

**PENGARUH PENERAPAN METODE *TEAM GAME TOURNAMENT*  
(TGT) TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS DI KELAS  
IV SD BINATARUNA MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat –Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh**

**UMMY FADILLAH  
1902090194**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2023**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 18 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Umyy Fadillah  
NPM : 1902090194  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. Hj. Syamsuwarata, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.



#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1.

2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

2.

3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



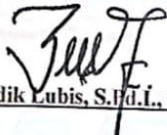
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Umyy Fadillah  
NPM : 1902090194  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan.

Sudah layak disidangkan.

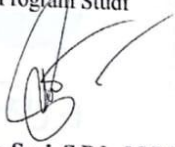
Medan, September 2023

Disetujui oleh:  
Pembimbing

  
Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

  
Dekan  
  
Dra. Hj. Svansuvarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi  
  
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Umyy Fadillah  
NPM : 1902090194  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
18/8-2023	Revisi Penulisan Bab IV		
20/8-2023	Revisi Uji hipotesis.		
22/8-2023	Revisi Bab V		
25/8-2023	Revisi Lampiran		
28/8-2023	Revisi kata Pengantar.		
11/9-2023	Acc sidang.		

Medan, September 2023

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Umyy Fadillah  
NPM : 1902090194  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.



Yang menyatakan

**Umyy Fadillah**  
NPM. 1902090194



## ABSTRAK

**Ummy Fadillah.1902090194.Pengaruh Model TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023.**

Penelitian ini dilakukan atas adanya permasalahan Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga ada siswa yang terhambat dalam keterampilan literasi baca tulis siswa. Tidak menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa. Keterampilan literasi baca tulis siswa masih rendah, jadi perlu adanya metode untuk meningkatkan literasi baca tulis untuk siswa. Siswa takut bertanya, mengajukan argument, atau maju ke depan pada saat proses pembelajaran karena adanya hambatan dalam keterampilan literasi baca tulis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan literasi baca tulis di kelas IV SD Bina Taruna Medan. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar Observasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu 72 banding 61. Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji hipotesis (*paired T-test*) pada taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil nilai sig. (2- tailed) adalah  $0,000 \leq 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan literasi baca tulis di kelas IV SD Bina Taruna Medan.

**Kata Kunci :** Model TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT, Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang dimana telah membantu hambanya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan” Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Terima kasih untuk kedua orang tua saya, **Bapak Tukiran** dan **Ibu Sugiati** yang selalu mendoakan dan mendukung dalam penulisan skripsi saya ini.
2. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurita M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd** selaku ketua Prodi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. **Bapak Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Bapak Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan.
9. **Ibu Tri Ratih S.Pd.I** selaku Kepala Sekolah SD Bina Taruna Medan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
10. **Ibu Chairani** selaku Wali Kelas IV SD Bina Taruna Medan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian sekaligus mengajar di dalam kelas tersebut.
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kelemahan baik isi maupun tata bahasa pada skripsi ini, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca guna untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Medan, September 2023  
Penulis

Ummy Fadillah  
NPM: 190209019



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5

### **BAB II LANDASAN TEORITIS**

<b>A. Kerangka Teoritis</b> .....	<b>8</b>
1. Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) .....	8
2. Konsep Kemampuan Literasi .....	11
3. Kemampuan Baca Tulis di SD .....	18
4. Karakteristik Perkembangan Siswa Di SD.....	22
<b>B. Kerangka Konseptual</b> .....	<b>23</b>

C. Hipotesis Penelitian.....	24
------------------------------	----

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	26
C. Variabel Penelitian .....	26
D. Defenisi Operasional Variabel .....	27
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	30

### **BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	33
B. Pengujian Prasyarat Analisis.....	35
C. Uji Hipotesis.....	36
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	37

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	42
B. Saran.....	42

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>44</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>48</b>
-----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	25
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi .....	28

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Jenis-Jenis Literasi .....	13
--------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Pustaka.....	44
Lampiran 1 Silabus.....	49
Lampiran 2 RPP.....	51
Lampiran 3 Lembar Observasi Kemampuan Literasi.....	65
Dokumentasi .....	74
Link YouTube.....	77

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan penting dalam belajar Pendidikan nasional Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan setiap potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan, diperlukan bagi peserta didik itu sendiri dan juga bagi masyarakat, bangsa dan negara. Hanafy (2014).

Menurut Jannah dkk (2022) literasi ini merupakan suatu keterampilan yang mengarah pada tindakan memperoleh informasi dengan membaca, menulis, meneliti, mengamati, dan menafsirkan informasi secara kritis, idealis, dan otokratis, dengan teknologi yang digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas satu kegiatan literasi. Literasi yang baik merupakan suatu keterampilan yang sangat dasar dan harus dimiliki setiap orang agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat yang semakin kompleks dan terhubung secara global.

Namun, hasil Survei Keaksaraan Nasional menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa Indonesia yang memiliki kemampuan membaca yang memadai. Menurut Sadli (2019) hasil riset PRILS (*Progress In International Reading Literacy Study*) menilai kemampuan membaca siswa kelas IV, menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke- 5 di antara negara-negara yang diteliti dalam kategori membaca, yang berarti kemampuan membaca siswa

Indonesia masih rendah.

Berdasarkan temuan pada tahun 2016, Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, *Indonesian National Assessment Program* (INAP) Program Penilaian Nasional Indonesia juga menguji kemampuan siswa dalam membaca, matematika dan IPA melalui penilaian. Berdasarkan kajian tersebut, ditemukan bahwa nilai literasi Indonesia masih 6,53% yang berarti literasi siswa Indonesia masih kurang (Wiedarti dan Indonesia). Oleh karena itu, diperlukan suatu metode untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. (Harahap dkk : 2021).

Pemerintah Indonesia telah menghimbau guru dan siswa untuk terlibat dalam kegiatan ini agar dapat mendukung keterampilan membaca dalam pembelajaran. Dengan bantuan keterampilan membaca yang terus berkembang, siswa diharapkan siap menghadapi pemikiran abad 21 menuntut siswa untuk berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi, menurut (Harahap dkk:2021).

Berdasarkan hasil wawancara pada Oktober 2022 di kelas IV SD Swasta Bina Taruna Medan, peneliti menemukan bahwa ada 8 siswa yang kurang lancar membaca dan menulis, karena siswa lebih cenderung kepada materi yang dijelaskan, sehingga pembelajaran berlanjut terus menerus, maka siswa tersebut lebih cenderung diam dan kurang aktif seperti yang lainnya.

Dikarenakan siswa kurang memahami bacaan atau tulisan yang ditulis di dalam buku tersebut, dampaknya kurang perhatian orang tua tersebut ke anak karena adanya kesibukan tersendiri, maka akan menyebabkan siswa tersebut



menjadi lebih pasif yang menyebabkan siswa tersebut menjadi kurang mampu untuk melakukan kegiatan membaca dan menulis di kelas.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa literasi itu sangat penting bagi siswa, karena membaca dan menulis adalah hal yang paling awal diketahui dalam sejarah manusia. Karena membaca dan menulis adalah ilmu dasar untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. Jika siswa dapat membaca dan menulis, informasi lainnya dengan mudah dapat dipelajari dan dipahami. Hal ini menjadi masalah serius karena siswa akan mengalami ketertinggalan dalam suatu pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan metode mengajar yang secara efektif mampu mengatasi masalah tersebut. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut (Slavin:2016) metode ini memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, menciptakan kerja sama dengan tim dan menciptakan kekompakan, serta meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa.

*Team Games Tournament* merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan kuis dalam sistem penilaian keterampilan individu di mana siswa bersaing sebagai perwakilan timnya melawan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya cocok dengan mereka, menurut (Slavin: 2016).

Penelitian terkait TGT yang sudah dilakukan, diantaranya Sugiata (2018) yang meneliti tentang penerapan model implementasi *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut penelitian (Nadira dkk: 2023) meneliti bahwa berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran kooperatif TGT

guna meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran sains di sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar siswa. Menurut penelitian Syafii (2018) mengkaji semangat literasi matematika dalam Pengembangan Model Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Adapun yang menjadi pembeda dalam penelitian terdahulu yang dilakukan sebelum dan selama pandemi memiliki tujuan untuk meningkatkan semangat literasi matematika, sedangkan pada penelitian sekarang, memiliki tujuan untuk meningkatkan literasi baca tulis siswa agar dapat mengembangkan sistem pembelajaran yang terarah terkait Keterampilan Literasi Baca Tulis.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini maka identifikasi adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan metode pembelajaran kurang bervariasi sehingga ada 8 siswa yang terhambat dalam keterampilan literasi baca tulis siswa.
2. Tidak menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa.
3. Keterampilan literasi baca tulis siswa masih rendah, jadi perlu adanya metode untuk meningkatkan literasi baca tulis untuk siswa.
4. Siswa takut bertanya, mengajukan argument, atau maju ke depan pada saat proses pembelajaran karena adanya hambatan dalam keterampilan literasi baca tulis siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka untuk mencegah pembahasan masalah tidak terlalu melebar dan tepat pada sasaran yang ingin dituju dalam penelitian,serta membantu peneliti agar dapat bekerja lebh efektif,efisien, dan terarah serta dapat di kaji. Maka penelitian ini membatasi masalah pada metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan literasi baca tulis siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang dapat di identifikasi yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan.?
2. Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan.?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan
2. Untuk mengetahui pengaruh *Metode Team Game Tournament* (TGT) pada Kemampuan Literasi Baca Tulis siswa kelas IV SD Bina Taruna Medan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Ada dua manfaat yakni manfaat Teoritis dan manfaat Praktis, yakni :

#### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan Pengetahuan mengenai Metode Team Game Tournament (TGT) pada Kemampuan Literasi Baca Tulis siswa. yang dapat di gunakan sebagai referensi pengetahuan yang menciptakan sesuatu hal kreatif dan inovatif selanjutnya. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk menambah kekayaan ilmu pendidikan khususnya dibidang Pendidikan Guru SD sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan rujukan bagi penelitian-penelitian yang lainnya dan memperkaya hasil penelitian di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti dan pembaca.

#### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi, guru, sekolah, dan peneliti, Adapun manfaatnya manfaat penelitian ini adalah :

##### a. Bagi Guru

Agar dapat memperbaiki Kemampuan Literasi Baca Tulis siswa di kelas dan mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan *Metode Team Game Tournament* (TGT) menjadi lebih efektif.

##### b. Bagi Sekolah

Untuk memberikan informasi kepada kepala sekolah mengenai pentingnya *Metode Team Game Tournament* (TGT) dalam Kemampuan Literasi Baca Tulis siswa untuk meningkatkan kualitas sekolah SD Bina Taruna Medan dan di harapkan pada masa yang akan datang guru tidak hanya terfokus pada

penggunaan metode ceramah.

c. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan informasi, pengetahuan dan dapat menambah wawasan bagi guru dan dapat di jadikan bahan referensi dalam mengembangkan model pembelajaran yang baik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bermanfaat sebagai informasi dan referensi untuk meneliti permasalahan yang sama.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)**

###### **a. Pengertian *Team Games Tournament* (TGT)**

Metode *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pengajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Metode *Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh Roger T. Johnson dan David W. Johnson pada tahun 1970-an. Metode ini menekankan pembelajaran melalui kerja kelompok, permainan dan turnamen. Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada literasi dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

###### **a) Penyediaan bahan**

Bahan literasi baca tulis diberikan kepada siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan atau simulasi.

###### **b). Turnamen**

Setelah diskusi kelompok selesai, diadakan turnamen untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi membaca dan menulis. Turnamen dapat berupa permainan tim atau kompetisi individu antar siswa. Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada meningkatkan keterampilan membaca siswa secara efektif dan menyenangkan. Melalui kerja kelompok dan turnamen, siswa dapat belajar dari satu sama lain dan memperbaiki kesenjangan dalam pemahaman mereka tentang materi. Selain itu, metode *Team Games Tournament* (TGT) juga

dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran literasi.

*Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima bagian yaitu: Perkenalan Kelas, Tim, Permainan, Turnamen, Rekognisi Tim. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut: (a). Guru menjelaskan sebuah topik terdahulu. Sebelum membagi siswa menjadi beberapa kelompok, guru terlebih dahulu memaparkan topik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, guru harus menyiapkan kartu soal permainan turnamen dan daftar tugas siswa. (b). Kerja kelompok, Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang). (c). Setiap kelompok mengerjakan tugas LKS yang dibagikan guru. Jika ada anggota dalam kelompok yang tidak memahami tugas yang diberikan, terserah kepada anggota kelompok lain untuk membantu menjelaskannya. (d). Games (permainan); Pemberian Hadiah (Drayatun, 2017).

#### **b. Langkah-Langkah Metode *Team Games Tournament* (TGT)**

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan saat menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (2005:170) adalah sebagai berikut: a) Presentasi di kelas; b) Belajar dengan kelompok. Siswa bekerja dalam kelompok pada lembar kerja untuk menguasai materi; c) Turnamen. Siswa memainkan permainan akademik dengan kualitas kemampuan terbaik mereka. d) Pengakuan tim. Poin tim dihitung berdasarkan poin turnamen anggota



tim, dan tim diakui jika berhasil melampaui kriteria yang telah ditentukan.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Literasi TGT**

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) menurut Suarjana (2000:10) adalah sebagai berikut:

Kelebihan dari pembelajaran (TGT); a) Menambah waktu yang dihabiskan untuk tugas; b) Mengutamakan penerimaan perbedaan individu; c) Anda dapat menguasai materi dalam waktu singkat; d) Proses belajar mengajar berlangsung bersamaan dengan aktivitas siswa; e) Melatih siswa untuk berlatih komunikasi dengan orang lain; f) Motivasi belajar lebih tinggi; g) Hasil akademik yang lebih baik; h) meningkatkan kebaikan, kepekaan dan toleransi.

Kesulitan Belajar (TGT); a) Bagi guru dari segi sekolah, sulit untuk mengklasifikasikan siswa dengan kemampuan yang heterogen. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru pembimbing berhati-hati dalam membagi kelompok tersebut.

Dan diskusi para siswa berlangsung cukup lama, sehingga akan berjalan sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru dapat menguasai kelas secara keseluruhan; b) Siswa masih memiliki siswa yang sangat berkualitas yang belum terbiasa dan kesulitan menjelaskannya kepada siswa lain.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, tugas guru adalah membimbing

siswa yang terlatih dengan baik sedemikian rupa sehingga mereka dapat dan akan menularkan ilmunya kepada siswa lainnya.

## **2. Konsep Kemampuan Literasi**

### **a. Pengertian Kemampuan Literasi**

Literasi merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut UNESCO (2004), literasi adalah kemampuan membaca, menulis dan menghitung serta memahami informasi secara kritis. Literasi dapat menjadi faktor penting dalam pengumpulan informasi, pengembangan karir, dan partisipasi dalam masyarakat dan dunia global.

Dalam bahasa Indonesia, literasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris artinya melek huruf, secara etimologis istilah literasi berasal dari kata latin “literastus” yang berarti orang yang belajar. Dan dalam hal ini literasi erat kaitannya dengan proses membaca dan menulis. Berikut beberapa definisi literasi menurut para ahli:

#### **Literasi menurut para ahli :**

Menurut Elizabeth Sulzby, literasi adalah kemampuan berkomunikasi dengan seseorang (membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis) dengan berbagai cara dan sesuai dengan tujuannya sendiri. (Nuraeni dkk: 2021)

Menurut Harvey.J.Graff, literasi adalah kemampuan seseorang untuk menulis dan membaca. Menurut (Handayani dkk: 2020) Literasi memiliki beberapa prinsip, yaitu:

- a. Literasi Berimbang
- b. Percakapan sehari-hari dan strategi yang sangat penting

c. Program literasi yang berlangsung di semua kurikulum

Dalam dunia pendidikan sering mendengar kata “literasi”. Dari perbedaan pendapat para ahli terkait literasi, terlihat jelas bahwa seiring berjalannya waktu, jenis-jenis literasi semakin berkembang, dan pada era ini negara Indonesia menggalakkan literasi sebagai kegiatan di semua jenjang dunia pendidikan.

Literasi sebenarnya memiliki beberapa bidang, literasi erat kaitannya dengan bahasa dan numerasi. Menurut Baran (200: 38-9), literasi berkembang dari waktu ke waktu menurut medianya :

1. Literasi klasik (membaca, menulis, menyimak, berbicara) digunakan sebagai aturan dasar di sekolah.
2. Literasi audiovisual terkait media elektronik, fokus pada gambar dan rangkaian gambar. Informasi atau digital dari komputer atau media digital yang penting untuk mempelajari keterampilan baru.

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa literasi adalah kemampuan membaca, menulis, menambah pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif yang dapat mengembangkan potensi siswa.

**b. Jenis-Jenis Literasi**

Saat ini orang semakin menuntut semangat membaca dan menulis. Membaca dan menulis merupakan unsur awal dan dasar dari dunia pendidikan. Jika seorang anak tidak dapat secara otomatis menulis, dia tidak dapat membaca dan sebaliknya. Anak-anak mengalami kesulitan memahami pelajaran yang sedang

diajarkan sekarang atau di masa depan.

Di dalam kelas, proses belajar mengajar berlangsung antara guru dan murid. Belajar dan belajar adalah dua hal yang berbeda. Menurut Aflahah (2019), belajar adalah perubahan kepribadian siswa yang berupa sikap, kebiasaan, kecerdasan atau pemahaman. Dalam hal pembelajaran, itu adalah proses interaktif siswa, guru, dan bahan pembelajaran dalam lingkungan belajar tertentu. Lingkungan belajar dapat ditemukan di sekolah, pengajaran, dan lainnya.

Menurut Maryono (2022) literasi berkaitan dengan meningkatkan kemampuan individu dalam memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif melalui kegiatan membaca, berpikir, dan menulis. Dan membaca juga merupakan keterampilan yang wajib dikembangkan oleh siswa sekolah dasar. Investasi ini merupakan bagian dari implementasi Permendikbud nomor 23 tahun 2015 tentang pembangunan karakter.

**Adapun 6 jenis literasi yaitu diantaranya:**

6 Literasi Dasar  
(YANG WAJIB DIKETAHUI)

Literasi  
Baca Tulis

Literasi  
Numeris

Literasi  
Sains

Literasi  
Digital

Literasi  
Finansial

Literasi Budaya  
dan  
kewarganegaraan

## **Bagan 2.1 Jenis-Jenis Literasi**

### **c. Faktor-Faktor Literasi**

Dalam kaitannya dengan pendidikan dasar, terdapat aspek kebahasaan yang mempersiapkan anak untuk pendidikan dasar. Dimana perspektif bahasa mencakup literasi. Literasi adalah kemampuan atau kesanggupan untuk membaca dan menulis.

Membaca adalah proses yang dilakukan dan digunakan pembaca untuk menyampaikan pesan penulis melalui bahasa tulisan atau kata-kata. Berdasarkan hasil kajian beberapa studi pustaka, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan membaca dan menulis, atau membaca dan menulis, di dalam kelas.

Berbagai masalah pembelajaran diuraikan terutama sebagai berikut: 1) sebagian siswa kesulitan membaca buku teks, 2) sebagian siswa tidak dapat menulis dengan benar, 3) siswa tidak tertarik membaca teks buku, 4) siswa tidak dapat mengulang apa yang telah dibacanya.

Keterampilan membaca dan menulis di kelas awal menjadi dasar keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran, namun masih ada siswa di kelas dasar yang belum bisa membaca dan menulis dengan baik.

Berbagai permasalahan tersebut, khususnya yang berkaitan dengan literasi atau membaca dan menulis, disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kesiapan siswa sebelum masuk sekolah dasar. Oleh karena itu, penting bagi pemateri khususnya calon guru sekolah dasar untuk mengetahui faktor-faktor apa

saja yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis anak sekolah dasar mereka.

Menurut (Ningsih H.S :2019) ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, kematangan, pendidikan orang tua, motivasi, minat, keterampilan, keadaan keluarga dan pengajaran yang menjadi sebuah faktor secara signifikan mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis siswa, atau yang sering disebut dengan membaca . keterampilan Selain itu, ada faktor keturunan, berdasarkan tinjauan berbagai studi literatur, ada siswa yang sangat lancar membaca dan menulis, tetapi tidak terpengaruh oleh faktor-faktor yang telah dijelaskan sebelumnya.

#### **d. Landasan Teori Literasi ( Jerome Bruner)**

Nama lengkap Bruner adalah yaitu, Jerome Seymour Bruner, seorang psikolog yang memberikan kontribusi signifikan pada teori pembelajaran kognitif, dimulai dengan teori perilaku. Bruner lahir pada tanggal 1 Oktober 1915 di New York, Amerika. Ia menerima gelar MA pada tahun 1939 dan gelar PhD pada tahun 1941 dari Universitas Harvard (Arias Gallegos, 2016). Kajian tentang pemikiran merupakan karya Bruner yang memperkenalkan kognitivisme (Nugroho, 2015). Bruner dianggap sebagai salah satu tokoh utama dalam revolusi kognitif dan keberadaannya di dunia pendidikan berdampak signifikan terhadap pembelajaran (Anidar, 2017).

Bruner seorang psikolog pembelajaran kognitif terkemuka dan ahli dalam pengembangan kognitif, telah melakukan penelitian ekstensif tentang pemikiran,

penalaran, pembelajaran, dan motivasi manusia. Menurut Bruner, manusia adalah pemikir, pemroses, dan pencipta informasi. Oleh karena itu Bruner berfokus pada apa yang dilakukan orang dengan informasi yang mereka terima untuk mencapai pemahaman yang bermakna. (Arias Gallegos, 2016; Buto, 2010)

Menurut Purnomo (2022), teori belajar dan pemahaman bacaan Bruner, membaca pemahaman adalah membaca yang tujuannya adalah untuk memahami isi dari isi yang akan dibaca sedemikian rupa sehingga pembaca dapat menyampaikan informasi tentang isi yang akan dibaca. Kemudian teori belajar Bruner adalah teori belajar yang memungkinkan siswa memahami belajar karena melibatkan proses pengalaman, imajinatif dan simbolik.

Keterampilan membaca dan menulis dapat membuat atau menghancurkan keberhasilan belajar siswa. Saat ini, sains disajikan dalam bahasa buku sedemikian rupa sehingga siswa mampu menyampaikan informasi yang disajikan dalam bahasa buku, sehingga siswa dapat secara mandiri menyampaikan segala macam informasi melalui bacaan. Saat ini, mengumpulkan informasi tidak lagi sulit. Namun, ada beberapa faktor yang mempengaruhi asimilasi informasi ini, termasuk membacanya.

Oleh karena itu, belajar membaca memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Untuk mencapai kemampuan tersebut, guru menjadi faktor pendukung yang penting bagi siswa. Pendidik adalah jembatan di mana siswa dapat memperoleh keterampilan membaca dan meningkatkan pemahaman membaca mereka.

Menurut Bruner, belajar berhasil dengan baik bila informasi dipelajari



dalam yaitu: tiga tahap perkembangan kognitif siswa, Enaktif (berdasarkan tindakan dan objek konkret), Ikonik (berdasarkan citra atau visualisasi), dan Simbolik (berdasarkan simbol abstrak, bahasa, matematika, dan logika), Sundari (2021)

Sehubungan dengan pengalaman fisik tersebut, menurut Bruner dalam proses belajarnya anak-anak akan melewati tiga tahapan yaitu :

#### 1. Tahap Enaktif

Pada tahap tersebut perkembangan dimana siswa memperoleh pengetahuan melalui pengamatan langsung terhadap fakta atau kenyataan di lingkungannya. Siswa dapat langsung mengamati, memegang dan memindahkan benda-benda konkret dalam situasi nyata, menurut Sundari (2021).

