BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SD Negeri 03 Gombong, yang terletak di Jalan Raya gombong pratin, Km. 1, Desa Gombong, Kecamatan Belik, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah, adalah sebuah sekolah dasar negeri yang telah lama menjadi bagian dari masyarakat setempat. Sekolah ini memiliki sejarah panjang sejak didirikan pada tahun 1985 dan telah banyak mencetak generasi muda yang berkualitas. Sekolah ini telah mendapatkan akreditasi B, sebuah bukti nyata kebutuhan pendidikan yang tinggi. Sekolah berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan terbaik bagi siswa-siwinya agar mampu bersaing dan menghadapi tantangan ditingkat selanjutnya. Namun, di balik hal tersebut masih banyak kendala yang dihadapi oleh pendidik. Salah satunya adalah kurangnya keterampilan dalam membaca.

Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek penting dalam kompetensi pembelajaran bagi setiap individu. Keterampilan membaca adalah kompetensi dasar yang harus dikuasi siswa jenjang sekolah dasar (SD), terutama pada kelas 2 yang menjadi tahap krusial dalam pembentukan kemampuan membaca awal. Pada tahap ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca meliputi pengenalan huruf, pemahaman bunyi kata, kemampuan membca yang meliputi pengenalan huruf, pemahaman bunyi kata, kemampuan membaca kalimat sederhana, serta memahami makna isi bacaan. Keterampilan ini bukan hanya menjadi pondasi untuk pembelajaran mata pelajaran lainnya seperti Matematika, IPA, dan Bahasa Indonesia, tetapi juga berperan penting dalam mengembangakn kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan literasi siswa sepanjang hayat.

Berdasarkan standar kompetensi pendidikan nasional, siswa kelas 2 sd diharapkan mampu mencapai tingkat kemampuan membaca yang disebut *fluency reading* atau membaca lancar dengan pemahaman dasar. Namun, data dan observasi di SD N 03 Gombong, menunjukan bahwa banyak siswa kelas 2

masih menghadapi berbagai kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca. Beberapa masalah yang sering muncul diantaranya, kesulitan dalam mengenali kombinasi huruf, membaca kata dengan salah ejaan atau pelafalan, kurangnya kecepatan membaca,serta tidak mampu menyimpulkan atau menjelaskan isi bacaan yang telah dibaca.faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca siswa kelas 2 SD di SDN 03 Gombong meliputi beberapa hal yaitu:

- Karakteristik siswa usia dasar yang terbatas dan membutuhkan metode pembelajaran yang menarik serta interaktif. Namun, pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan membaca bersama tanpa varias, yang kurang mampu menstimulasi minat belajar siswa.
- Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan didalam pembelajaran.
- Dukungan dari lingkungan rumah juga menjadi faktor penting, beberapa siswa tidak mendapatkan kesempatan berlajar membaca secara teratur di rumah, sehingga kemampuan yang telah dipelajari disekolah tidak terasah secara baik.
- Perkembangan teknologi yang sangat pesat, bukan hanya mempengaruhi bagi orang dewasa tetapi juga anak-anak, yang berimbas lebih tertarik pada gadget dari pada belajar.

Kondisi ini menjadi perhatian serius karena rendahnya keterampilan membaca pada tahap awal akan bedampak negatif pada perkembangan akademik siswa dijenjang selanjutnya. Siswa yang mengalami kesulitan membaca cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah, sulit mengikuti proses pembelajaran, dan beresikomengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang lebihkomplek. Oleh sebab itu, penulis selaku pendidik perlu mencari metode atau model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan keterampilan membaca siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SD. Salah satu metode atau model pembelajaran yang diambil

oleh penulis yang berpotensi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga *Pumapin.*

