**Bahasa Indonesia**

Informasi Umum
Penyusun : Selina Islamia
Nama Sekolah : Al-Fityah Pekanbaru
Fase/ Kelas : B/ IV
Tahun Penyusunan : 2025
Jenjang Sekolah : SDIT Al-Fityah
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : IV
Bab : 3 Anak Soleh Memiliki Kegemaran
Alokasi Waktu : 1x pertemuan (2x 35 menit)
A. Kompetensi Awal
Siswa telah mampu mengenali huruf dan suku kata sederhana, dan memiliki pemahaman dasar tentang keberagaman.
B. Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan mampu membandingkan informasi dari teks yang berbeda. Peserta didik mampu menjelaskan dan menggunakan kosa kata baru yang diperoleh dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
C. Tujuan Pembelajaran
Siswa mampu membaca teks dengan kecepatan dan intonasi yang tepat (Fluensi).
Siswa mampu mengidentifikasi ide pokok dan informasi tersurat dalam teks.
D. Profil Pelajar PancaSila
<ol style="list-style-type: none"> Beriman dan bertagwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlik mulia Benarar Kritis Bergotong Royong Mandiri Kreatif
E. Target Peserta Didik
27 Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. Model dan Metode Pembelajaran
Model Pembelajaran : Team Games Tournament
Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi dan Tanya jawab
G. Pemahaman Bermakna
Siswa menyadari bahwa membaca dengan lancar dan tanpa mengeja akan membuat otak fokus pada makna cerita (bukan pada kata-kata) sehingga pemahaman meningkat.
H. Petanyaan Pemantik
<ol style="list-style-type: none"> Mengapa membaca cepat lebih baik daripada membaca pelan-pelan sambil mengeja? Apa saja manfaat membaca dengan intonasi yang tepat? Coba sebutkan, siapa saja tokoh yang ada dalam teks yang kita baca

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I. Rencana Kegiatan**Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, dan melanjutkan do'a yang dipimpin oleh seorang siswa
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru melakukan Apersepsi
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan pengertian ide pokok, pengertian informasi tersurat, contoh dari satu paragraf.
2. Guru membagi siswa ke dalam kelompok TGT (Teams Games Tournament) dan membagikan teks bacaan
3. Guru memfasilitasi turnamen TGT: siswa menjawab pertanyaan terkait teks, tebak ide pokok, Cari informasi tersurat
4. Kelompok mendapatkan poin berdasarkan kerja sama, ketepatan menjawab, dan peningkatan kemampuan membaca.

Penutup

1. Menyimpulkan materi pelajaran bersama-sama antara guru dengan siswa
 2. Guru melaksanakan penilaian
 3. Guru melakukan refleksi
 4. Guru melaksanakan tindak lanjut;
- Mengingatkan siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari
 - Mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang
 - Pengayaan Remedial
5. menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam

J. Sarana dan Prasarana

1. Ruang kelas
2. Alat dan bahan
 - a) Alat : Laptop
 - b) Bahan
- 1) LKPD
- 2) Buku Siswa



©

Hak Cipta

UIN SUSKA RIAU

2023

Buku Guru

Kelas IV

SD

Sekolah Dasar

Tahun Pelajaran

2023/2024

Edisi Pertama

Penerbit

UIN SUSKA RIAU

Jl. Sultan Syarif Kasim IV

28141 Batam

Riau

Indonesia

www.uin-suska.ac.id

E-mail:

hakciptauin@gmail.com

Telp:

0775-2222222

Fax:

0775-2222222

Email:

hakciptauin@gmail.com

Telp:

0775-2222222

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
3) Buku bacaan sesuai tema**K. Asesmen/Penilaian**

Asesmen formatif (rubrik membaca lancar di LKPD 2),
Asesmen sumatif (membaca bergantian dengan rubrik kelancaran).

L. Glosarium

Fluensi (Kelancaran Membaca): Kemampuan membaca teks dengan cepat, akurat, dan ekspresif (dengan intonasi yang tepat), yang menjadi jembatan menuju pemahaman.

M. Daftar pustaka

Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Modul Ajar Kurikulum Merdeka**Bahasa Indonesia**

Informasi Umum
Penyusun : Selina Islamia
Nama Sekolah : Al-Fityah Pekanbaru
Fase/Kelas : B/IV
Tahun Penyusun : 2025
Jenjang Sekolah : SD/MI
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : 1x pertmuhan (2x 35 menit)
Bab : 3 Anak Soleh Memiliki Kegemaran
Alokasi Waktu :
A. Kompetensi Awal Siswa telah mampu mengenali huruf dan suku kata sederhana, dan memiliki pemahaman dasar tentang keberagaman.
B. Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan mampu membandingkan informasi dari teks yang berbeda. Peserta didik mampu menjelaskan dan menggunakan kosa kata baru yang diperoleh dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
C. Tujuan Pembelajaran 1. Siswa mampu menyimpulkan makna tersirat dari teks. 2. Siswa mampu mengaplikasikan nilai-nilai "anak soleh dan keberagaman" dalam konteks sehari-hari.
D. Profil Pelajar Pancasila 1. Beriman dan baetagwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlek mulia 2. Bernarar Kritis 3. Bergotong Royong 4. Mandiri 5. Kreatif
E. Target Peserta Didik 27 Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. Model dan Metode Pembelajaran Model pembelajaran : Team Games Tournament Metode pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan Tanya jawab
G. Pemahaman Bermakna Siswa memahami bahwa pemahaman bacaan yang sesungguhnya bukan hanya mengetahui apa yang tertulis, tetapi mampu menyimpulkan pesan moral atau amanat di balik teks tersebut.
H. Pertanyaan Pemantik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I. Rancangan Kegiatan

Pendahuluan

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, dan melanjutkan do'a yang dipimpin oleh seorang siswa
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru melakukan Apersepsi
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
5. Guru mengecek kemampuan awal siswa

Kegiatan Inti

1. Guru memberikan teks cerita tentang kisah suksek pedagang bakso.
2. Siswa membaca secara individu.
3. Guru membagi kelompok TGT.
4. Kelompok menjawab 5–10 pertanyaan pemahaman.
5. Turnamen TGT: kuis pemahaman, mencari informasi dalam teks, menyusun kesimpulan.
6. Siswa mempresentasikan pemahaman kelompok.

Penutup

1. Menyimpulkan materi pelajaran bersama-sama antara guru dengan siswa
2. Guru melaksanakan penilaian
3. Guru melakukan refleksi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Guru melaksanakan tindak lanjut;
- Mengingatkan siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari
 - Mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang
 - Pengayaan Remedial

Menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam

J. Sarana dan Prasarana

1. Ruang kelas
2. Alat dan bahan
 - a) Alat : Laptop
 - b) Bahan
- 1) LKPD
- 2) Buku Siswa
- 3) Buku bacaan sesuai tema

K. Asesmen/Penilaian

Asesmen sumatif (hasil Turnamen TGT dan LKPD 3: Jawaban Pertanyaan Pemahaman Kelompok).