#### 2. Tahap Ikonik

Ikonik adalah tahap perkembangan dimana siswa tidak memperoleh pengetahuan secara langsung melalui benda-benda konkret atau situasi nyata di lingkungannya, melainkan melalui visualisasi verbal dan gambar. Siswa belajar melalui perumpamaan atau perbandingan yang simbolis, menurut Sundari (2021).

#### 3. Tahap Simbolik

Yaitu tahap perkembangan siswa memperoleh pengetahuan bahasa, matematika, logika, dll melalui simbol. Siswa dapat menyampaikan pemikirannya dalam bentuk abstrak yang bergantung pada tingkat perkembangannya, menurut Sundari (2021).

Ketiga tahap perkembangan kognitif bersifat enaktif, ikonik, dan simbolik, harus terintegrasi dan tidak dapat dijelaskan sebagai tahapan yang terpisah,

bahkan seorang siswa dewasa pun dapat lebih produktif dalam memperoleh pengetahuan baru dengan bergerak melalui ketiga tahap tersebut secara bersamaan dari aktivasi progresif ke tahap ikonik yang diikuti sampai aktivasi simbolik.

Pada dasarnya, teori kognitif Bruner merupakan pengembangan dari teori kognitif Jean Piaget dan Bruner yang lebih menekankan pada bagaimana individu menggali potensi dirinya. Hal ini memunculkan teori belajar penemuan, atau *discovery learning*, dimana siswa secara aktif mencari pemecahan masalah kemudian menghasilkan pengetahuan baru melalui tiga tahap perkembangan kognitif terpadu. Menurut Buto (2010) Bruner, menyatakan bahwa penemuan teori ini adalah suatu proses dimana siswa dapat memahami makna, konsep dan hubungan melalui proses tersebut.

### **3. Kemampuan Baca Tulis di SD**

#### **a. Pengertian Baca Tulis**

Salah satu dari enam keterampilan literasi yang harus kita kuasai adalah membaca. Membaca dan menulis adalah keterampilan literasi paling awal yang diketahui dalam sejarah manusia. Keduanya tergolong literasi fungsional dan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Membaca adalah kunci untuk mempelajari semua informasi, termasuk informasi pembelajaran dan petunjuk harian yang berdampak besar bagi kehidupan. Membaca yang baik tidak hanya kemampuan membaca dengan lancar, tetapi juga memahami isi teks yang Anda baca.

Hal ini tentunya memperluas wawasan Anda dan memberi Anda pilihan hidup yang lebih baik. Penting juga untuk memiliki dan mengembangkan

keterampilan menulis Anda, yang erat kaitannya dengan membaca. Membaca dan menulis juga dapat digunakan sebagai hiburan yang mengurangi stres dan meningkatkan kualitas hidup melalui literasi. Tanpa literasi yang baik hidup kita terbatas dan kita akan menghadapi banyak kendala, sehingga literasi harus diterima, dibagikan dan digunakan dalam masyarakat Indonesia, khususnya di kalangan pendidik.

#### **b. Tujuan Baca Tulis**

Literasi merupakan keterampilan terpenting yang perlu dipraktikkan siswa di era disrupsi, karena merupakan keterampilan terpenting untuk menguasai gelombang transformasi digital abad ke-21. Menurut (Harahap dkk: 2022) dijelaskan bahwa salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan membaca dasar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, kompetensi yang terdiri dari teknik pemecahan masalah untuk berbagai tantangan yang kompleks dan pemahaman bagaimana menghadapi perubahan yang terjadi di Sekolah Dasar (SD).

Sasaran literasi untuk siswa sekolah dasar misalnya antara lain (1) menambah kosa kata siswa; (2) memungkinkan otak berfungsi optimal; (3) meningkatkan pemahaman siswa; (3) mengasah diri dengan memetik satu ilmu dari membaca; (4) pengembangan keterampilan lisan; (5) melatih kemampuan berpikir dan analisis siswa; dan (7) melatih kemampuan fokus dan konsentrasi siswa.

Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan, disimpulkan bahwa guru tidak fokus pada kemampuan membaca siswa dalam proses pembelajaran.

Mengingat keterampilan membaca siswa sekolah dasar merupakan hal yang penting, maka perlu dilakukan penelitian yang berkaitan dengan analisis bagaimana siswa sekolah dasar mempelajari keterampilan membaca.

### **c. Indikator Baca Tulis**

Kemampuan literasi baca tulis dapat dilihat dari:

1. Jumlah dan variasi bahan bacaan
2. Frekuensi peminjaman bahan bacaan di perpustakaan
3. Jumlah kegiatan sekolah yang berkaitan dengan literasi membaca
4. Terdapat kebijakan sekolah mengenai literasi membaca
5. Terdapat komunitas membaca di sekolah

Berdasarkan beberapa indikator kemampuan siswa didalam literasi baca tulis di atas, dapat dilihat bahwasanya kemampuan siswa dalam menerapkan literasi baca tulis merupakan sebuah proses yang terorganisasi dengan baik. Proses berpikir bermula dari pengetahuan yang dimiliki oleh seorang siswa. Pengetahuan dan wawasan yang luas dapat diperoleh dari sebuah kemampuan membaca dan literasi yang mumpuni.

Berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki, melalui kemampuan literasi baca tulis siswa dapat mengolah pengetahuan tersebut dan menempatkan pada situasi dan kondisi yang sesuai. Indikator dalam mengembangkan literasi baca tulis sangat bergantung pada lingkungan pengembangan literasi itu sendiri. Menurut Kharizmi (2015) tingkat literasi yang rendah sangat berkaitan dengan tingginya tingkat drop-out sekolah, ketidakmampuan orang tua dalam mengayomi prihal pribadi anaknya di sekolah.

Adapun indikator pada literasi baca tulis menurut Angraeni (2016) adalah (1) Intonasi, yakni dengan membaca dengan dengan penekanan, tempo berbicara, serta jeda dalam mengucapkan sebuah kalimat, (2) Pelafalan, yakni dengan membaca dengan pelafalan yang jelas, lancar dan tidak terbata, (3)Jeda, membaca sesuai tanda baca titik (.), koma (,) tanda seru (!), dan tanda tanya (?), (4) Mimik/ekspresi, membaca dengan penuh perasaan (ekspresi), dan memahami isi bacaan.

#### **d. Langkah-Langkah Baca Tulis**

Tentunya adapun si peneliti meneliti setiap timbul masalah dalam kehidupan ini, yang pastinya harus dicarikan solusinya agar masalah tersebut dapat terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan. Begitu pula dengan masalah pengembangan literasi.

Jadi dalam hal ini, semua pihak yang berhubungan dengan siswa yang memiliki peran sesuai dengan kemampuannya dan menyelesaikan masalah atas nama siswa. Oleh karena itu perlu diambil langkah-langkah untuk meningkatkan literasi, yaitu sebagai berikut:

##### **(a). Pembuat Kebijakan**

(1) Harus dilakukan perubahan sistemik sehubungan dengan itu; (2) Kebutuhan untuk menawarkan guru banyak kesempatan untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan akademik profesional mereka. memperhatikan kualitas dan makna program menunjukkan pencapaian tujuan.;(3). penyelenggara pre-service dan in-service training agar dilakukan secara terkendali dan dikelola secara

lebih professional dengan memperhatikan aspek mutu dan kebermaknaan program yang mengacu pada pencapaian sebuah tujuan.

(b). Sekolah dan Guru

Selain pengambil kebijakan, sekolah sebagai tempat siswa memperoleh keterampilan membaca memiliki peran penting dalam meningkatkan perolehan ulangan siswa. Allington dan Cunningham (Metiri Group, 2003) merujuk pada tujuh ciri literasi anak, yaitu: (1) berpura-pura melakukan kegiatan membaca; (2) dapat menulis dan membaca secara tertulis, meskipun tidak dapat membaca; (3) Tunjukkan apa arti membaca; (4).mengenal kata dan huruf; (5) mengenali beberapa kata tertentu, nama mereka, nama teman dan kata lain; (6) Tentang intonasi kata; (7) dapat menyebutkan huruf dan kata yang dimulai dengan inisial. Setelah tujuh keterampilan membaca ini diidentifikasi dengan baik, guru dapat melakukan upaya maksimal untuk memastikan bahwa siswa memperoleh keterampilan membaca dan menulis berulang.

#### **4. Karakteristik Perkembangan Siswa di SD**

Dewasa ini, tidak sedikit guru yang tidak memahami model pertumbuhan dan perkembangan siswa. Masih banyak guru yang belum memahami siswanya dan solusi apa yang harus ditempuh untuk mengatasi kekurangan siswa (Syukri: 2021). Padahal pemahaman aspek perkembangan siswa sangat penting untuk kelancaran pembelajaran. Kurangnya pemahaman pendidik tentang perkembangan anak didik menyebabkan beberapa kendala dalam pembelajaran, secara kognitif anak sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru (Sabani, 2019).

Dari segi sosial, emosional dan moral, kegagalan dalam memenuhi tugas

perkembangan anak sekolah dasar menyebabkan kenakalan, seperti putus sekolah, malas dan keras kepala dalam belajar, ketidakdisiplinan. Aspek perkembangan sosial, Emosi dan moral anak menjadi fokus perhatian guru agar seluruh aspek tumbuh kembang anak dapat terstimulasi dan berkembang secara optimal. Tugas perkembangan yang tidak berhasil berakibat fatal, anak tidak hanya mengalami hambatan perkembangan pada usia selanjutnya, tetapi anak juga mengalami kesulitan pada masa yang akan datang. (Santrock, 2003)

## **B. Kerangka Konseptual**

### **1. Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Kegiatan suatu pembelajaran dapat terjadi apabila terdapat interaksi komunikasi antara guru dengan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam proses belajar mengajar, guru juga dituntut harus dapat mendesain suatu proses pembelajaran yang dapat berjalan dengan optimal

Slavin mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar secara kelompok. Menurut Johnson dalam Isjono menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut

Pembelajaran kooperatif ini terbagi dalam tipe : pembelajaran tipe Jigsaw, *Student Teams Achievest Division* (STAD), *Team Games Tournament* (TGT). *Teams*



*Assited Individualization (TAI)* , *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Tetapi pada penelitian ini pembelajaran menggunakan kooperatif tipe *Team Games Tournamet (TGT)*.

Model pembelajaran kooperatif ini yaitu model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian dan dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin dinyatakan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.

Dari kajian teori diatas penulis tarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif *merupakan* salah satu model yang dirancang agar para siswa dapat menyelesaikan tugas kelompoknya, dan siswa dapat bekerjasama dan menumbuhkan ketergantungan positif sehingga rasa setia kawan dan rasa ingin maju bersama tertanam pada diri masing- masing siswa.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- Ha : Terdapat pengaruh penerapan metode *team game tournament (TGT)* terhadap kemampuan literasi baca tulis di kelas IV SD Bina Taruna Medan.
- Ho : Tidak terdapat pengaruh penerapan metode *team game tournament (TGT)* terhadap kemampuan literasi baca tulis di kelas IV SD Bina Taruna Medan.



Menyusun Proposal											
Bimbingan Proposal											
Seminar Proposal											
Perbaikan Proposal											
ACC Perbaikan Proposal											
Menyusun bab 4 & 5											
ACC Sidang											

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan suatu objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Menurut Sugiono (2017) menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yang dilakukan pada seluruh siswa kelas IV SD Bina Taruna Medan berjumlah 25 orang.

### 2. Sampel Penelitian

Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017) sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada peneliti ini, peneliti akan menggunakan

seluruh populasi siswa di kelas IV menjadi sampel penelitian.

Tabel 3.2 Tabel Sampel Penelitian

NO	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	10
2.	Perempuan	15

### C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiono (2018) variable penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### 1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya dan timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono:2017). Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas yaitu Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (X).

#### 2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat (dependen) sering disebut juga variabel *output*, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiono :2017). Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat yaitu Kemampuan Literasi Baca Tulis Di kelas IV SD (Y).

### D. Defenisi Operasional Variabel

Adapun yang menjadi definisi operasional variabel di dalam penelitian ini

yaitu sebagai berikut:

### 1. **Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)**

Metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang menekankan pada kegiatan proses pembelajaran menggunakan kelompok. Dengan menerapkan salah satu metode tersebut dapat membuat siswa lebih terbuka dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan atau mengemukakan pendapat/argument atau ide-idenya berdasarkan permasalahan yang ada di dalam kelompok tersebut, sehingga terjadi interaksi atau dialog antar siswa.

