

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE*
TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT PADA SISWA KELAS II
DI SEKOLAH DASAR NEGERI KASATRIAN**

Awal Nur Aji Pranoto

Program Studi PGSD IKIP PGRI Wates

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca menggunakan model pembelajaran Cooperative Tipe Teams Game Tournament di SD Negeri Kasatrian pada tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Dengan subyek penelitian peserta didik kelas II di SD Negeri Kasatrian yang berjumlah 11 peserta didik. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan adalah test, observasi serta dokumentasi. Teknik Analisis Data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan ditandai dengan 75% peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran telah mencapai nilai KKM yaitu 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative Tipe Teams Game Tournament pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik. Pada saat pra-siklus nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 55,45 terdapat 3 dari 11 peserta didik yang nilainya telah memenuhi KKM dengan persentase ketuntasan belajar 27%. Kemudian setelah adanya tindakan di siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 60 terdapat 4 dari 11 peserta didik yang telah memenuhi KKM dengan persentase ketuntasan belajar 36%. Kemudian penelitian dilanjutkan untuk mengambil tindakan di siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 88,18 terdapat 9 dari 11 peserta didik yang nilainya telah memenuhi KKM dengan persentase ketuntasan belajar 81%. Dilihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dan bertambahnya jumlah peserta didik yang tuntas KKM dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Game Tournament dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik.

Kata Kunci: Literasi Membaca, Teams Game Tournament

PENDAHULUAN

Pada saat ini literasi menjadi topik perbincangan hangat bagi banyak orang dari dalam maupun luar negeri. Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis. Selain itu, literasi berdasarkan sisi penggunaannya dinyatakan oleh Baynham (1995:9) bahwa "literasi merupakan integrasi keterampilan menyimak, berbicara, menulis, membaca, dan berpikir kritis".

Namun, kenyataannya di saat peneliti mengikuti program kampus mengajar angkatan tahun 2022 yang ditempatkan di SD BOPKRI Wates 1 pada saat observasi dan mengajar, peneliti mendapati bahwa terdapat beberapa anak di kelas II yang belum lancar dalam membaca. Serta setelah bertukar informasi dengan rekan sesama pengajar ternyata tidak hanya di SD tempat peneliti melaksanakan kegiatan kampus mengajar, ternyata di SD lain juga terdapat permasalahan yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa memang kemampuan literasi membaca di

Indonesia masih tergolong rendah. Selain itu, kurangnya inovasi terhadap model pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Pengertian dan Tujuan Literasi Membaca

Literasi yang dalam bahasa inggrisnya literacy berasal dari bahasa Latin yaitu Litera (huruf) sering diartikan sebagai keaksaraan. Jika dilihat dari makna hurufiah literasi berarti kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis.

Dalam bahasa latin, literasi dikenal sebagai Literatus yang memiliki arti Orang yang belajar. Dijelaskan oleh Kern dalam Widyaningrum (2016:128) bahwa literasi adalah penggunaan prektik-praktik situasional dan historis serta kultural dalam menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Selain itu, Kern (2000:3) juga berpendapat literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Selain itu literasi juga memiliki kesamaan arti dengan belajar dan memahami sumber bacaan.

Abidin, dkk (2018:1) berpendapat bahwa Literasi secara tradisional adalah kemampuan membaca dan menulis. Satu-satunya orang yang dapat dianggap melek huruf dari sudut pandang ini adalah mereka yang dapat membaca dan menulis, atau yang tidak buta huruf sama sekali. Literasi telah berkembang menjadi kapasitas untuk membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan,

Dapat disimpulkan bahwa literasi membaca merupakan suatu kemampuan terhadap keaksaraan seperti menulis, membaca, berbicara, maupun memahami maksud dan isi bacaan atau perkataan dalam kaitannya keterampilan kognitif seseorang.

Literasi memiliki tujuan, salah satunya menurut Axford dalam Widyaningrum (2016:130) adalah membantu siswa dalam memahami dan menemukan strategi yang efektif untuk kemampuan membaca dan menulis, termasuk didalamnya kemampuan memahami makna dari sumber bacaan.

Tujuan literasi juga terdapat dalam Kemendikbud (2016:2) yaitu untuk menumbuh kembangkan budi pekerti siswa, untuk menumbuh kembangkan budaya literasi di sekolah, menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan, menghadirkan beragam buku bacaan dan berbagai strategi dalam membaca.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari literasi yaitu untuk menumbuhkembangkan kemampuan membaca dan menulis, membiasakan anak membaca sedari dini, meningkatkan pemahaman yang positif, meningkatkan pola pikir yang kritis dalam segala hal, meningkatkan budaya literasi, memperkuat dan mengembangkan budi pekerti yang baik.