L. Glosarium

Makna Tersirat: Pesan, nilai, atau maksud yang tidak tertulis secara langsung, melainkan harus disimpulkan berdasarkan konteks dan pemahaman mendalam terhadap isi teks.

Daftar Pustaka

Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar



- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Modul Ajar Kurikulum Merdeka

Bahasa Indonesia

Informasi Umum
Penyusun : Selina Islamia
Nama Sekolah : Al-Fityah Pekanbaru
Fase/Kelas : B/IV
Tahun Penyusun : 2025
Jenjang Sekolah : SD/MI
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Bab : 3 AnakSoleh Memiliki Kegemaran
Alokasi Waktu :1x pertemuan (2x35 menit)
A. Kompetensi Awal
Siswa telah mampu mengenali huruf dan suku kata sederhana, dan memiliki pemahaman dasar tentang keberagaman.
B. Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan mampu membandingkan informasi dari teks yang berbeda. Peserta didik mampu menjelaskan dan menggunakan kosa kata baru yang diperoleh dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
C. Tujuan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menghubungkan informasi dari teks dengan pengalaman pribadi. Siswa mampu menyajikan informasi hasil bacaan untuk kegiatan lain.
D. Profil Pelajar Pancasila
<ol style="list-style-type: none"> Beriman dan bertagea kepada tuhan yang maha esa dan berakhhlak mulia Bernarar Kritis Bergotong royong Mandiri Kreatif
E. Target Peserta Didik
27 Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. Model dan Metode Pembelajaran
Model pembelajaran : Team Games Turnament Metode pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan Tanya jawab
G. Pemahaman Bermakna
Siswa mampu menggunakan hasil bacaan dan nilai-nilai Anak Soleh dalam kehidupan sehari-hari (di sekolah maupun di rumah) untuk memecahkan masalah terkait keberagaman.
H. Pertanyaan Pemantik
<ol style="list-style-type: none"> Jika kamu melihat teman diejek karena berbeda, apa yang akan kamu lakukan?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Bagaimana cara kalian menunjukkan sikap anak soleh dalam kehidupan sehari-hari?
3. Mengapa kerjasama tim (gotong royong) sangat penting saat menghadapi perbedaan?

I. Rancangan Kegiatan**Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, dan melanjutkan do'a yang dipimpin oleh seorang siswa
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru melakukan Apersepsi
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
5. Guru mengecek kemampuan awal siswa

Kegiatan Inti

1. Guru mengaitkan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan menjelaskan bahwa nilai dalam cerita dapat diterapkan dalam sikap dan perbuatan.
2. Guru membagi siswa ke dalam kelompok TGT secara heterogen dan memastikan setiap siswa tergabung dalam kelompok.
3. Guru melaksanakan kegiatan permainan (games) TGT dengan membacakan pertanyaan dan mengatur jalannya permainan.
4. Guru membacakan soal turnamen, mencatat skor, dan memberi penilaian selama turnamen berlangsung.
5. Kelompok mempresentasikan hasil.

Penutup

1. Menyimpulkan materi pelajaran bersama-sama antara guru dengan siswa

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Guru melaksanakan penilaian
3. Guru melakukan refleksi
4. Guru melaksanakan tindak lanjut;
 - Mengingatkan siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari
 - Mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang
 - Pengayaan Remedial
5. Menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam

J. Sarana dan Prasarana

1. Ruang kelas
2. Alat dan bahan
 - a) Alat : Laptop
 - b) Bahan
 - 1) LKPD
 - 2) Buku Siswa
 - 3) Buku bacaan sesuai tema

K. Asesmen/Penilaian

Asesmen sumatif (LKPD 4: Rencana Tindakan Nyata).

L. Glosarium

Menghubungkan Informasi: Proses mengaitkan apa yang dibaca dalam teks dengan pengetahuan, pengalaman, atau nilai-nilai yang sudah dimiliki secara pribadi oleh siswa

M. Daftar pustaka

Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar



Lampiran 2

Soal Pra Tindakan

Petunjuk:

bacalah teks pertualangan di pulau rusa kemudian jawablah soal dibawah ini dengan memilih satu jawaban yang paling tepat dan mengisi jawaban singkat esai

Pertualangan di pulau rusa

Pagi itu,adi dan sintia bersiap untuk sebuah ekspedisi kecil mereka berencana mengunjungi pulau rusa,yang letaknya tidak terlalu jauh dari desa mereka titik mereka membawa bekal makanan dan air mineral yang cukup .

Di pulau itu, mereka melihat banyak rusa yang sedang merumput dengan tenang. Adi terkejut melihat ada seekor anak rusa yang kaki nya terluka .sinta segera mengambil obat dan perbaiki di tasnya,lalu dengan hati hati membersihkan dan membali luka anak rusa itu .setelah itu anak rusa itu berjingkang kembali ke ibunya mereka merasa sangat bahagia bisa menolong mereka berjanji untuk melindungi dan merawat pulau kecil itu.

- 1.apa arti kata ekspedisi yang tepat dalam konteks tersebut?
- A.perjalanan jarak jauh
 - B.perjalanan penyelidikan atau penemuan
 - C.kegiatan berburu rusa
 - D.mempersiapkan bekal makanan

Kunci jawaban :B

- 2.kata yang berlawanan(antonom)dengan kata bahagia dalam teks adalah...

- A.senang
- B.sedih
- C.gembira
- D.tenang

Kunci jawaban :C

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

3.Kapan adi dan sintu mengunjungi pulau rusa?

- A.sore hari
- B.hari libur
- C.pagi hari
- D.setiap akhir pekan

Kunci jawaban:C

4.mengapa sintu membawa obat dan prester di tasnya?

- A.karena dia adalah seorang dokter hewan
- B.untuk menolong jika ada yang terluka termasuk dirinya atau hewan
- C.karena iya tahu anak rusa akan terluka
- D.karena itu adalah bekal wajib untuk berekspedisi

Kunci jawaban: B

Soal esay

5.tuliskan satu kalimat kesimpulan yang paling tepat mengenai inti cerita pertualangan dipulau rusa?

Kunci jawaban : adi dan sintu melakukan perjalanan kepulau rusa dan menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dan satwaliar dengan menolong anak lura yang terluka

6.misalkan kamu adalah adi atau sintu apa dua hal yang akan kamu lakukan sebagai tindak lanjut setelah mengetahui ada nak lusa yang terluka di pulau tersebut?