### 2. **Kemampuan Literasi Baca Tulis**

Menurut Safitri (2021) membaca dan menulis merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Membaca dan menulis merupakan keterampilan dasar bagi setiap orang. Jika siswa dapat membaca teks, mereka tidak akan kehabisan ide untuk menulis, dan jika siswa dapat menuliskan isi pikirannya, mereka pasti akan dapat membaca. Di akhir pembelajaran, guru melakukan tugas penilaian.

### **E. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiono (2017) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Di dalam penelitian ini, adapun instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai alat dalam pengumpulan data sebagai berikut:

#### 1. **Lembar Observasi**

Observasi dilakukan dalam penelitian yang salah satunya untuk mendapatkan data tentang aspek efektif. Adapun tabel lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Indikator	Jumah Item
1.	Intonasi	5
2.	Pelafalan	5
3.	Jeda	5
4.	Mimik	5

Keterangan

1= Jika satu yang tidak memenuhi indikator

2= Jika dua yang sedang memenuhi indikator

3= Jika tiga yang kurang memenuhi indikator

4= Jika empat yang tepat memenuhi indikator

5= Jika lima yang sangat tepat memenuhi indikator

## **F. Teknik Analisis Data**

### **a. Uji Validasi Ahli**

#### **1. Expert Validity**

Validitas suatu instrument (alat ukur) yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang sudah diperoleh oleh peneliti. Ukur mengukur validitas tersebut dapat menggunakan pendapat para ahli (expert judgment). Expert Judgement adalah pendekatan untuk mengumpulkan informasi pengetahuan tentang suatu masalah.

Penilaian ahli dapat memberikan wawasan yang berguna bagi para pembuat kebijakan dan pembuat keputusan ketika tidak ada sumber penelitian ilmiah. Pendekatan penilaian ahli telah digunakan secara luas. Hal dikarenakan tidak tersedianya data, ketidakpastian yang mempersulit pengambilan keputusan (Hidayati: 2021).

Menurut (Rijali, 2018) analisis data sebagai upaya mencari secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti. Melalui analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui kelayakan metode *Team Game Tournament* (TGT) untuk mengetahui hasil baca tulis siswa di kelas IV SD Bina Taruna Medan.

### **1. Uji Prasyarat**

Teknik analisis data dalam penelitian ini di uji dengan menggunakan uji statistik. Sebelum menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu:

#### **a. Uji Normalitas**

Tujuan uji normalitas yaitu untuk mengetahui kondisi data yang didapatkan berdistribusi normal. Pengujian ini dilakukan terhadap data supervisi kepala sekolah, iklim organisasi dan kinerja pendidik. Untuk uji kenormalan dari sampel dapat dilakukan dengan bantuan uji Shipiro-Wilk, Kolmogrov - Smirnov dan Liliefors serta gambar normal Probability Plots. Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai Sig (Signifikansi) atau nilai probalitas  $< 0,05$ , maka data berdistribusi tidak normal.
2. Jika nilai Sig (Signifikansi) atau nilai probalitas  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal.

Ho: sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.



Ha: sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hal ini bermakna  $H_0$  diterima jika data berdistribusi normal dengan indikasi jika Asymptotic Significance lebih besar dari taraf nyata  $\alpha = 0.05$ . tetapi sebaliknya  $H_0$  ditolak jika distribusi data tidak normal.

#### **b. Uji Hipotesis**

Setelah melakukan uji statistik dan uji prasyarat langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan melakukan uji statistik t (uji t):

##### **a. Uji Paired T-test**

Uji Independent Sample T-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata. Test ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel *independen* (bebas) terhadap variabel *dependen* (terkait). Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan antara variabel (X) dan variabel (Y). pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Buka program SPSS
- 2) Buat data pada variabel view
- 3) Masukkan data pada data view
- 4) Klik *analyze – compare means – independent T-test* – pindahkan data nilai kelas kontrol dan data kelas eksperimen pada *test variabel (s)*, lalu untuk data kelas pindahkan pada *grouping variable*, kemudian temukan jenis kelompok pada *define groups* , lalu klik Ok.

- 5) Kriteria dalam pengambilan keputusan pada uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan taraf signifikan 5 % :
- a) Jika nilai  $\text{sig} \leq \alpha$  ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima.
  - b) Jika nilai  $\text{sig} \geq \alpha$  ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  di tolak maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Uji Validitas**

Instrumen yang baik adalah instrument yang memenuhi syarat valid. Sehingga sebelum instrument tersebut digunakan perlu dilakukan uji validasi terlebih dahulu. Pada penelitian ini, instrument observasi kreativitas peserta didik yang terdiri dari 3 indikator dan 9 point pengamatan.

Validasi ini di gunakan untuk mengetahui apakah observasi yang peneliti gunakan layak untuk di gunakan. Perhitungan penilaian lembar observasi adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{45} \times 100\%$$

$$P = 1 \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan, 9 poin pengamatan yang ada di instrumen lembar penilaian observasi diperoleh 100% dan dinyatakan bahwa lembar observasi dalam penelitian ini dikategorikan sangat layak dan tanpa perlu direvisi.

a) Data Hasil Observasi Sebelum Perlakuan

Pada kegiatan pembelajaran awal peneliti melakukan proses pembelajaran tanpa menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Berdasarkan hasil yang ada pada table 4.2 tersebut dapat disimpulkan jika mayoritas hasil observasi pada kelas observasi sebelum perlakuan memiliki nilai rata – rata yakni 61 dengan maksimal nilai 75 dan minimal 50. Dari hasil tersebut menunjukkan jika hanya terdapat 5 siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat dari tabel 4.1 Sehingga perlunya diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*, agar dapat meningkatkan hasil siswa dalam hal literasi membaca sehingga tercapainya nilai KKM yang di harapkan setelah dilaksanakannya metode pembelajaran tersebut.

b) Data Hasil Observasi Selama Perlakuan

Kegiatan penelitian akhir dengan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)*. Proses belajar berlangsung dengan sangat baik sehingga siswa dapat memahami dengan cepat pembelajaran yang di lakukan sehingga peningkatan pemahaman literasi siswa semakin

meningkat.

Berdasarkan pada table 4.4. tersebut diperoleh hasil observasi selama perlakuan memiliki peningkatan nilai rata – rata yakni 72. Dengan maksimal nilai 76 dan minimal 46 . Dari hasil tersebut menunjukkan jika terdapat 18 siswa yang memiliki nilai melebihi KKM dan hanya 7 siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Lebih jelas nya dapat dilihat dari tabel 4.3. Sehingga adanya perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model dan media pembelajaran.

Berdasarkan nilai sebelum observasi dan sesudah observasi dari nilai siswa pada tabel 4.5 diatas mempunyai selisih yang besar, baik nilai terendah, tertinggi dan nilai rata-rata. Dengan perbedaan nilai tersebut sangat signifikan, siswa yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang proses pembelajarannya diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Sehingga dengan hasil tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT yang dilakukan lebih efektif atau lebih dapat meningkatkan untuk siswa.

## **B. Pengujian Persyaratan Analisis**

### **1. Uji Normalitas**

Uji Normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Analisis statistic yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu bentuk shapiro wilk dengan bantuan SPSS versi 22.0 for windows, menggunakan taraf signifikan  $> 0,05$ . Data yang dinyatakan normal jika

nilai lebih besar dari 5% atau 0,05.

#### 4.6. Hasil Uji Normalitas

	golongan	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
hasil	setelah menggunakan (TGT)	.927	25	.075
	sebelum menggunakan (TGT)	.948	25	.223

Suatu data dapat dinyatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikasinya  $> 0,05$ . Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.6 diperoleh hasil untuk kelompok data setelah menggunakan (TGT) dengan uji normalitas diperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$  yaitu sebesar 0,75. Selanjutnya untuk kelompok data sebelum menggunakan (TGT), uji normalitas diperoleh oleh nilai Sig  $> 0,05$  yaitu sebesar 0,223.

Dengan demikian, apabila ditinjau berdasarkan uji normalitas shapiro wilk kedua kelompok data terdistribusi normal.

#### C. Uji *t Independent*

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *t Independent* yang jumlah sampel sebanyak 25 siswa melalui lembar observasi sebelum dan sesudah. Analisis yang digunakan untuk menguji uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS 22,0. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- a) Jika nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel, maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
- b) Jika nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel, maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Berdasarkan nilai signifikansi hasil SPSS adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai sig.  $< 0,05$  maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- b) Jika nilai sig.  $> 0,05$  maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Berikut adalah hasil dari uji hipotesis:

**4.7 Hasil Uji *t* Independent**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	8,077	,007	8,098	48	,000	14,200	1,754	10,674	17,726	
	Equal variances not assumed			8,098	35,458	,000	14,200	1,754	10,642	17,758	

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji *t* Independent dapat dilihat signifikasinya sig 2-tailed.  $< 0,05$  yaitu sebesar 0,000. Berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga diperoleh kesimpulan bahwa “*Terdapat pengaruh pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap Kemampuan literasi baca tulis di kelas IV SD Bina Taruna Medan.*”

#### **A. Pembahasan Hasil Penelitian**

##### **1. Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan**

###### **Berdasarkan Nilai Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Metode TGT.**

Dari hasil observasi yang telah di lakukan dapat peneliti simpulkan bahwa siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memiliki literasi baca tulis yang cukup rendah. Dimana, siswa masih

terbata-bata. Ketika membaca serta intonasi dari cara membeaca masih banyak yang bisa di katakan baik. Dapat di lihat dari rata – rata nilai sebelum siswa menggunakan *Team Game Tournament* (TGT) yaitu 61 dan rata – rata nilai sesudah yaitu 72.

Berdasarkan nilai rata – rata sebelum observasi dan sesudah observasi menunjukkan jika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) nilai siswa terhadap literasi baca tulis mengalami peningkatan. Siswa memiliki nilai rata – rata 72 dan hal ini merupakan suatu peningkatan yang cukup baik untuk siswa. Jayanti (2020) yang mengungkapkan bila transisi dari hasil belajar pelajar bisa diukur dalam prestasi yang dihasilkan pelajar.

Ketercapaian pembelajaran berarti tercapainya standar kompetensi yang diharapkan. Jayanti (2020) mengatakan bahwa hasil belajar diukur agar mendapatkan data untuk menetapkan capaian hasil belajar. Pengajar dikatakan berhasil dalam mengelola pembelajaran apabila dapat mengolah suatu pembelajaran yang disukai pelajar. Pencapaian hasil belajar terjadi akibat adanya ketercapaian pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan menggunakan nilai Jayanti (2020).

Peningkatan nilai rata -rata ini dikarenakan metode pembelajaran sangat sesuai dengan kebutuhan siswa. Dimana, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini menekankan pembelajaran melalui kerja kelompok, permainan dan turnamen. Pembelajaran ini akan menambah waktu yang dihabiskan untuk tugas bersama, proses belajar mengajar berlangsung bersamaan dengan aktivitas siswa, kemudian dapat melatih siswa untuk berkomunikasi

dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi.

Hal ini selaras dengan Yudianto, dkk. (2014) menyatakan bahwa keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap kelompok akan mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. Dengan adanya turnamen/games peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga bisa mendapatkan hasil yang baik. Hal ini sama yang dinyatakan oleh Msy Hikmah, dkk (2018) peserta didik bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil yang tinggi pula. Oleh karena itu hasil akademik akan jauh lebih baik dengan model pembelajaran ini.

## **2. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan**

Pada awal penilaian, peneliti melakukan pre-observasi kepada siswa dengan menggunakan pembelajaran biasa, dimana guru akan menjelaskan materi mengenai cara membaca dengan intonasi yang baik dan benar. Pada tahap awal ini siswa hanya di berikan tugas untuk mendengarkan guru menjelaskan di depan kelas kemudian siswa akan di berikan pertanyaan mengenai materi yang telah di jelaskan guru. Disini guru memberikan tugas secara mandiri kepada siswa untuk membaca satu persatu di kelas.