Factor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Membaca

Faktor-faktor yang mempengaruhi membaca menurut Lamb dan Arnol (Farida, 2007:6) ada 3, pendapat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut;

- 1) Faktor Fisiologis, mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbelakangan neurologis (misalnya berbagai cacat otak) dan kekurangan matang secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka.
- 2) Faktor Intelektual, istilah intelektual merupakan suatu kumpulan kemampuan seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan

mengamalkannya dalam hubungannya dengan lingkungan dan masalah-masalah yang timbul.

- 3) Faktor Lingkungan, faktor ini ikut mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca murid.

Pembelajaran Cooperative dan Model pembelajaran Cooperative Tipe Teams Game Tournament

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil (4 sampai 6 siswa) dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau suku yang berbeda (Suyadi, 2013:62).

Pendapat tersebut sejalan dengan mulyasa (Suyadi dan Dahlia, 2014:44) yang menekankan bahwa: model pembelajaran kelompok (cooperative learning) merupakan model pembelajaran dimana siswa dibagi dalam beberapa kelompok dengan kegiatan yang berbeda-beda, model pembelajaran kooperatif menekankan kerjasama kelompok dalam setiap pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kerjasama kelompok merupakan ciri khas dari model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem kelompok yang beranggotakan empat sampai enam siswa secara heterogen untuk dapat saling berkerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok dan mencapai tujuan bersama. Pada kegiatan pembelajaran siswa akan saling berkerjasama dan saling membantu dalam mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimilikinya agar dapat menyelesaikan tugas kelompok. Artinya kerjasamalah yang menjadi ciri khas model pembelajaran kooperatif (cooperative learning).

Shoimin (2016:203) berpendapat bahwa: pembelajaran cooperative melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain. Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat membuat siswa belajar secara rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama kelompok yang terdiri dari berbagai ras, jenis kelamin, suku, agama, budaya, dan tingkat kemampuan yang berbeda dengan menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran.

Permainan yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran membantu meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa. Permainan yang dilaksanakan ialah permainan akademik yang berhubungan materi ajar, dalam hal ini mengenai keragaman kenampakan alam dan buatan di Indonesia. Siswa akan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut membantu siswa dalam memahami materi ajar.

Langkah-Langkah Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Game Tournament

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat lima langkah dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah sebagai berikut;

Pertama, Penyajian Kelas (class presentations). Kedua, Pembelajaran dalam kelompok (group learning). Ketiga, Permainan (games) Keempat, Pertandingan

atau Kelompok (tournament). Kelima, Penghargaan Kelompok (team recognition)
Karakteristik Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Pada umumnya, siswa kelas II SD berusia kisaran 8-9 tahun. bahwa masa sekolah dasar (8 tahun sampai 9 tahun) memiliki ciri khas sebagai berikut: Pertama, adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari. Kedua, realistik, ingin mengetahui, ingin belajar. Ketiga, berminat pada mata pelajaran khusus. Keempat, membutuhkan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas serta memenuhi keinginannya. Kelima, memandang nilai rapor sebagai ukuran tentang prestasi sekolah. Keenam, gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama-sama.

Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas II Sekolah Dasar berada pada tingkat operasional kongkret, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan memerlukan bimbingan dan arahan dari guru. berdasarkan tugas perkembangannya siswa kelas II menyukai permainan dan membentuk kelompok.

Kerangka Berpikir

Melalui penelitian ini, diharapkan akan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri Kasatrian melalui inovasi pada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Inovasi yang peneliti ingin terapkan adalah menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melakukan permainan pada proses pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran Cooperative Tipe Teams Game Tournament.

Terdapat beberapa siswa yang masih belum lancar membaca yang menunjukkan bahwa masih lemahnya kemampuan literasi membaca serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga kurang mengaktifkan siswa serta pembelajaran menjadi monoton dan pasif.

Menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan melakukan permainan pada proses pembelajaran yaitu model pembelajaran Cooperative Tipe Teams Game Tournament. Model pembelajaran ini tidak hanya sekedar belajar dalam kelompok akan tetapi juga menggunakan permainan akademik dan pembagian kelompok dilakukan secara heterogen.