Kunci jawaban:

1. melapor kepada penjaga desa /pihak terkait :agar mereka tahu ada hewan yang terluka dan memastikan pulau itu terjaga
- 2.membawa makanan tambahan untuk rusa dikunjungan berikutnya agar rusa tersebut lebih akurat dan tidak mudah terluka

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 3

Lembar Kerja Peserta Didik 1

Materi: *Hobi Melukis Menjadi Sebuah Usaha*

Model Pembelajaran: Teams Games Tournament (TGT)

Kelas: IV SD

Kelompok: _____

Anggota: _____

no.	Kosakata	Makna/Arti Kata
1.		_____
2.		_____
3.		_____
4.		_____
5.		_____

No.	Kata yang Ditemukan	Pembacaan / Pengucapan	Sudah Akurat (Ya/Tidak)
1.	_____	_____	_____
2.	_____	_____	_____
3.	_____	_____	_____
4.	_____	_____	_____
5.	_____	_____	_____

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©
Lampiran 4

Lembar Kerja Peserta Didik 2

Materi: *Hobi Melukis Menjadi Sebuah Usaha*

Model Pembelajaran: Teams Games Tournament (TGT)

Kelas: IV SD

Kelompok: _____

Anggota: _____

1. Bacalah teks secara bergantian dengan teman satu kelompok.
2. Bacalah tanpa mengeja, suara jelas, dan intonasi tepat.

Catatan Guru:

Kecepatan : Sangat Baik Baik Cukup Perlu Bimbingan

Intonasi : Sangat Baik Baik Cukup Perlu Bimbingan

Bacalah kembali teks, lalu tentukan ide pokok setiap paragraf berikut!

No.	Paragraf	Ide pokok
	Paragraf 1	<hr/> <hr/> <hr/>
2.	Paragraf 2	<hr/> <hr/> <hr/>
3.	Paragraf 3	<hr/> <hr/> <hr/>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan, atau masalah.
- b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Lembar Kerja Peserta Didik 3

Lampiran 5

Lembar Kerja Peserta Didik 3

Materi: Kisah Sukses Pedagang Bakso

Model Pembelajaran: Teams Games Tournament (TGT)

Kelas: IV SD

Kelompok: _____

Anggota: _____

No.	Soal	
		menemukan Makna Tersirat
	Apa pelajaran hidup yang dapat diambil dari pengalaman kebangkrutan Kang Andi?	_____
	Mengapa inovasi sangat penting dalam menjalankan sebuah usaha?	_____
	Apa makna tersirat dari pemberian bakso gratis kepada pelanggan yang berulang tahun?	_____
No.	Contoh dalam teks	Contoh dalam kehidupan sehari-hari
1.	Kang Andi tetap berusaha meskipun pernah bangkrut	_____
2.	Membuat inovasi bakso dengan sambal di dalamnya	_____

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan me-rebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau ilustrasi suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
© Lembar Kerja Peserta Didik 4

Lampiran 6

Lembar Kerja Peserta Didik 4

Materi: Kisah Sukses Pedagang Bakso

Model Pembelajaran: Teams Games Tournament (TGT)

Kelas: IV SD

Kelompok: _____

Anggota: _____

No.	Soal	Menghubungkan Teks dengan Pengalaman Pribadi
1.	Kang Andi pernah mengalami kegagalan sebelum usahanya berhasil. Pernahkah kamu gagal saat belajar atau melakukan sesuatu?	_____
2.	Apa yang dilakukan Kang Andi agar usahanya berhasil kembali?	_____
3.	Jika kamu mengalami kegagalan seperti Kang Andi, apa yang akan kamu lakukan?	_____

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, publikasi kritis atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



MATERI

Hobi Melukis Menjadi Sebuah Usaha

Bapak Sunusae dan Bapak Arwan adalah seorang pelukis dan pembuat kerajinan. Mereka sangat menyukai melukis meskipun latar belakang atau alasan mereka melukis berbeda. Bapak Sunusae melukis karena ia ingin mencari nafkah dan menghidupi keluarganya. Beliau melukis sejak pindah ke Jawa, tepatnya di Lumajang. Bapak Arwan melukis juga karena mencari nafkah, tetapi sejak kecil beliau memang suka menggambar sehingga ketika dewasa beliau menjadi seorang pelukis. Melukis adalah pekerjaan bagi mereka, tetapi melukis juga merupakan kegemaran bagi Bapak Arwan.

Melukis membutuhkan alat dan bahan, diantaranya cat, kuas dan kanvas. Melukis juga memerlukan imajinasi. Selain melukis mereka juga membuat kerajinan seperti bingkai, souvenir, bahan dekorasi (interior dan eksterior), prasasti, dan mebeller. Bapak Sunusae sangat dikenal di masyarakat, terbukti dengan distribusi yang mereka lakukan ke luar kota, diantaranya kata Bali, Jakarta, Malang, Kalimantan, dan Surabaya. Dan untuk mengembangkan usahanya mereka sering mengikutsertakan hasil kerajinan mereka dalam beberapa pameran karya seni, dan terus menyalurkan bakat melalui remaja di sekitar mereka.

Kisah hidup Bapak Sunusae dan Bapak Arwan memberikan pelajaran hidup. Mereka yang pada awalnya hanya melukis dengan iseng, pada akhirnya dapat meraup keuntungan besar.

Kesimpulannya, apapun bentuk usaha yang Anda geluti, asalkan ada niat, ketekunan, ketelatenan serta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kisah Sukses Pedagang Bakso

Kang Andi (narasumber) adalah seorang wirausahawan yang menjalankan bisnis baso bermama Bakso Gejrot. Bakso Gerjot ini berlokasi di Jl. RAA. Wiratanuningrat, dekat alun-alun Kota Tasikmalaya. Menurut keterangan Kang Andi, usaha Bakso Gerjot ini mulai berjalan di tahun 2015 setelah beberapa kali mengalami kebangkrutan. Kang Andi menyebutkan beberapa faktor yang menyebabkan usaha Bakso Gejrot miliknya baru populer sekarang di antaranya:

Menurut Kang Andi, usaha Bakso Gejrotnya bisa naik karena menawarkan inovasi yang baru. Berbeda pada saat dahulu ketika usahanya bangkrut, beliau hanya jualan bakso saja, tidak menawarkan perbedaan. Salah satu inovasi yang ditawarkan Kang Andi dengan Bakso Gejrotnya yaitu memasukkan sambal ke dalam bakso.

Selain itu, Kang Andi menjelaskan bahwa yang membuat usahanya dikenal adalah marketing dengan cara yang kreatif. Misalnya, sekarang beliau menerapkan bakso gratis untuk yang sedang ulang tahun dan untuk yang punyo 10 kupon juga bisa ditukarkan dengan satu porsi bakso.