Namun saat pembelajaran berlangsung siswa tidak memiliki antusias dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang guru ajukan. Terdapat siswa yang dapat membaca dengan baik saat kegiatan mandiri namun terdapat juga siswa yang tidak dapat membaca dengan baik karna pemahaman mereka yang kurang



dengan pembelajarannya. Mereka cenderung diam saat diberikan pertanyaan terkait pembelajaran.

Dapat dilihat dari hasil rata-rata pada kelas sebelum melakukan observasi yakni 61. Kemudian pada tahap sesudah melakukan observasi peneliti melakukan penilaian kedua terhadap literasi baca tulis siswa. Hal yang pertama yang peneliti lakukan yakni membagi siswa menjadi 5 kelompok. Dalam kelompok tersebut peneliti akan memilih siswa yang telah paham mengenai pembelajaran dengan siswa yang kurang mengerti pembelajaran. Dengan begitu siswa dapat saling membantu temannya untuk dapat menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti kepada mereka.

Selama proses pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) siswa merasa sangat antusias dengan kompetisi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Siswa banyak berdiskusi dengan siswa lainnya yang berada dalam satu kelompok untuk dapat menjawab pertanyaan yang diajukan. Pada pembelajaran ini peneliti memberikan tugas untuk dikerjakan secara berkelompok serta mengajarkan untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya.

Setelah memiliki hasil dari diskusi mereka, peneliti akan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa yang kemudian akan dijawab dengan sistem siapa paling cepat. Berdasarkan nilai sesudah observasi siswa memiliki rata-rata 72, dan hal ini merupakan peningkatan yang cukup baik untuk siswa. Hal ini terjadi karena siswa merasa sangat termotivasi serta meningkatkan sikap kompetitif mereka. Selain itu hal ini sangat melatih komunikasi serta kerja sama mereka.

Hal ini selaras dengan Yudianto, dkk. (2014) menyatakan bahwa keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap kelompok akan mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. Dengan adanya turnamen/games peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga bisa mendapatkan hasil yang baik. Hal ini sama yang dinyatakan oleh Msy Hikmah, dkk, (2018) peserta didik bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Oleh karena itu hasil akademik akan jauh lebih baik dengan model pembelajaran ini. Namun saat pembelajaran *Game Tournament* (TGT) ini berlangsung terdapat beberapa kendala yakni, kelas menjadi sangat ribut dan tidak kondusif selama pembelajaran berlangsung. Serta siswa yang paham dengan pembelajaran akan semakin paham dengan menggunakan metode pembelajaran ini, namun bagi siswa yang tidak menyukai pembelajaran secara kelompok akan semakin menurun karena mereka tidak dapat mengekspresikan diri mereka dan merasa takut untuk melakukan komunikasi dengan siswa lain dan merasa jika dirinya tidak mampu mengerjakannya.

Hal ini lah yang menyebabkan terdapat beberapa siswa saat observasi selama perlakuan memiliki penurunan dalam pembelajarannya. Berdasarkan hasil dari output “*t Independent*” diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Handayani, (2010) saat proses

pembelajaran dengan menggunakan model TGT peserta didik saling berdiskusi dan dapat membantu peserta didik yang memiliki kesulitan belajar untuk mencapai suatu tingkat pemahaman materi tentang konsep sebuah tim.

Dengan demikian, mereka saling bekerjasama untuk menjadikan semua anggota timnya mendapatkan prestasi yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai motivasi akan meningkat seiring dengan meningkatnya hasil belajar. Hal ini bisa dilihat dari tabel, peserta didik kelas observasi selama perlakuan lebih besar yaitu 72. Sedangkan observasi sebelum perlakuan yaitu 61. Hal ini selaras dengan Yudianto, dkk. (2014) menyatakan bahwa peningkatan ini terjadi karena pada penerapan model pembelajaran kooperatif siswa harus bertanggung jawab menguasai materi agar dapat bersaing pada turnamen akademik. Hal ini sejalan dengan Irviana (2016) yang mengatakan bahwa tournament dilakukan untuk membantu memotivasi peserta didik dalam belajarnya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan berdasarkan analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan literasi siswa dalam baca tulis masih kurang begitu baik. Dapat dilihat jika masih banyak nya siswa yang belum mengerti mengenai tanda

baca untuk jeda atau berhenti. Selain itu juga siswa juga masih sangat kurang mengerti mengenai makna dari bacaan yang mereka baca.

2. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap peserta didik, karena pada saat kegiatan dimulai ada unsur permainan dan kerja kelompok antar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan rasa persaingan antara peserta didik dan suasana dikelas pun dapat lebih menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Game Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap literasi baca tulis siswa kelas IV SD Bina Taruna Medan.

## **B. Saran**

Adapun saran untuk penelitian ini, yaitu:

1. Bagi sekolah, khususnya kepala sekolah sebagai pemimpin diharapkan dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam pemilihan model pembelajaran.
2. Bagi pendidik, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti lanjutan, yang ingin menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) harus disesuaikan dengan proses penerapannya terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung berupa media pembelajaran, dan karakteristik peserta didik sekolah yang diterapkannya model pembelajaran ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aflahah,M.I. dan (2019). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran. Duta Media Publishing.

Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif serta Implikasi Dalam Pembelajaran. Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami, 3(2), 8–16.

- Arias Gallegos, W. L. (2016). In Memoriam Jerome Bruner (1915-2016). *Propositosy.Representaciones*,4(2),2<https://doi.org/10.20511/pyr2016.v4n2.127>
- Buto, Z. A. (2010). Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner Dalam Nuansa Pendidikan Modern. Millah, ed(khus), 55–69. <https://doi.org/10.20885/millah.ed.khus.art3>.
- Ekawati, M. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 7 (4).
- Ervayani, Holisin, I., & Shoffa, S. (2016). Penerapan Teori Belajar Bruner dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik di Kelas III SD Muhammadiyah 9 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 1(1), 113–124.
- Fristadi, Restu, and Haninda Bharata. "Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan problem based learning." *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*. 2015.
- Hanafy, Muh Sain. "Konsep belajar dan pembelajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17.1 (2014): 66-79.
- Handayani, Susi. "Budaya Literasi Melalui Gesigeli (Gerakan Siswa Gemar Literasi)." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 3. No. 4.
- Harahap, Dharma Gyta Sari, et al. "Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 6.2 (2022): 2089-2098.
- Hidayati, Fathul, and Kamaludin Kamaludin. "Analisis Pengaruh Teknik Think Pair Share dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Menulis Eksposisi pada Taruna Akademi Maritim Cirebon." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7.2 (2021): 463-471.
- Irna, Irna. "Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Implementasi Literasi Keluarga." *Jurnal Fascho: Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan* 9.1 (2019): 15-34.
- Jannah, Miftahul, Siti Masfuah, and Much Arsyad Fardani. "Gerakan Literasi Sekolah Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Prasasti Ilmu* 2.3 (2022): 115-120.

- Lestari, D. (2014). Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara. 3(2), 129–141. <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>.
- Kharizmi, Muhammad. "Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi." *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)* 2.2 (2015).
- Muhammad Syafii “ Semangat Literasi Matematika Pada Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*” (2018).
- Maryono, Maryono, Issaura Sherly Pamela, and Hendra Budiono. "Implementasi Literasi Baca Tulis dan Sains di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6.1 (2022): 491-498.
- Nadira, Nurwindah, et al. "Penerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 32 Tumampua VI." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5.1 (2023): 5092-5098.
- Ningsih, Henni Setia, and Mahmud Alpusari. "Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1. No. 1. 2019.
- Nugroho, P. (2015). Pandangan Kognitifisme dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 3(2), 45–52. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Nuraeni, Tetra Hajar. "Kemampuan Literasi Ict Pada Era Revolusi Industri 4.0." (2021): 160-166.
- Nurhadi, (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 13–10. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 154–164.
- Picauly, V. E. (2016). Pandangan Jean Piaget dan Jerome Bruner tentang Pendidikan. *Sundari& Endang Fauziati/ JPAPEDA* (3)(2) (2021) :128-136 *Jurnal Pendidikan “Jendela Pengetahuan,”*9(April), 35–47).

- Purnomo, Fazrul Sandi. "Teori Belajar Bruner dan Keterampilan Membaca Pemahaman ." *Tarbawiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 9.1 (2022): 46-50.
- Rijali, Ahmad. "Analisis data kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17.33 (2019): 81-95.
- Robbert E. Slavin (2016). *Cooperative Learning*, kota London: Allyn and Bacon, 2016. Penerbit Nusa Media.
- Rosnawati, R., Syukri, A. S. A., Badarussyamsi, B., & Rizki, A. F. R. A. F. (2021). Aksiologi Ilmu Pengetahuan dan Manfaatnya bagi Manusia. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 4(2), 186-194.
- Saadati, Baiq Arnika, and Muhamad Sadli. "Analisis pengembangan budaya literasi dalam meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar." *Terampil: Jurnal pendidikan dan pembelajaran Dasar* 6.2 (2019): 151-164.
- Sabani, Fatmaridha. "Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun)." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8.2 (2019): 89-100.
- Safitri, Vira, and Febrina Dafit. "Peran Guru dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Melalui Gerakan Literasi di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.3 (2021): 1356-1364.
- Sugiono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sundari, and Endang Fauziati. "Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3.2 (2021): 128-136.
- Sutarto, (2017). *Teori Kognatif* 5. *Islamic Counselling*, 1(02), 1–26.
- Triono, 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Widyaningrum, R. (2011). Tahapan J. Bruner Dalam Pembelajaran Matematika Pada Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar (Sd/Mi). *Jurnal Cendekia*, 9, 68–69. <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/865>



Jayanti Noor Purbo Rukmi, Sulton, A. H. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament Siswa Sekolah Menengah Atas*. 3(4), 456–464. <https://doi.org/10.17977/Um038v3i42020p456>

Misy Hikmah, Yenny Anwar, Dan R. (2018). *46 Jurnal Pembelajaran Biologi, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018*. 5, 46–56.

Yudianto, W.D. Dkk., (2014). Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal Of Mechanical Engineering Education*. Universitas Pendidikan Indonesia. Volume 1, No.2

Irviana, I (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Joernal Of EST*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. (Volume. 2, Nomor. 1, Hal 56-70).

# LAMPIRAN

**SILABUS TEMATIK KELAS IV**

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup  
 Subtema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku  
 Semester : I (Satu)

**KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam	3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya	3.8.1 Mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan 4.8.1 Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi masalah-keseimbangan lingkungan</li> <li>• Karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai.</li> <li>• Bagian tumbuhan-tumbuhan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati teks/gambar tentang hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar</li> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (tumbuhan yang ada di sekitar)</li> <li>• Memanam satu jenis tanaman dan merawatnya</li> <li>• Membuat jadwal perawatan tanaman</li> <li>• Membuat tabel</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah</li> </ul>	60 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet (Gurumaju.com)</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan	:SD Bina Taruna Medan
Kelas/ Semester	:IV / 1
Tema	: 1. Indah nya Kebersamaan
Subtema	: 2. Kebersamaan dalam Keberagaman
Pembelajaran	: 3
Fokus Pembelajaran	: IPA
Alokasi Waktu	: 60 Menit

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

**IPA**

3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.

4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi.

**Indikator**

3.5.1 Menulis laporan berdasarkan hasil percobaan dengan melengkapi tabel.

4.4.1 Membuat peta pikiran tentang indera pendengaran.

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah melakukan percobaan, siswa mampu menuliskan laporan dengan melengkapi tabel secara rinci.
2. Setelah membaca teks dan diskusi kelas, siswa mampu membuat peta pikiran tentang indera pendengar dengan benar.