Meningkatnya kemampuan literasi membaca siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri Kasatrian. Hal ini disebabkan suasana pembelajaran yang aktif, efektif serta menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan sehingga meningkatnya kemampuan literasi membaca siswa.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa teori dan kerangka berpikir diatas maka hipotesis dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah "Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Game Tournament dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di kelas II di Sekolah Dasar Negeri Kasatrian".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian, Setting Penelitian dan Subyek Penelitian

Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah Classroom Action Research yang difokuskan pada situasi kelas atau lebih dikenal dengan istilah Penelitian Tindakan Kelas atau (PTK). Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2010:135) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau ke sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. Melalui kegiatan penelitian tindakan guru dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran menjadi lebih efektif.

Setting Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kasatrian yang beralamat di Gunung Gempal, Giri Peni, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo. Di Yogyakarta, Indonesia dengan kode pos 55612.

Subjek yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas di dunia pendidikan adalah murid-murid, terutama bila dilakukan dalam lingkup kecil, yaitu di dalam kelas. Penelitian dilakukan ketika kegiatan belajar-mengajar sedang berlangsung, baik secara keseluruhan maupun terkait dengan materi tertentu. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Kasatrian tahun ajaran 2022/2023 siswa kelas II di SD Negeri Kasatrian berjumlah 11 siswa, yang terdiri dari 3 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki

Desain dan Prosedur Penelitian

Peneliti memilih menggunakan desain siklus penelitian PTK Model Kemmis dan McTaggart merupakan pengembangan lebih lanjut dari model Kurt Lewin. Secara mendasar tidak ada perbedaan yang prinsip antara kedua model tersebut. Model Kemmis dan McTaggart terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut 1) perencanaan (planning); 2) pelaksanaan tindakan dan pengamatan (action and observation); dan 3) refleksi (reflection). Tahapan-tahapan tersebut berlangsung secara berulang sampai tujuan penelitian terpenuhi atau tolak ukur keberhasilan penelitian tercapai.

Menurut Arikunto (2010:17) desain penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) perencanaan (planning); 2) pelaksanaan tindakan dan pengamatan (action and observation); 3) refleksi (reflection). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dalam perencanaan tindakan ini diawali dengan identifikasi persoalan dikelas dan direncanakan Alternative penyelesaiannya. Alternatif penyelesaian tersebut dilaksanakan dalam siklus penelitian yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, evaluasi serta analisis dan refleksi. Setelah dilakukan evaluasi dan refleksi pada Siklus I, maka peneliti akan melanjutkan pada perencanaan dan tindakan Siklus II jika data yang diperoleh memerlukan penyempurnaan dan seterusnya. Sampai hasil analisis akhir menunjukkan bahwa kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai

Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk menggumpulkan data penelitian (Sanjaya, 2011:84). Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan Kognitif siswa. Tes dilaksanakan di setiap akhir siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya model Cooperative Learning Tipe TGT. Dengan bantuan tes guru dapat mengetahui seberapa jauh keberhasilan pembelajaran.

Kisi-Kisi Instrumen Test Membaca

Kompon	Ruang	Penjabaran Materi
Membaca	Pemahaman simbol bahasa	Identifikasi simbol bahasa (huruf) vocal cetak
Permulaan	Pemahaman simbol bahasa	Identifikasi simbol bahasa (huruf) konsonan cetak

Membaca suku kata	a. Membaca suku kata berpola KV b. Membaca suku kata berpola VK c. Membaca suku kata berpola KVK d. Membaca suku kata berpola KKV
Membaca Kata	a. Membaca kata yang memiliki pola KV b. Membaca kata yang memiliki pola VK
Membaca Kalimat	a. Membaca kalimat pernyataan b. Membaca kalimat pertanyaan c. Membaca kalimat perintah

2. Observasi

Lembar observasi merupakan sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilaksanakan. Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah ✓ (Check List) yaitu lembar observasi yang berisikan daftar sebuah aspek yang akan diobservasi. Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir.

Lembar Observasi Untuk Guru

No	Hal Yang Diamati	Kriteria Pengamatan	Skor		
			2	1	0
1	Penguasaan Materi	Kelancaran menjelaskan materi			
2	Sistematika penyajian	Ketuntasan uraian materi			
		Uraian materi mengarah pada tujuan			
3	Penerapan Metode	Ketepatan pemilihan metode sesuai materi			
		Keseuaian urutan sintaks dengan metode yang digunakan			
4	Performance	Kejelasan suara yang diucapkan			
		Kekomunikatifan guru dengan siswa			
		Keluwesannya sikap guru dengan siswa			
5	Pemberian Motivasi	Keantusiasannya guru dalam mengajar			
		Kepedulian guru terhadap siswa			
		Ketepatan pemberian reward dan punishment			

Keterangan Skor:

2: Sudah Penguasai

1: Kurang Menguasai 0: Belum Menguasai

Lembar Observasi Untuk Siswa

No	Hal Yang Diamati	Kriteria Pengamatan	Skor		
			2	1	0
1	Hasil Pembelajaran	Siswa mampu merangkai suku kata menjadi			
		Siswa mampu merangkai kata menjadi kalimat			
		Siswa memahami symbol bacaan dan vokalnya			
2	Saat Pembelajaran Berlangsung	Siswa senang dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru			
		Siswa berani bertanya jika belum memahami materi			
		Siswa mampu belajar secara berkelompok di dampingi oleh guru			

Keterangan Skor:

2.: Sudah Menguasai 1: Kurang Menguasai 0: B e l u m Menguasai

Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Zakariah, Afriani, dan Zakariah (2020:52) berpendapat bahwa: Teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun dalam pola, memilih mana yang penting untuk dipelajari, dan membuat simpulan yang bisa diceritakan pada orang lain.

Menurut Mulyasa (2010:218) penelitian dikatakan mencapai indikator keberhasilan apabila seluruh atau setidaknya sebagian besar siswa kurang lebih 75% berhasil mencapai nilai kriteria yang telah ditentukan. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu jika terjadi peningkatan kemampuan membaca minimal 75% dari jumlah seluruh siswa di Sekolah Dasar Negeri Kasatrian setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif Tipe TGT.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**Hasil Penelitian**

Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang positif (signifikan) dari pra-siklus yang pada mulanya 55,45 setelah dilakukannya siklus I nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 60 dan kemudian setelah dilaksanakannya siklus II nilai rata rata peserta didik meningkat menjadi 88,18.

Presentasi ketuntasan belajar juga telah mengalami peningkatan yang positif (signifikan) dari pra-siklus yang pada mulanya 27% setelah dilakukannya siklus I Presentasi hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 36% dan kemudian setelah dilaksanakannya siklus II Presentasi hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 81%

Pembahasan

Dilihat dari data hasil observasi dan tes hasil belajar dapat diketahui bahwa model Cooperative Learning Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan membaca peserta didik. Dengan penerapan model Cooperative

Learning Tipe TGT peserta didik lebih mudah memahami materi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena dalam model pembelajaran ini terdapat game akademik yang merancang peserta didik untuk aktif selain itu, dengan adanya turnamen akademik pemahaman peserta didik mengenai materi menjadi semakin mendalam.

Pada hasil belajar di Siklus I dan Siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar dan kemampuan membaca peserta didik kelas II di Sekolah Dasar Negeri Kasatrian. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata kelas serta presentasi ketuntasan belajar di setiap Siklus. Pada saat Pra-Siklus nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 55,45 terdapat 3 dari 11 peserta didik yang nilainya telah memenuhi KKM dengan presentasi ketuntasan belajar 27%. Kemudian setelah adanya tindakan di Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 60 terdapat 4 dari 11 peserta didik yang telah memenuhi KKM dengan Presentasi ketuntasan belajar 36%. Presentasi ketuntasan belajar pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan belajar yang sebesar 75%. Maka penelitian dilanjutkan untuk mengambil tindakan di Siklus II. Pada Siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 88,18 terdapat 9 dari 11 peserta didik yang nilainya telah memenuhi KKM dengan Presentasi ketuntasan belajar 81%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament dapat meningkatkan kemampuan membaca pada kelas II di Sekolah Dasar Negeri Kasatrian. Hal itu ditunjukkan dari bertambahnya jumlah peserta didik yang nilainya telah memenuhi KKM dan naiknya presentase ketuntasan belajar peserta didik. Adapun KKM yang ditetapkan pada mata pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Kasatrian adalah 75 dan subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II di SD Negei Kasatrian yang berjumlah 11 peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru

Guru perlu menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, guru guru perlu menggunakan suatu permainan dalam proses pembelajaran supaya peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan memahami materi pembelajaran sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

2. Siswa

Peserta didik perlu memiliki sikap tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang telah diberikan dan berani mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Sekolah

Pihak sekolah perlu mendukung penggunaan model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, dkk. (2018). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baynham, M. (1995). *Literacy Practices: Investigating Literacy in Social Contexts*. London: Longma
- Dahlia & Suyadi. (2014). *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud 2013*. Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Farida, R. (2007). *Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kern, R. (2000). *Literacy and Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Mulyasa, E. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, A. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Widyaningrum, L. *Membudayakan Literasi Berbasis Manajemen (Aplikasi, Tantangan dan Harapan)*. (2016) *Jurnal DIMAS – Vol: 16*.
- Zakariah, M.A., Afriani, V. & Zakariah, M. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, action research, research and development (R&D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al-Waddah Warrahmah.