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

No	Aktivitas yang Diamati	Deskriptor	Skor
1	Membuka pembelajaran (Salam, Tujuan, Apersepsi)	1. Mengucapkan salam dengan ramah dan mengecek kehadiran. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara jelas. 3. Memberikan apersepsi yang relevan untuk memotivasi siswa.	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
2	Guru menyampaikan materi pada tahap Presentasi Kelas dengan jelas	1. Menyampaikan materi pokok/konsep secara jelas dan menarik. 2. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi. 3. Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa sebelum masuk ke tahap kelompok.	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
3	Guru membagi kelompok secara heterogen dan memberi instruksi tahap Team	1. Membagi siswa ke dalam kelompok heterogen (akademik, gender, etnis). 2. Memberikan instruksi kerja kelompok secara mendetail. 3. Memastikan setiap kelompok memiliki perangkat kerja (LKS/materi).	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

4	Guru membimbing siswa selama diskusi kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkeliling untuk memantau jalannya diskusi di setiap kelompok. 2. Memberikan arahan bagi kelompok yang mengalami kesulitan. 3. Mendorong terjadinya tutor sebagai antar anggota kelompok. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
5	Guru melaksanakan tahap Game (membaca soal, memanggil nomor kartu)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membacakan soal atau aturan permainan dengan suara lantang dan jelas. 2. Memanggil nomor kartu/posisi pemain dengan adil. 3. Memastikan kejujuran selama proses pengambilan soal. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
6	Guru mengatur jalannya Tournament dengan tertib	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur perpindahan siswa ke meja turnamen sesuai level kemampuan. 2. Menjaga ketertiban dan suasana kondusif selama turnamen berlangsung. 3. Mengelola alokasi waktu turnamen secara efektif. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
7	Guru memberikan umpan balik dan bantuan saat diperlukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan konfirmasi atas jawaban yang benar atau salah. 2. Memberikan bantuan teknis atau penjelasan tambahan saat siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8	Guru menutup pembelajaran (refleksi, penguatan, penghargaan kelompok)	<p>bingung.</p> <p>3. Memberikan penguatan verbal bagi siswa yang berpartisipasi aktif.</p>	<p>descriptor muncul</p> <p>1. Jika tidak ada descriptor muncul</p>
		<p>1. Mengajak siswa melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari.</p> <p>2. Memberikan penguatan materi (kesimpulan akhir).</p> <p>3. Memberikan penghargaan (<i>Team Recognition</i>) kepada kelompok terbaik (Super Team, Great Team, Good Team).</p>	<p>4. Jika semua deskriptor muncul</p> <p>3. Jika dua deskriptor muncul</p> <p>2. Jika satu descriptor muncul</p> <p>1. Jika tidak ada descriptor muncul</p>



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTIF TEAM GAMES TOURNAMENT

Nama : Selina Islamia
 NIM : 12110820710
 Pokok Bahasan : Bahasa Indonesia
 Siklus : 1 (satu)
 Pertemuan : 1 (satu)

Petunjuk Observasi

Berilah tanda centang pada kolom kriteria yang sesuai dengan pedoman obsevasi

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 1				Jumlah		
		Skla	Nilai	4	3	2	1	
1	Guru membuka pembelajaran (salam, tujuan, apersepsi)			✓				3
2	Guru menyampaikan materi pada tahap Presentasi Kelas dengan jelas			✓				3
3	Guru membagi kelompok secara heterogen dan memberi instruksi tahap Team					✓		2
4	Guru membimbing siswa selama diskusi kelompok			✓				3
5	Guru melaksanakan tahap Game (membaca soal, memanggil nomor kartu)			✓				4
6	Guru mengatur jalannya Turnamen dengan tertib			✓	✓			3
7	Guru memberikan umpan balik dan bantuan saat diperlukan			✓	✓			3
8	Guru menutup pembelajaran (refleksi, pengujian, penghargaan kelompok)			✓				3
Jumlah		24						
Persentase		75%						
Kategori		Sempurna						

Keterangan Skor :

- 1) 4 = Sangat Sempurna
- 2) 3 = Sempurna
- 3) 2 = Cukup Sempurna
- 4) 1 = Kurang Sempurna

Pekanbaru, November 2025
 Observasi

Tato Iskandar, S.E., S.Pd



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTIF TEAM GAMES TOURNAMENT

Nama: Selina Islamia
 NIM : 12110820710
 Pokok Bahasan : Bahasa Indonesia
 Siklus : 1 (satu)
 Pertemuan : 2 (Dua)

Petunjuk Observasi

Berilah tanda centang pada kolom kriteria yang sesuai dengan pedoman obsevasi

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 2 Skla Nilai				Jumlah
		4	3	2	1	
1	Guru membuka pembelajaran (salam, tujuan, apersepsi)	✓				4
2	Guru menyampaikan materi pada tahap Presentasi Kelas dengan jelas		✓			3
3	Guru membagi kelompok secara heterogen dan memberi instruksi tahap Team	✓				4
4	Guru membimbing siswa selama diskusi kelompok	✓	✓			4
5	Guru melaksanakan tahap Game (membaca soal, memanggil nomor kartu)	✓				4
6	Guru mengatur jalannya Turnamen dengan tertib		✓			3
7	Guru memberikan umpan balik dan bantuan saat diperlukan		✓			3
8	Guru menutup pembelajaran (refleksi, penguatan, penghargaan kelompok)		✓			3
Jumlah		28				
Persentase		87.5%				
Kategori		Sangat Sempurna				

Keterangan Skor :

- 1) 4 = Sangat Sempurna
- 2) 3 = Sempurna
- 3) 2 = Cukup Sempurna
- 4) 1 = Kurang Sempurna

Pekanbaru, November 2025
 Observasi

Toto Iskandar, S.E., S.Pd



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTIF TEAM GAMES TOURNAMENT

Nama: Selina Islamia
 NIM : 12110820710
 Pokok Bahasan : Bahasa Indonesia
 Siklus : 2 (Dua)
 Pertemuan : 1 (satu)

Petunjuk Observasi

Berilah tanda centang pada kolom kriteria yang sesuai dengan pedoman observasi

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 1				Jumlah		
		Skla	Nilai	4	3	2	1	
1	Guru membuka pembelajaran (salam, tujuan, apersepsi)	✓						4
2	Guru menyampaikan materi pada tahap Presentasi Kelas dengan jelas		✓					3
3	Guru membagi kelompok secara heterogen dan memberi instruksi tahap Team	✓						4
4	Guru membimbing siswa selama diskusi kelompok	✓						4
5	Guru melaksanakan tahap Game (membaca soal, memanggil nomor kartu)	✓						4
6	Guru mengatur jalannya Turnamen dengan tertib		✓	✓				3
7	Guru memberikan umpan balik dan bantuan saat diperlukan		✓	✓				3
8	Guru menutup pembelajaran (refleksi, penguatan, penghargaan kelompok)		✓	✓				3
		Jumlah				28		
		Persentase				87,5 %		
		Kategori				Sangat Sempurna		