**D. Materi Pembelajaran**

1. IPA : Indera Pendengaran

**E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : *Team Game Tournament (TGT)*
2. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan dan Demonstrasi

## F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

<p><b>Kegiatan awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam.</li> <li>Guru dan siswa berdoa dengan dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>Guru menanyakan kabar siswa.</li> <li>Guru melakukan presensi siswa.</li> <li>Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti seperti menanyakan: "siapa yang pernah kaget mendengar guntur? Kenapa kaget? Kalian mendengar suara guntur melalui indera apa? Nah sekarang kita akan belajar tentang indera pendengaran</li> <li>Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</li> </ol>	5 Menit
<p><b>Kegiatan inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati gambar indera pendengar (telinga) yang dibawa oleh guru. (<i>Mengamati</i>)</li> <li>Siswa dan guru bertanya jawab mengenai indera pendengar (telinga). (<i>Menanya</i>) "Apakah anak-anak tahu ini merupakan bagian apa? Ini merupakan salah satu bagian panca indera kita yaitu?" "semua siswa dikelas ini punya telinga kan"? ada berapa jumlah telinga? nah kalau kalian punya telinga maka harus kalian syukuri dengan menjaganya dan memfungsikan sebagaimana mestinya, contoh: jika ada guru yang sedang menerangkan di depan kalian harus mendengarkan.</li> <li>Siswa melakukan percobaan kepekaan pendengaran telinga. (<i>Mencoba</i>)</li> <li>Siswa dan guru bertanya jawab mengenai percobaan yang telah dilakukan (<i>Menanya</i>)</li> <li>Siswa mengamati dan membaca buku siswa halaman 55 dan gambar yang ditempel guru di depan kelas (<i>Mengamati</i>)</li> <li>Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dibaca oleh siswa (<i>Menanya</i>)</li> <li>Siswa dibagi menjadi 4 kelompok</li> <li>Setiap kelompok diberikan gambar untuk membuat peta pikiran (<i>Mencoba</i>)</li> <li>Setiap kelompok diberikan soal lembar kerja siswa yang dikerjakan secara berkelompok (<i>Menalar</i>)</li> <li>Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas secara bergantian (<i>Mengkomunikasikan</i>)</li> <li>Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya tentang kegiatan</li> </ol>	50 Menit

wawancara yang telah dibuat depan kelas. ( <i>Mengomunikasikan</i> )	
l. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan ( <i>Mengkomunikasikan</i> )	
m. Siswa di berikan soal evaluasi di kerjakan secara mandiri ( <i>Menalar</i> )	
<b>Kegiatan akhir</b>	
a. Siswa melakukan refleksi tentang proses pembelajaran.	5 Menit
b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang sekiranya belum dipahami.	
c. Siswa bersama-sama dengan guru menyimpulkan pembelajaran kali ini.	
d. Guru mengevaluasi pembelajaran dan menyampaikan pesan moral.	
e. Guru meminta ketua kelas memimpin doa.	
f. Guru mengucapkan salam.	

#### G. Media, Alat dan Sumber belajar

##### 1. Alat dan Media:

- a. Gambar alat indera pendengar (telinga)
- b. Buku siswa

##### 2. Sumber belajar:

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Indahnya Kebersamaan Tema 1 buku tematik terpadu kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

#### H. PENILAIAN

##### 1. Jenis Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- b. Penilaian Keterampilan : Perbuatan
- a. Penilaian Pengetahuan (KI-3)

Medan, 17 Oktober 2022

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
  
Tri Ratih, S.Pd.  
NIP:

Guru Kelas IV



Chairani  
NIP:

Peneliti

  
Umyy Fadillah



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan	:SD Bina Taruna Medan
Kelas/ Semester	:IV / 1
Tema	: 3. Peduli terhadap makhluk hidup
Subtema	: 1. Hewan dan Tumbuhan dilingkungan rumahku
Pembelajaran	: 3
Fokus Pembelajaran	: IPA
Alokasi Waktu	: 60 Menit

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

**IPA**

- 3.1. Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan
- 4.1. Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan

**Indikator**

- 3.1.1 menganalisis bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
- 4.4.1 Membuat laporan yang disertai bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah mengamati, siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya.
2. Setelah mengamati, siswa menulis laporan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan benar.



3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat.
4. Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.

#### D. Materi Pembelajaran

1. Bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
  - b. Melakukan analisis
2. Kata Tanya  
Membuat pertanyaan

#### E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

3. Pendekatan : *Team Game Tournament (TGT)*
4. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan dan Demonstrasi

#### F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

<p><b>Kegiatan awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar. Salah satu siswa diminta memimpin doa.</li> <li>b. Siswa diingatkan kembali tentang materi yang sudah dipelajari mengenai keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam</li> <li>c. Siswa diberikan pertanyaan:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana cara melestarikan sumber daya alam?</li> <li>2. Contoh perbuatan seperti apa yang tidak melestarikan alam?</li> </ol> </li> <li>d. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tema pembelajaran, yaitu Tema 3 "Peduli Terhadap Makhluk Hidup". Subtema 1 "Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan rumahku", Pembelajaran 3 dan tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, dan aspek-aspek yang dinilai dan manfaat dari pembelajaran yang dilakukan</li> </ol>	5 Menit
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Masalah dalam pembelajaran           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk</li> </ul> </li> </ol>	50 Menit

<p>menstimulus kelestarian siswa tentang topik tumbuhan di sekitar lingkungan peserta didik.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah disekitar tempat tinggalmu ada banyak tumbuhan ?</li> <li>2. Apakah kamu mengetahui bagian-bagian dari tumbuhan tersebut ?</li> </ol> <p>b. Mengorganisasi Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Siswa membentuk kelompok, dengan masing-masing-masing 4-7 Orang</li> <li>➢ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang bagian tumbuhan dan fungsinya melalui media alat peraga benda konkrit tumbuhan. Dan melakukan tanya jawab</li> <li>➢ Siswa menyimak teks tentang tumbuhan/bunga.</li> </ul> <p>c. Membimbing siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Siswa secara berkelompok mengamati tumbuhan yang disiapkan dan mengerjakan LKPD yang telah dibagi</li> <li>➢ Siswa secara berkelompok mengamati salah satu tumbuhan yg telah disediakan, lalu membuat pertanyaan tertulis untuk persiapan wawancara.</li> <li>➢ Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil diskusi dan mempresentasekannya</li> </ul> <p>d. Mengembangkan hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Siswa secara berkelompok mengamati tumbuhan yang disiapkan dan mengerjakan LKPD yang telah dibagi</li> </ul> <p>(mengamati) HOTS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Siswa secara berkelompok mengamati salah satu tumbuhan yg telah disediakan, lalu membuat pertanyaan tertulis untuk persiapan Wawancara.</li> <li>➢ Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil diskusi kelompok.</li> <li>➢ Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok.</li> </ul> <p>e. Mengevaluasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Siswa diminta mengerjakan LKPD</li> </ul>	
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa telah selesai semua mengerjakan, guru dan peserta didik melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini: (Megasosiasi)</li> <li>a. Apa yang telah kamu pelajari hari ini?</li> </ol>	5 Menit

<p>b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?</p> <p>c. Apa yang belum kalian pahami padapembelajaran hari ini?</p> <p>2. Guru mengajak siswa mensyukuri nikmat Tuhan yang diberikan, bagaimana Tuhan mempersiapkan alam ini dengan cara merawat tumbuhan yang ada dirumah Berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. Religius</p>	
--	--

**G. Media, Alat dan Sumber belajar**

3. Buku Siswa
4. Tumbuhan

**H. Sumber belajar:**

1. Anggari Angi, dkk. 2017. Tema 3 Peduli Terhadap Mahluk Hidup: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SDN/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. Anggari Angi, dkk. 2017. Tema 3 Peduli Terhadap Mahluk Hidup: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Peserta didik SDN/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

**I. PENILAIAN**

2. Jenis Penilaian
  - c. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
  - d. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja
  - e. Penilaian Sikap : Observasi
3. Instrument Penilaian
  - b. Sikap
  - c. Pengentahuan

Medan, 17 Oktober 2022

Kepala Sekolah  
  
 Tri Ratih S.Pd.T

Guru Kelas



Chairani

Peneliti

  
Ummi Fadillah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Bina Taruna Medan
Kelas/Semester	: IV/1
Tema	: 5 (Ekosistem)
Subtema	: 1 (Komponen Ekosistem)
Pembelajaran ke	: 2
Muatan Pelajaran	: IPA
Alokasi Waktu	: 60 menit

**A. Komponen Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahunya.
4. Menyajikan dalam Bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan mencerminkan anak sehat dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

- 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.
- 4.1 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem

**Indikator**

- 3.5.1 Klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya.
- 3.5.2 Mengkategorikan hewan herbivora, omnivora, karnivora.

**C. Tujuan Pembelajaran**

- a. Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menyimpulkan pokok pikiran bacaan dalam bacaan nonfiksi dengan percaya diri
- b. Melalui teks bacaan, siswa mampu menyelesaikan pengisian tabel soal informasi penting bacaan nonfiksi secara percaya diri
- c. Dengan kegiatan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu menganalisis klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya dalam tabel dengan percaya diri
- d. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengkategorikan hewan-hewan herbivora, karnivora, omnivora, dengan percaya diri
- e. Dengan melakukan tugas kelompok, siswa mampu membuat karya tentang pengelompokan jenis hewan dengan tanggung jawab
- f. Melalui tugas kelompok, siswa mampu melakukan presentasi hasil karya yang telah dibuat dengan percaya diri
- g. Melalui video pembelajaran, siswa mampu menyimpulkan perbedaan tangga nada mayor dan minor dengan percaya diri
- h. Dengan video pembelajaran, siswa mampu mempraktikkan menyanyikan lagu yang bertema hewan dengan nada yang benar dengan percaya diri

**D. Penguatan Pendidikan Karakter**

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Religius
2. Nasionalis
3. Mandiri
4. Gotong Royong
5. Integritas

**E. Materi Pembelajaran**

1. Video lagu “ Dari Sabang sampai Merauke ”
2. Video lagu “Apuse”
3. Teks bacaan nonfiksi tentang Penggolongan Jenis Hewan Berdasarkan



makanannya

4. Ciri-ciri hewan Herbivora, Karnivora, Omnivora.
5. Video pembelajaran hewan-hewan herbivora, karnivora, dan omnivora
6. Lagu Penggolongan Hewan

#### F. Pendekatan, strategi, dan metode

- Pendekatan : *Team Game Tournament* (TGT)
- Metode : Pengamatan, tanya jawab, diskusi.

#### G. Media, sumber pembelajaran

- Media : Video penggolongan hewan dan makanannya
- Sumber pelajaran : Buku Siswa
  1. Diana Puspa Karitas, (2017). Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Ekosistem. Buku Guru SD/MI Kelas IV. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, halaman 13-18
  2. Diana Puspa Karitas, (2017). Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Ekosistem. Buku Siswa SD/MI Kelas IV. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, halaman 9-18
  3. Khabib Nur Isnan, (2022). Buku LKS Kelas IV Tema 5 Ekosistem untuk SD/MI. CV Pustaka Persada halaman 7-13 : Karanganyar

#### H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan awal	
1. Guru memberikan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan siswa. Sambil mengingatkan siswa untuk selalu bersyukur atas segala nikmat Tuhan YME	5 menit
15 menit	

<p>2. Guru menekankan pentingnya berdoa, agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doá</p> <p>3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi daftar kehadiran ( absensi ) dan memeriksa kerapian pakaian</p> <p>4. Guru mengkondisikan siswa dengan yel-yel kelas</p> <p>5. Guru mengajak siswa menyanyikan salah satu lagu wajib</p> <p>6. Guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan siswa pada materi yang lalu ( Materi Ekosistem )</p>	
<p><b>Kegiatan inti</b> (Sintak 1 : Membuka Pelajaran dengan Pertanyaan Menantang ) 40 menit (Guru menampilkan teks bacaan yang berjudul “Penggolongan Jenis Hewan”, kemudian siswa membacanya ) ( Literasi ) ( Mengamati )</p> <p>1. Guru bertanya kepada siswa</p> <p>a. Disebut apakah hewan yang memakan tumbuhan ?</p> <p>b. Disebut apakah hewan yang memakan daging ?</p> <p>c. Apakah yang membedakan antara hewan yang memakan tumbuhan dengan hewan yang memakan daging ?</p> <p>Critical Thinking</p> <p>2. Dari teks bacaan tersebut, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pokok pikiran dan informasi penting yang ada pada teks tersebut</p> <p>3. Kemudian siswa menuliskannya di kertas warna-warni yang telah di sediakan guru</p>	50 menit

4. Setelah menuliskannya, siswa menggunting kertas tersebut sesuai dengan gambar hewan yang sudah ada

Creativity

5. Setelah selesai, siswa meletakkan kertas warna-warni yang bergambar hewan tersebut ke pohon literasi yang ada di kelas

6. Guru menampilkan video tentang penggolongan jenis hewan berdasarkan makanannya

7. Dari video tersebut, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ( Menanya )

8. Melalui video tersebut, siswa dapat mengklasifikasikan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dan mampu melengkapi tabel dengan benar

( Sintak 2 : Merencanakan Proyek )

25 menit

1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa

2. Guru menjelaskan cara membuat dan menyelesaikan proyek di depan kelas dan siswa memperhatikan ( Guru menggunakan alat peraga Papan Taman Satwa )

( Sintak 3 : Menyusun Jadwal Aktivitas )

1. Guru dan siswa sepakat untuk menentukan waktu untuk mengumpulkan tugas proyek yang sudah dikerjakan dengan waktu yang telah disepakati bersama

( Sintak 4 : Mengawasi Jalannya Proyek )

1. Guru menampilkan video lagu tentang penggolongan hewan



<p>1. Siswa mengerjakan proyek ( LKPD ) bersama dengan kelompoknya masing-masing</p> <p>2. Selama mengerjakan proyek, siswa mencatat hewan-hewan apa saja yang ciri-cirinya masuk ke dalam klasifikasi kelompok hewan mereka ( Mengumpulkan informasi )</p> <p>3. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya, hewan mana yang cocok untuk dipasang ke dalam papan proyeknya sesuai dengan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya ( Mengolah informasi ) Collaboration</p> <p>4. Guru membimbing jalannya proyek</p> <p>5. Guru berkeliling kelas untuk mengawasi jalannya proyek ( <b>Sintak 5</b> : Penilaian terhadap Proyek yang dihasilkan ) 30 menit</p> <p>1. Siswa mengumpulkan hasil proyek dengan mempresentasikan hasil proyeknya di depan kelas bersama kelompoknya ( Mengkomunikasikan ) Gotong-royong</p> <p>2. Kelompok lain menanggapi hasil presentasi teman kelompoknya</p>	
<p><b>Penutup</b></p> <p>1. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang berlangsung</p> <p>" Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini ? "</p> <p>" Bagaimana perasaan kalian setelah belajar ? "</p> <p>15 menit</p>	5 menit

<p>2. Guru bersama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil pembelajaran hari ini</p> <p>3. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <p>5. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang.</p> <p>6. Guru memberikan penguatan mengenai materi pokok fikiran dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya</p>	
---	--

### I. Penilaian

#### 1. Bentuk Penilaian

- Penilaian sikap : Lembar Observasi ( terlampir )
- Penilaian pengetahuan : Tes Tertulis ( terlampir )
- Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja ( terlampir )

#### 2. Instrumen Penilaian

- Penilaian sikap  
Sikap siswa yang muncul ketika proses pembelajaran
- Penilaian pengetahuan  
Soal pilihan ganda dan uraian
- Penilaian keterampilan  
Menggunakan rubrik penilaian

Medan, 17 Oktober 2022

Mengetahui

Kepala Sekolah


  
Tri Ratih S.Pd.,  
NIP:

Guru Kelas IV

  
Chairani  
NIP:

Peneliti

  
Umyy Fadillah

Lampiran :

## Penilaian Lembar Observasi

No.	Indikator	Deskripsi	Jumlah item				
			Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Intonasi	1. Terdapat variasi suara yang dapat dijangka semua pendengar.				4	
		2. Siswa membaca kata dan kalimat dengan intonasi sangat tepat.				4	
		3. Dapat membaca dengan intonasi yang sangat sesuai.				4	
		4. Pengucapan kata dan kalimat secara baik dan benar			3		
		5. Siswa dapat menyesuaikan nada yang tepat dan teratur dalam membaca sesuai irama dari bacaan tersebut.			3		
2.	Pelafalan	6. Pengucapan lafal sudah tepat dan tidak terbata-bata.				4	
		7. Pengucapan lafal dengan baik dan benar.				4	
		8. Kejelasan artikulasi dalam membedakan huruf bacaan.				4	
		9. Pengucapan lafal dengan baik dan benar. Siswa dapat melafalkan serta membedakan vokal dan konsonan yang dipertegas menyodorkan karakteristik bacaan.			3		
		10. Pelafalan tidak terlalu lancar karena kesulitan dalam Bahasa.			3		
3.	Jeda	11. Tidak terdapat kesalahan penghentian atau jeda			3		
		12. Memberikan jeda pada saat membaca dengan baca yang lancar.				4	
		13. Siswa belum mampu membaca dengan jeda panjang atau hanya diam saja			3		
		14. Siswa mampu membaca tanpa jeda.					5
		15. Terdapat banyak kesalahan penghentian atau jeda.			3		
4.	Mimik	16. Mengekspresikan tubuh dan mimik muka sesuai dengan topik yang dibacakan.			3		
		17. Ekspresi wajah dan gerakan				4	

55

		sesuai dengan isi bacaan namun belum konsisten. Gerakan tubuh mendukung isi berita dan menarik, tatapan mata dan gerak tubuh mantap.				
		18. Ekspresi wajah dan gerakan sesuai dengan isi bacaan namun belum konsisten.			3	
		19. Mampu menunjukkan pantomimik yang cukup baik saat membaca.			3	
		20. Menceritakan kembali bacaan dengan mimik wajah yang sesuai yang dibacakan.			3	

#### Keterangan

1= Jika satu yang tidak memenuhi indikator

2= Jika dua yang sedang memenuhi indikator

3= Jika tiga yang kurang memenuhi indikator

4= Jika empat yang tepat memenuhi indikator

5= Jika lima yang sangat tepat memenuhi indikator

## Lampiran : Uji Reibility

### Hasil Uji Reibility

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.878	20

### Hasil Uji Normalitas

#### Case Processing Summary

golongan		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil	setelah menggunakan (TGT)	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
	sebelum menggunakan (TGT)	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

#### Descriptives

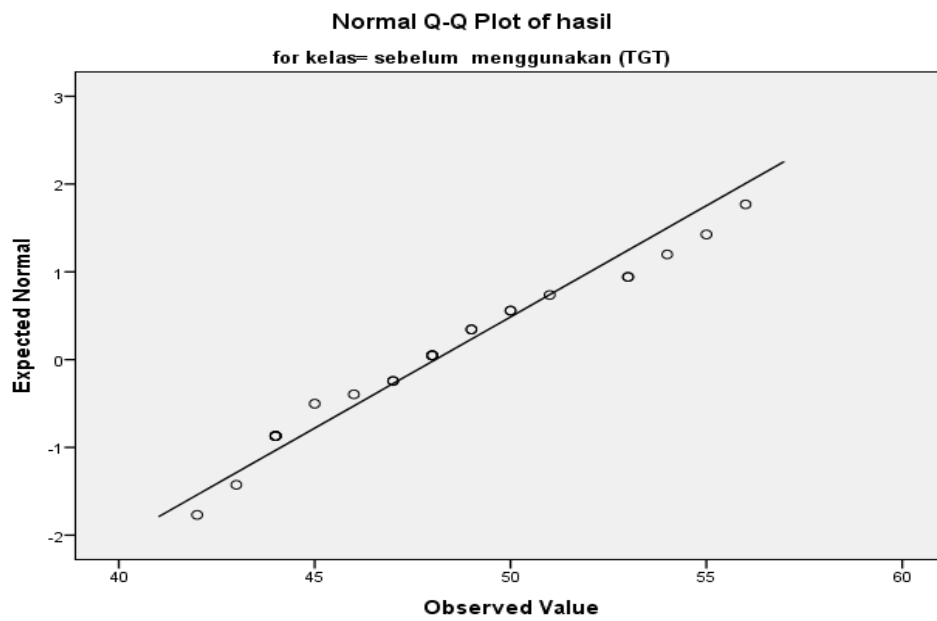
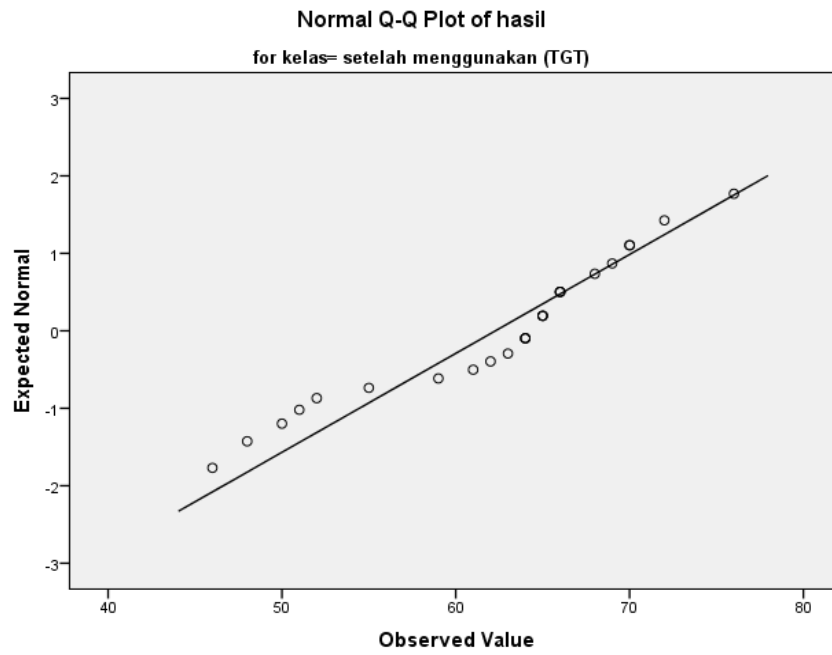
golongan		Statistic		Std. Error	
hasil	setelah menggunakan (TGT)	Mean	62.28	1.566	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	59.05	
			Upper Bound	65.51	
		5% Trimmed Mean	62.44		
		Median	64.00		
		Variance	61.293		
		Std. Deviation	7.829		
		Minimum	46		
		Maximum	76		
		Range	30		
	Interquartile Range	10			
	Skewness	-.649	.464		
	Kurtosis	-.278	.902		
	sebelum menggunakan (TGT)	Mean	48.08	.789	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.45	
			Upper Bound	49.71	
		5% Trimmed Mean	47.98		
		Median	48.00		
		Variance	15.577		
		Std. Deviation	3.947		
Minimum		42			
Maximum		56			
Range		14			
Interquartile Range	7				
Skewness	.426	.464			
Kurtosis	-.711	.902			