Keterangan Skor :

- 1) 4 = Sangat Sempurna
- 2) 3 = Sempurna
- 3) 2 = Cukup Sempurna
- 4) 1 = Kurang Sempurna

Pekanbaru, November 2025

Observasi

Toto Iskandar, S.E., S.Pd



© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTIF TEAM GAMES TOURNAMENT

Nama : Selina Islamia
 NIM : 12110820710
 Pokok Bahasan : Bahasa Indonesia
 Siklus : 2 (Dua)
 Pertemuan : 2 (Dua)

Petunjuk Observasi

Berilah tanda centang pada kolom kriteria yang sesuai dengan pedoman obsevasi

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 1				Jumlah	
		Skla Nilai					
		4	3	2	1		
1	Guru membuka pembelajaran (salam, tujuan, apersepsi)	✓				9	
2	Guru menyampaikan materi pada tahap Presentasi Kelas dengan jelas	✓				9	
3	Guru membagi kelompok secara heterogen dan memberi instruksi tahap Team	✓				9	
4	Guru membimbing siswa selama diskusi kelompok		✓			3	
5	Guru melaksanakan tahap Game (membaca soal, memanggil nomor kartu)	✓				9	
6	Guru mengatur jalannya Turnamen dengan tertib	✓				9	
7	Guru memberikan umpan balik dan bantuan saat diperlukan		✓			3	
8	Guru menutup pembelajaran (refleksi, penguatan, penghargaan kelompok)	✓				9	
Jumlah		30					
Persentase		93.75%					
Kategori		Sangat Sempurna					

Keterangan Skor :

- 1) 4 = Sangat Sempurna
- 2) 3 = Sempurna
- 3) 2 = Cukup Sempurna
- 4) 1 = Kurang Sempurna

Pekanbaru, November 2025

Observasi

Tato Iskandar, S.E., S.Pd

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pedoman Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

No	Aktivitas yang Diamati	Deskriptor	Skor
1	Siswa merespons pembukaan pembelajaran	1. Menjawab salam guru dengan serempak dan sopan. 2. Memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran. 3. Memberikan tanggapan atau jawaban atas apersepsi yang diberikan guru.	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
2	Siswa memperhatikan dan memahami materi pada tahap Presentasi Kelas	1. Fokus mendengarkan penjelasan materi dari guru. 2. Mencatat poin-poin penting dari presentasi. 3. Mengajukan pertanyaan jika ada konsep yang belum dipahami.	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
3	Siswa bergabung dalam kelompok secara heterogen dan memahami aturan kerja kelompok.	1. Menuju kelompok yang telah ditentukan dengan tertib. 2. Mempelajari aturan kerja kelompok yang disampaikan guru. 3. Menyiapkan perlengkapan belajar (buku/LKS) bersama teman sekelompok.	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
4	Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok	1. Berpartisipasi memberikan ide atau solusi dalam	4. Jika semua deskriptor muncul



© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

		menyelesaikan tugas. 2. Membantu anggota kelompok lain yang mengalami kesulitan (tutor sebaya). 3. Menunjukkan kerjasama yang baik tanpa mendominasi atau pasif.	3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
5	Siswa berpartisipasi dalam tahap Game	1. Mengambil soal atau kartu sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. 2. Menjawab soal permainan dengan antusias sesuai giliran. 3. Mematuhi instruksi khusus selama permainan berlangsung.	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
6	Siswa mengikuti kegiatan Turnamen dengan tertib dan sportif	1. Menempati meja turnamen sesuai dengan level kemampuannya. 2. Bersaing secara sportif dengan anggota dari kelompok lain. 3. Menjaga ketenangan kelas agar suasana turnamen tetap kondusif.	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul
7	Siswa menerima umpan balik dan memperbaiki pemahaman	1. Menyimak penjelasan guru atau teman mengenai jawaban yang benar. 2. Memperbaiki kesalahan pemahaman berdasarkan masukan yang diberikan. 3. Terbuka terhadap kritik	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8	Siswa mengikuti kegiatan penutup pembelajaran	dan saran selama proses pembelajaran.	
		1. Terlibat dalam kegiatan refleksi diri terhadap proses belajar. 2. Memperhatikan penguatan atau kesimpulan akhir dari guru. 3. Memberikan apresiasi (tepuk tangan/ucapan selamat) kepada kelompok yang mendapat penghargaan.	4. Jika semua deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 2. Jika satu descriptor muncul 1. Jika tidak ada descriptor muncul



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin dan tanpa sumber.

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

No	Kode Siswa	Indikator Aktivitas Belajar Siswa								Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	H	
1	Siswa 01	3	3	2	2	3	2	3	3	21
2	Siswa 02	3	3	3	2	3	2	3	3	22
3	Siswa 03	4	3	3	3	3	2	3	3	24
4	Siswa 04	3	3	2	2	3	2	3	2	20
5	Siswa 05	3	4	3	3	3	2	3	3	24
6	Siswa 06	3	3	2	2	3	2	3	2	20
7	Siswa 07	4	3	3	3	3	3	3	3	25
8	Siswa 08	3	3	2	2	3	2	3	2	20
9	Siswa 09	3	3	3	2	3	2	3	3	22
10	Siswa 10	4	3	3	3	3	3	3	3	25
11	Siswa 11	3	3	2	2	3	2	3	2	20
12	Siswa 12	3	3	3	2	3	2	3	3	22
13	Siswa 13	4	4	3	3	4	3	3	3	27
14	Siswa 14	3	3	2	2	3	2	3	2	20
15	Siswa 15	3	3	3	2	3	2	3	3	22
16	Siswa 16	4	3	3	3	3	3	3	3	25
17	Siswa 17	3	3	2	2	3	2	3	2	20
18	Siswa 18	3	3	3	2	3	2	3	3	22
19	Siswa 19	4	3	3	3	3	3	3	3	25
20	Siswa 20	3	3	2	2	3	2	3	2	20
21	Siswa 21	3	3	3	2	3	2	3	3	22
22	Siswa 22	4	3	3	3	3	3	3	3	25
23	Siswa 23	3	3	2	2	3	2	3	2	20
24	Siswa 24	3	3	3	2	3	2	3	3	22
25	Siswa 25	4	4	3	3	4	3	3	3	27
26	Siswa 26	3	3	2	2	3	2	3	2	20
27	Siswa 27	3	3	3	2	3	2	3	3	22
Jumlah		89	84	71	63	83	61	81	72	604
Persentase		82,41%	77,78%	65,74%	58,33%	76,85%	56,48%	75,00%	66,67%	69,91%
Kategori		Sangat sempurna	sempurna	Sempurna	Cukup sempurna	sempurna	Cukup sempurna	sempurna	sempurna	sempurna