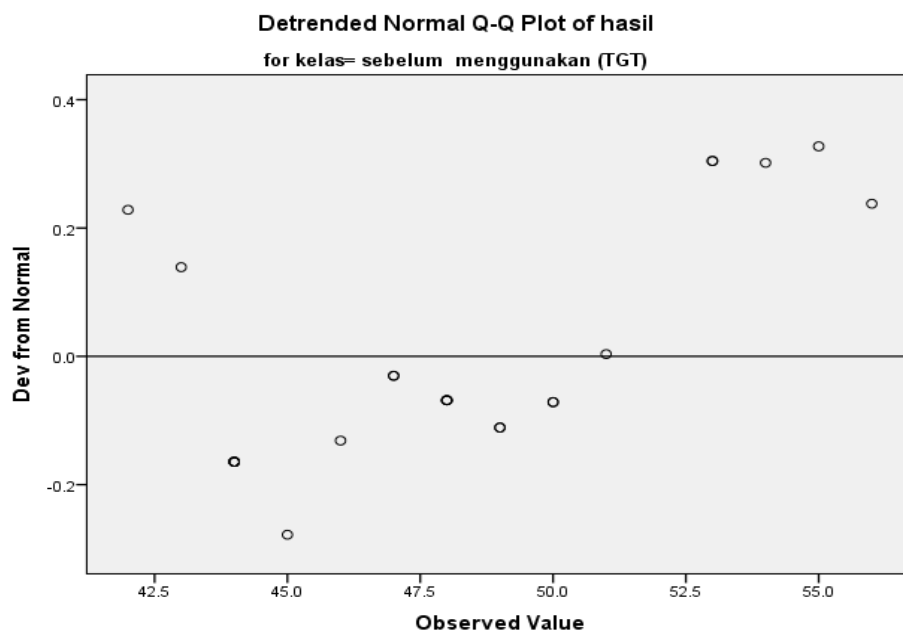
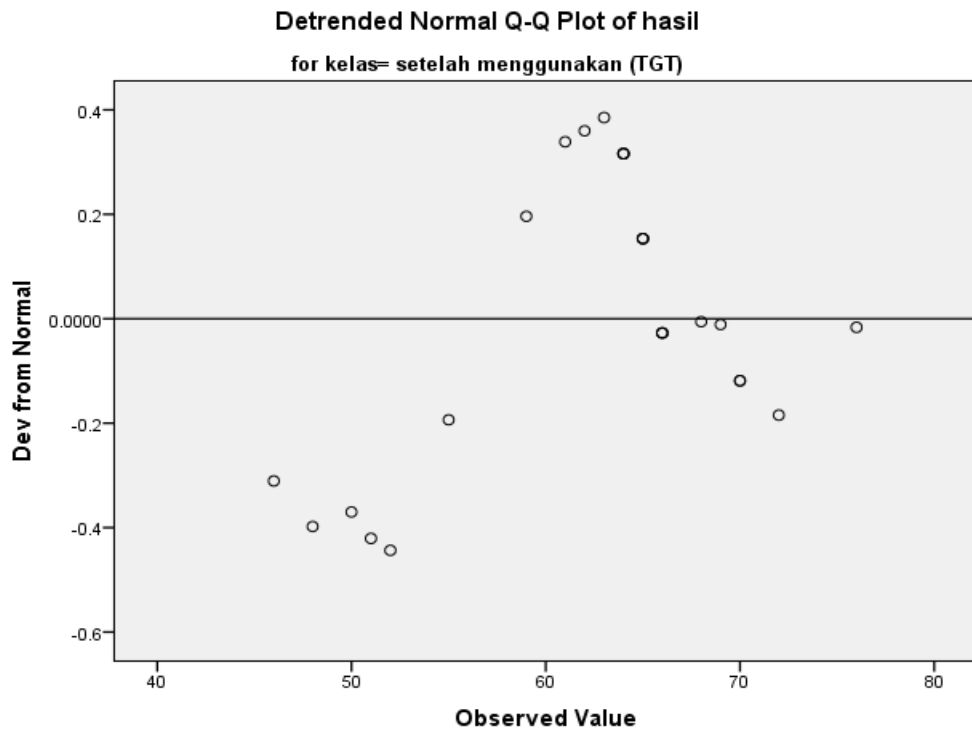
#### Tests of Normality

golongan		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	setelah menggunakan (TGT)	.187	25	.024	.927	25	.075
	sebelum menggunakan (TGT)	.129	25	.200*	.948	25	.223

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction







**Lampiran : Hasil Uji *t* Independent**

**Hasil Uji *t* Independent**

Group Statistics					
	golongan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	setelah menggunakan (TGT)	25	62.28	7.829	1.566
	sebelum menggunakan (TGT)	25	48.08	3.947	.789

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	8,077	,007	8,098	48	,000	14,200	1,754	10,674	17,726
	Equal variances not assumed			8,098	35,458	,000	14,200	1,754	10,642	17,758

Lampiran :

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI OBSERVASI KEMAMPUAN BACA  
TULIS SISWA**

Nama : Umyy Fadillah

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT)  
Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina  
Taruna Medan

Validator : Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

**Petunjuk :**

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi:
  1. Tidak Baik
  2. Kurang Baik
  3. Cukup Baik
  4. Baik
  5. Sangat Baik
2. Huruf – huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A. = Dapat digunakan tanpa revisi
  - B. = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C. = Dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D. = Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1.	Format Observasi :					
	a. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penelitian					✓
	b. Proporsional					

	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur b. kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. dapat digunakan untuk mengukur kreativitas siswa					✓
	Bahan dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami c. Penyampaian petunjuk jelas d. Penulisan mengikuti aturan EYD					✓

**Penilaian Secara Umum**

No	Pernyataan	A	B	C	D
1	Penilaian Secara umum terhadap format lembar observasi kreativitas siswa	✓			

Medan, Agustus 2023

Validator



Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd

## DOKUMENTASI



Foto bersama wali kelas IV dan Siswa/I



Tes membaca



Wawancara wali kelas







**YAYASAN PENDIDIKAN BINA TARUNA JAYA  
SD SWASTA BINA TARUNA 3 MEDAN  
PERINGKAT AKREDITASI "B"**

Jl. Marelan Raya Pasar III No. 100 Kel. RengasPulauTelp. 061-6850513  
e-mail : sd\_bintar@yahoo.co.id http://sdbinatarunatiga.blogspot.com  
MEDAN 20255

NSS : 104076011011

NPSN : 10220813

**SURAT PERNYATAAN**

Nomor : 021/SD.BT-3/VIII/2023  
Perihal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 28 Juli 2023 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama Ummy Fadillah dengan judul Pengaruh Penetapan Team Game Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna 3 Medan.

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada Prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.
3. Waktu pengambilan data dilakukan selama 2 hari dimulai tanggal 01 Agustus 2023 s/d 2 Agustus 2023.

Demikian surat balasan dari kami.

Kepala SDS Bina Taruna 3 Medan



**TRI RATIH, S.Pd.I**  
NIP. 220787 010985 21 2005

LINK YOUTUBE

<https://youtu.be/ChAVPhEj328>

**Observasi Sebelum Perlakuan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*  
(TGT)**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1	Afiqah Fityah	70	Baik
2	Ananda Diki	70	Baik
3	Arya Pramana	71	Baik
4	Bara Abiyu	75	Sangat Baik
5	Iqbal Apdi	73	Baik
6	M.Ghani	61	Cukup
7	Nabila Cantika	59	Cukup
8	Nabila Putri	63	Cukup
9	Nayla Nur	61	Cukup
10	Putri Ananda	63	Cukup
11	R. Amir	61	Cukup
12	Rafa Nurza	54	Cukup
13	Safa Salsabirina	57	Cukup
14	Samithata	59	Cukup
15	Syakila Tauhta	64	Cukup
16	Syakira Talinta	54	Cukup
17	Jihan Alifah	64	Cukup
18	Erlyn Trili	66	Cukup
19	Cindy Kurnia	50	Cukup
20	Nurhasanah	54	Cukup
21	Anugerah Utama	52	Cukup
22	M. Ricky Abdul	54	Cukup
23	Putri Nur Zaini	61	Cukup
24	Rnano Vlandra	55	Cukup
25	Maharani	54	Cukup



**Observasi Selama Perlakuan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*  
(Tgt)**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1	Afiqah Fityah	77	Sangat Baik
2	Ananda Diki	57	Cukup
3	Arya Pramana	85	Sangat Baik
4	Bara Abiyu	58	Cukup
5	Iqbal Apdi	53	Cukup
6	M.Ghani	62	Cukup
7	Nabila Cantika	77	Sangat Baik
8	Nabila Putri	82	Sangat Baik
9	Nayla Nur	75	Sangat Baik
10	Putri Ananda	71	Baik
11	R. Amir	74	Baik
12	Rafa Nurza	90	Sangat Baik
13	Safa Salsabirina	82	Sangat Baik
14	Samithata	77	Sangat Baik
15	Syakila Tauhta	79	Sangat Baik
16	Syakira Talinta	74	Baik
17	Jihan Alifah	75	Sangat Baik
18	Erlyn Trili	81	Sangat Baik
19	Cindy Kurnia	75	Sangat Baik
20	Nurhasanah	55	Cukup
21	Anugerah Utama	67	Cukup
22	M. Ricky Abdul	70	Baik
23	Putri Nur Zaini	50	Cukup
24	Rnano Vlandra	73	Baik
25	Maharani	74	Baik



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

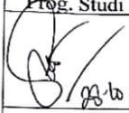

Nama Mahasiswa : UMMY FADILLAH

N P M : 1902090194

Program Studi : PGSD ( Pendidikan Guru Sekolah Dasar )

Kredit Kumulatif :

IPK = 3,72

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) terhadap kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD BINA TARUNA MEDAN	
	Analisis Peran Guru Kelas Sebagai Fasilitator Untuk Siswa Kelas 1 SD di MIS ALBAROKAH	
	Strategi Guru Dalam Memahami Gaya Belajar Anak di MIS ALBAROKAH	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

  
**UMMY FADILLAH**

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FORM K 2

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : UMMY FADILLAH  
 NPM : 1902090194  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas IV SD BINA TARUNA MEDAN"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis S.Pd. I.M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2022  
 Hormat Pemohon,

  
 UMMY FADILLAH

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2619 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini ..

Nama : **Ummi Fadillah**  
N P M : 1902090194  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan

Pembimbing : **Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I.M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 02 November 2023

Medan, 07 Rab'ul Akhir 1444 H  
02 November 2022 M



Wassalam  
Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**  
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Ummy Fadillah  
 NPM : 1902090194  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, tanggal 13 Bulan Juni Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2023

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

#### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 13 Juni 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Umyy Fadillah  
 NPM : 1902090194  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Identifikasi Masalah (Bab I)
2.	Perbaikan Rumusan Masalah (Bab I)
3.	Menambahkan Variabel "Y" (Bab III)
4.	Perbaikan tabel lembar observasi (Bab III)
5.	Perbaikan Teknik Analisis Data, penambahan uji prasyarat (Bab III)
6.	Perbaikan uji hipotesis (Bab III)
7.	Perbaikan

Medan, Juli 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Pd., M.Pd.





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Umyy Fadillah  
 NPM : 1902090194  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT)  
 terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina  
 Taruna Medan

Pada hari Selasa, tanggal 13 Juni, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juli 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd.

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Selasa, Tanggal 13 Juni 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ummy Fadillah  
 NPM : 1902090194  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan (identifikasi) Masalah (Bab I)
2.	Perbaikan Rumusan Masalah (Bab I)
3.	Menambahkan Variabel "Y" (Bab III)
4.	Perbaikan tabel Lembar Observasi (Bab III)
5.	Perbaikan Teknik Analisis Data, Penambahan Uji Prasyarat (Bab III)
6.	Perbaikan Uji Hipotesis (Bab III)
7.	Perbaikan

Medan, Juli 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Baihaqi Siddik Lybis, S.Pd.I, M.Pd.





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Selasa, Tanggal 13 Juni 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ummy Fadillah  
 NPM : 1902090194  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

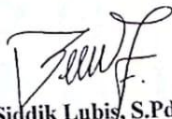
- Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh :

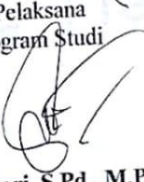
Dosen Pembahas

  
 Melyani Sari Sitepu, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
 Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd.

Panitia Pelaksana  
 Ketua Program Studi

  
 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ


### PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

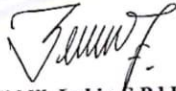
Nama Mahasiswa : Umyy Fadillah  
 NPM : 1902090194  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Ditejui oleh:  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

  
 Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Umyy Fadillah  
 NPM : 1902090194  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis di Kelas IV SD Bina Taruna Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juli 2023  
 Hormat saya  
 Yang membuat pernyataan,

Umyy Fadillah

Ummy Fadillah : Pengaruh Model TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Di Kelas IV SD Bina Taruna Medan

ORIGINALITY REPORT

<b>18%</b>	<b>17%</b>	<b>6%</b>	<b>10%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>unimuda.e-journal.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repository.uinjambi.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universitas Sebelas Maret</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>ejournal.unsri.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>core.ac.uk</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>eprints.iain-surakarta.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>etheses.uin-malang.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

repository.iainpare.ac.id