Sumber : Data Hasil Observasi 2025

Observer

Mahdiyyah Salsabila



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menjual, menyewa, atau mengedarkan karya tulis ini tanpa izin.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

No	Kode Siswa	Indikator Aktivitas Belajar Siswa								Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	H	
1	Siswa 01	3	3	3	3	3	2	3	3	23
2	Siswa 02	3	3	3	3	3	3	3	3	24
3	Siswa 03	4	3	3	3	3	3	3	3	25
4	Siswa 04	3	3	3	2	3	2	3	3	22
5	Siswa 05	4	4	3	3	3	3	3	3	26
6	Siswa 06	3	3	3	2	3	2	3	3	22
7	Siswa 07	4	3	3	3	3	3	3	3	25
8	Siswa 08	3	3	3	2	3	2	3	3	22
9	Siswa 09	3	3	3	3	3	3	3	3	24
10	Siswa 10	4	3	3	3	3	3	3	3	25
11	Siswa 11	3	3	3	2	3	2	3	3	22
12	Siswa 12	3	3	3	3	3	3	3	3	24
13	Siswa 13	4	4	4	3	4	3	3	3	28
14	Siswa 14	3	3	3	2	3	2	3	3	22
15	Siswa 15	3	3	3	3	3	3	3	3	24
16	Siswa 16	4	3	3	3	3	3	3	3	25
17	Siswa 17	3	3	3	2	3	2	3	3	22
18	Siswa 18	3	3	3	3	3	3	3	3	24
19	Siswa 19	4	3	3	3	3	3	3	3	25
20	Siswa 20	3	3	3	2	3	2	3	3	22
21	Siswa 21	3	3	3	3	3	3	3	3	24
22	Siswa 22	4	3	3	3	3	3	3	3	25
23	Siswa 23	3	3	3	2	3	2	3	3	22
24	Siswa 24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
25	Siswa 25	4	4	4	3	4	3	3	3	28
26	Siswa 26	3	3	3	2	3	2	3	3	22
27	Siswa 27	3	3	3	3	3	3	3	3	24
Jumlah		90	84	83	72	83	71	81	81	645
Persentase		83.33%	77.78%	76.85%	66.67%	76.85%	65.74%	75.00%	75.00%	74.65%
Kategori		Sangat sempurna	sempurna	sempurna	sempurna	sempurna	sempurna	sempurna	sempurna	sempurna

Sumber : Data Hasil Observasi 2025

Observer

Mahdiyyah Salsabila



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang melakukan setiap tindakan berikut:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.**

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

No	Kode Siswa	Indikator Aktivitas Belajar Siswa								Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	H	
1	Siswa 01	4	3	3	3	3	3	3	3	25
2	Siswa 02	4	3	3	3	3	3	3	3	25
3	Siswa 03	4	4	3	3	4	3	3	3	27
4	Siswa 04	3	3	3	3	3	3	3	3	24
5	Siswa 05	4	4	4	3	4	3	3	3	28
6	Siswa 06	3	3	3	3	3	3	3	3	24
7	Siswa 07	4	4	3	3	4	3	3	3	27
8	Siswa 08	3	3	3	3	3	3	3	3	24
9	Siswa 09	4	3	3	3	3	3	3	3	25
10	Siswa 10	4	4	3	3	4	3	3	3	27
11	Siswa 11	3	3	3	3	3	3	3	3	24
12	Siswa 12	4	3	3	3	3	3	3	3	25
13	Siswa 13	4	4	4	4	4	3	3	3	29
14	Siswa 14	3	3	3	3	3	3	3	3	24
15	Siswa 15	4	3	3	3	3	3	3	3	25
16	Siswa 16	4	4	3	3	4	3	3	3	27
17	Siswa 17	3	3	3	3	3	3	3	3	24
18	Siswa 18	4	3	3	3	3	3	3	3	25
19	Siswa 19	4	4	3	3	4	3	3	3	27
20	Siswa 20	3	3	3	3	3	3	3	3	24
21	Siswa 21	4	3	3	3	3	3	3	3	25
22	Siswa 22	4	4	3	3	4	3	3	3	27
23	Siswa 23	3	3	3	3	3	3	3	3	24
24	Siswa 24	4	3	3	3	3	3	3	3	25
25	Siswa 25	4	4	4	4	4	3	3	3	29
26	Siswa 26	3	3	3	3	3	3	3	3	24
27	Siswa 27	4	3	3	3	3	3	3	3	25
Jumlah		99	90	84	83	90	81	81	81	689
Percentase		91.67%	83.33%	77.78%	76.85%	83.33%	75.00%	75.00%	75.00%	79.75%
kategori		Sangat sempurna	Sangat sempurna	sempurna	sempurna	Sangat sempurna	sempurna	sempurna	sempurna	sempurna

Sumber : Data Hasil Observasi 2025

Observer

Mahdiyyah Salsabila



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin, memperbanyak atau mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin dan tanpa mendapat persetujuan dari penulis/karya tulis.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

No	Kode Siswa	Indikator Aktivitas Belajar Siswa								Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	H	
1	Siswa 01	4	4	4	3	4	3	3	3	28
2	Siswa 02	4	4	3	3	4	3	3	3	27
3	Siswa 03	4	4	4	4	4	3	3	3	29
4	Siswa 04	4	3	3	3	3	3	3	3	25
5	Siswa 05	4	4	4	4	4	3	3	3	29
6	Siswa 06	4	3	3	3	3	3	3	3	25
7	Siswa 07	4	4	4	4	4	3	3	3	29
8	Siswa 08	4	3	3	3	3	3	3	3	25
9	Siswa 09	4	4	3	3	4	3	3	3	27
10	Siswa 10	4	4	4	4	4	3	3	3	29
11	Siswa 11	4	3	3	3	3	3	3	3	25
12	Siswa 12	4	4	3	3	4	3	3	3	27
13	Siswa 13	4	4	4	4	4	4	3	3	30
14	Siswa 14	4	3	3	3	3	3	3	3	25
15	Siswa 15	4	4	3	3	4	3	3	3	27
16	Siswa 16	4	4	4	4	4	3	3	3	29
17	Siswa 17	4	3	3	3	3	3	3	3	25
18	Siswa 18	4	4	3	3	4	3	3	3	27
19	Siswa 19	4	4	4	4	4	3	3	3	29
20	Siswa 20	4	3	3	3	3	3	3	3	25
21	Siswa 21	4	4	3	3	4	3	3	3	27
22	Siswa 22	4	4	4	4	4	3	3	3	29
23	Siswa 23	4	3	3	3	3	3	3	3	25
24	Siswa 24	4	4	3	3	4	3	3	3	27
25	Siswa 25	4	4	4	4	4	4	3	3	30
26	Siswa 26	4	3	3	3	3	3	3	3	25
27	Siswa 27	4	4	3	3	4	3	3	3	27
Jumlah		108	99	91	90	99	83	81	81	732
Persentase		100.00%	91.67%	84.26%	83.33%	91.67%	76.85%	75.00%	75.00%	84.72%
Kategori		Sangat sempurna	Sangat sempurna	Sangat sempurna	Sangat sempurna	Sangat sempurna	Sempurna	Sempurna	Sempurna	Sangat sempurna

Sumber : Data Hasil Observasi 2025

Observer

Mahdiyyah Salsabila

© Hak cipta
Universitas Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

No	Aspek	Keterangan	Skor
1	Dekoding	Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Belum mampu mengenal huruf atau membunyikan kata dasar secara mandiri. 2) Sering mengeja atau salah dalam membunyikan kata-kata sederhana. 3)Mampu membunyikan sebagian besar kata, hanya sedikit kesalahan pada kata sulit. 4) Mampu membunyikan semua kata, termasuk kata kompleks/asing secara tepat.	4
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Belum mampu mengenal huruf atau membunyikan kata dasar secara mandiri. 2) Sering mengeja atau salah dalam membunyikan kata-kata sederhana. 3)Mampu membunyikan sebagian besar kata, hanya sedikit kesalahan pada kata sulit.	3
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Belum mampu mengenal huruf atau membunyikan kata dasar secara mandiri. 2) Sering mengeja atau salah dalam membunyikan kata-kata sederhana.	2
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Belum mampu mengenal huruf atau membunyikan kata dasar secara mandiri.	1
2	Fluensi membaca	Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Membaca sangat lambat dengan banyak pengulangan atau jeda yang lama. 2) Membaca tersendat-sendat (kata demi kata) dan mengabaikan sebagian besar tanda baca. 3) Membaca lancar, namun sesekali intonasi kurang tepat atau kurang ekspresif. 4) Membaca dengan sangat lancar, intonasi tepat sesuai tanda baca, dan ekspresif.	4
		Siswa mampu menunjukkan indikator Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Membaca sangat lambat dengan banyak pengulangan atau jeda yang lama. 2) Membaca tersendat-sendat (kata demi kata) dan mengabaikan sebagian	3

RUBRIK PENILAIAN**KEMAMPUAN MEMBACA SISWA**



©

Hak cipta milik UIN Suska Riau**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau****Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		besar tanda baca. 3) Membaca lancar, namun sesekali intonasi kurang tepat atau kurang ekspresif.	
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Membaca sangat lambat dengan banyak pengulangan atau jeda yang lama. 2) Membaca tersendat-sendat (kata demi kata) dan mengabaikan sebagian besar tanda baca.	2
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Membaca sangat lambat dengan banyak pengulangan atau jeda yang lama.	1
3	Kosa kata	Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Tidak memahami sebagian besar arti kata dalam teks yang dibaca. 2) Hanya memahami kosa kata yang sangat umum/sederhana; sering bertanya arti kata. 3) Memahami kosa kata umum dan sebagian besar kosa kata baru dalam teks. 4) Memahami arti kata-kata sulit dalam konteks bacaan dan mampu menjelaskan maknanya dengan bahasa sendiri.	4
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Tidak memahami sebagian besar arti kata dalam teks yang dibaca. 2) Hanya memahami kosa kata yang sangat umum/sederhana; sering bertanya arti kata. 3) Memahami kosa kata umum dan sebagian besar kosa kata baru dalam teks.	3
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Tidak memahami sebagian besar arti kata dalam teks yang dibaca. 2) Hanya memahami kosa kata yang sangat umum/sederhana; sering bertanya arti kata.	2
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Tidak memahami sebagian besar arti kata dalam teks yang dibaca.	1
4	Pemahaman bacaan	Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Tidak mampu menjelaskan kembali isi teks atau menjawab pertanyaan mendasar mengenai isi bacaan.2) Hanya mampu menjawab sebagian	4



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

		kecil pertanyaan sederhana dari teks dengan bantuan guru. 3) Mampu menjawab pertanyaan eksplisit (yang tertulis di teks) dan menceritakan garis besar isi. 4) Mampu menyimpulkan isi bacaan, menjawab pertanyaan implisit, dan menceritakan kembali secara rinci.	
		Siswa mampu menunjukkan indikator Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Tidak mampu menjelaskan kembali isi teks atau menjawab pertanyaan mendasar mengenai isi bacaan.2) Hanya mampu menjawab sebagian kecil pertanyaan sederhana dari teks dengan bantuan guru. 3) Mampu menjawab pertanyaan eksplisit (yang tertulis di teks) dan menceritakan garis besar isi.	3
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Tidak mampu menjelaskan kembali isi teks atau menjawab pertanyaan mendasar mengenai isi bacaan.2) Hanya mampu menjawab sebagian kecil pertanyaan sederhana dari teks dengan bantuan guru.	2
		Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Tidak mampu menjelaskan kembali isi teks atau menjawab pertanyaan mendasar mengenai isi bacaan.	1
5	Penggunaan hasil baca	<p>Siswa mampu menunjukkan indikator 1) Tidak mampu menggunakan informasi dari bacaan untuk melakukan instruksi atau tugas. 2) Kesulitan menerapkan informasi dari bacaan untuk kegiatan selanjutnya tanpa arahan penuh. 3) Mampu mengambil poin-poin penting dari teks untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. 4) Mampu menghubungkan isi teks dengan pengalaman pribadi atau pengetahuan lain secara logis.</p> <p>Siswa mampu menunjukkan indikator indikator 1) Tidak mampu menggunakan informasi dari bacaan untuk melakukan instruksi atau tugas. 2) Kesulitan menerapkan informasi dari bacaan untuk kegiatan selanjutnya tanpa arahan penuh.</p>	<p>4</p> <p>3</p>



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

	3) Mampu mengambil poin-poin penting dari teks untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa mampu menunjukkan indikator1) Tidak mampu menggunakan informasi dari bacaan untuk melakukan instruksi atau tugas. 2) Kesulitan menerapkan informasi dari bacaan untuk kegiatan selanjutnya tanpa arahan penuh.	2
	Siswa mampu menunjukkan indikator indikator1) Tidak mampu menggunakan informasi dari bacaan untuk melakukan instruksi atau tugas.	1

Keterangan Skor :

- 1) 4 = Sangat Sempurna
- 2) 3 = Sempurna
- 3) 2 = Cukup Sempurna
- 4) 1 = Kurang Sempurna

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil Tes Kemampuan Membaca Sebelum Tindakan

No	Kode Siswa	Indikator Kemampuan Membaca					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	1	2	2	1	2	8
2	Siswa 02	2	2	3	2	1	10
3	Siswa 03	2	2	3	2	2	10
4	Siswa 04	1	2	2	1	2	8
5	Siswa 05	1	1	2	1	1	6
6	Siswa 06	2	2	3	1	1	9
7	Siswa 07	1	2	2	1	1	7
8	Siswa 08	1	1	2	2	2	8
9	Siswa 09	2	2	3	2	2	11
10	Siswa 10	1	1	3	1	2	8
11	Siswa 11	1	2	3	2	2	9
12	Siswa 12	1	1	3	1	2	8
13	Siswa 13	2	2	2	4	1	11
14	Siswa 14	1	3	2	3	1	11
15	Siswa 15	1	2	2	4	4	13
16	Siswa 16	3	2	3	3	4	13
17	Siswa 17	4	1	3	4	4	16
18	Siswa 18	4	2	3	3	4	16
19	Siswa 19	4	4	2	4	4	18
20	Siswa 20	3	3	2	4	3	15
21	Siswa 21	3	4	3	4	3	17
22	Siswa 22	4	3	3	4	3	17
23	Siswa 23	3	4	3	4	4	18
24	Siswa 24	3	3	3	4	3	16
25	Siswa 25	4	4	2	3	3	16
26	Siswa 26	3	3	2	3	4	15
27	Siswa 27	4	3	2	3	3	15
Jumlah		62	60	68	71	68	329
Percentase%		57.41%	55.56%	62.96%	65.74%	62.96%	60.93%
Kategori		Rendah	Rendah	Rendah	sedang	Rendah	Rendah

Sumber : Data Hasil Observasi 2025

Indikator Kemampuan Membaca :

- a. Dekoding
- b. Fluensi membaca
- c. Kosa kata
- d. Pemahaman bacaan
- e. Penggunaan hasil baca

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil Tes Kemampuan Membaca Siswa Siklus I

No	Kode Siswa	Indikator Kemampuan Membaca					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	2	1	1	2	2	8
2	Siswa 02	1	2	1	1	2	7
3	Siswa 03	1	2	1	1	2	7
4	Siswa 04	1	2	2	2	1	7
5	Siswa 05	1	2	1	2	2	7
6	Siswa 06	2	2	2	2	2	9
7	Siswa 07	1	2	4	1	2	9
8	Siswa 08	4	2	3	3	2	14
9	Siswa 09	3	1	4	3	4	15
10	Siswa 10	4	3	3	3	3	16
11	Siswa 11	3	3	3	3	4	16
12	Siswa 12	4	4	3	4	4	19
13	Siswa 13	3	4	4	3	3	17
14	Siswa 14	4	4	3	4	4	19
15	Siswa 15	4	4	4	4	3	19
16	Siswa 16	4	3	3	3	4	17
17	Siswa 17	3	4	3	4	4	18
18	Siswa 18	4	4	4	3	4	19
19	Siswa 19	3	4	3	3	4	17
20	Siswa 20	4	3	4	3	3	17
21	Siswa 21	4	3	3	4	4	18
22	Siswa 22	4	3	4	3	3	17
23	Siswa 23	4	4	4	4	4	20
24	Siswa 24	3	4	4	4	4	19
25	Siswa 25	4	3	4	3	3	17
26	Siswa 26	4	3	3	3	3	16
27	Siswa 27	3	4	3	4	3	17
Jumlah		82	76	81	79	83	401
Persentase%		75.93%	70.37%	75.00%	73.15%	76.85%	74.26%
Kategori		tinggi	sedang	tinggi	sedang	tinggi	sedang

Sumber : Data Hasil Observasi 2025

Indikator Kemampuan Membaca :

- a. Dekoding
- b. Fluensi membaca
- c. Kosa kata
- d. Pemahaman bacaan
- e. Penggunaan hasil baca



Hasil Tes Kemampuan Membaca Siswa Siklus II

No	Kode Siswa	Indikator Kemampuan Membaca					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	Siswa	2	2	3	3	2	12
2	Siswa	2	2	3	2	3	12
3	Siswa	1	2	2	3	2	10
4	Siswa	2	2	3	2	3	12
5	Siswa	3	3	3	3	2	14
6	Siswa	4	3	3	3	3	16
7	Siswa	4	4	3	4	4	19
8	Siswa	3	3	3	3	4	16
9	Siswa	3	3	4	4	3	17
10	Siswa	3	3	3	4	4	17
11	Siswa	4	3	3	3	3	16
12	Siswa	4	3	4	4	3	18
13	Siswa	3	3	4	3	3	16
14	Siswa	3	3	4	3	4	17
15	Siswa	3	4	3	4	4	18
16	Siswa	3	4	3	3	4	17
17	Siswa	4	4	4	3	3	18
18	Siswa	4	3	4	3	3	17
19	Siswa	3	4	3	3	4	17
20	Siswa	4	3	4	4	4	19
21	Siswa	4	4	4	3	3	18
22	Siswa	4	3	4	3	3	17
23	Siswa	4	4	4	4	3	19
24	Siswa	3	3	3	3	4	16
25	Siswa	4	3	3	3	4	17
26	Siswa	3	4	4	4	3	18
27	Siswa	3	3	3	3	3	15
Jumlah		87	85	91	87	88	438
Persentase%		80.56%	78.70%	84.25%	80.56%	81.48%	81.11%
Kategori		tinggi	tinggi	Sangat tinggi	tinggi	tinggi	tinggi

Sumber : Data Hasil Observasi 2025

Indikator Kemampuan Membaca :

- a. Dekoding
- b. Fluensi membaca
- c. Kosa kata
- d. Pemahaman bacaan
- e. Penggunaan hasil baca

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dokumentasi



©
Dak
ciba
rik
sus
rau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RIWAYAT HIDUP

Selina Islamia, lahir di Koto Tuo 03 November 2002. Anak Kedua dari 2 bersaudara, dari pasangan Ayahanda Kadir dan Ibunda Dewi Suriani. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah SD Negeri 013 Koto Tuo pada tahun (2014-2015), penulis melanjutkan pendidikan di MTS Swasta Darussakinah pada tahun (2015-2018). Setelah itu, penulis Melanjut

kan pendidikan di MA Swasta Darussakinah pada tahun (2018-2021). Kemudian pada tahun 2021 penulis melanjutkan studi Strata 1 (S-1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah lulus pada tahun 2026.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, penulis mendapat ilmu pengetahuan serta pengalaman pada tahun 2024, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Jaya, Kecamatan Siak Kecil, Kabupaten Bengkalis, Riau dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SDIT Al Fityah Pekanbaru , Kemudian penulis melakukan penelitian di SDIT Al-Fityah Pekanbaru dan pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan mengikuti ujian munaqasyah dan berhak menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dibawah bimbingan Ibu Dr. Mimi Hariyani, M.Pd dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDIT Al-Fityah Pekanbaru**". Berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Kamis tanggal 15 Januari 1447 H/2026 M. Penulis dinyatakan LULUS dan berhak menyandang gelar sarjana Pendidikan (S.Pd).