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga *Pumapin* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat membaca siswa, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Penggunaan model dan alat peraga tersebut diharap dapat menjadi salah satu alat yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan media visual yang menarik, siswa akan lebih bersemngat dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar kelompok, bermain, dan berkompetisi. Model pembelajaran ini, dan dipadukan dengan media *Pumapin* dapat mempermudah pemahaman materi pada siswa, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman-temannya. Alat peraga *Pumapin* adalah permainan sederhana namun efektif untuk merangsang kemampuan membaca siswa. Alat peraga ini merupakan sebuah benda yang menyerupai roda yang menempel pada balok kayu dan memiliki poros serta memilki anak panh ditengahnya, yang cara penggunakannya dengan cara diputar kemudian menunggu berhenti dananak panah menunjuk sebuah warna. Alat ini digunakan untuk membantu dalam pembelajaran atau pengembangan keterampilan tertentu. Roda ini sering digunakan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan fleksibel karena bias digunakan untuk setiap mata pelajaran terutama untuk siswa/siswi kelas 2 SD Negeri 03 Gombong yang membutuhkan alat untuk mengasah keterampilan membaca. Tantangan atau tugas ini dapat berupa bacaan kalimat aktif yang terdiri dari 3 suku kata dan berkaitan dengan materi pembelajaran.

Ide dasar dari *Pumapin* adalah memberikan individu kesempatan untuk mencoba hal-hal baru dan membaca secara mandiri. Setiap putaran roda memiliki warna yang berbeda dan tugas membaca kosa kata yang berbeda-

beda. Melalui alat peraga dan model pembelajaran pembelajaran ini, siswa dapat berlatih membaca dan bermain secara bersamaan sehingga siswa memiliki keinginan mengulanginya lagi. Melalui media *Pumapin* ini, siswa yang belum lancer dalam membaca akan termotivasi untuk lebih giat belajar membaca lagi, karena setiap putaran roda berisi bahan bacaan yang harus dibaca secara mandiri. Sehingga mereka dapat mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan membaca secara lebih baik. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga *Pumapin* ini dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca mereka dalam situasi yang menyenangkan dan menantang, juga dapat melatih berpikir kritis, dan memecahkan masalah dalam situasi yang nyata.

Melihat permasalahan di atas, penelitian tentang efektivitas model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan alat peraga *Pumapin* terhadap keterampilan membaca siswa sekolah dasar menjadi sangat relevan. Alat peraga dan model pembelajaran ini dipilih karena dianggap sebagai salah satu pendekatan yang efektif untuk mengembangkan keterampilan membaca, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan alat peraga *Pumapin* memberikan berbagai manfaat bagi pembelajaran bahasa, terutama dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Meningkatkan keterampilan membaca siswa di depan kelas, tidak hanya sekadar melatih keterampilan membaca, tetapi juga merupakan modal utama untuk jenjang berikutnya. Hal ini dikarenakan siswa dapat terlibat aktif dalam membaca, mengembangkan keterampilan berbahasa dalam berbagai situasi, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, meningkatkan kosa kata dan kreativitas, mengembangkan berpikir kritis dan dapat meningkatkan kepercayaan diri.

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran TGT *(Teams Games Tournament)* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. *Pertama,* penelitian yang dilakukan oleh Sri

Wulan Anggraeni dan Yayam Alpian dalam jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Universitas PGRI Madiun. tahun 2019 yang berjudul *"Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa siswa kelas 1 sekolah dasar"* menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan awal membaca pada siswa. Dalam hasil penelitiannya, model pembelajaran tersebut sangat bermanfaat bagi peningkatan keterampilan membaca khususnya siswa kelas 1 di SDN Muktiwari 02 . Penelitian tersebut menunjukan peningkatan pada kemampuan awal membaca dari 56,61(pra siklus) menjadi 64,29 (siklus I), 70,36(siklus II), dan 75 (siklus III) .

Kedua, penelitian lain yang dilakukan oleh Ni Ketut Alit aryani, Dr A. Ni Wayan Arini, M.Pd, dan Drs. Ketut Pudjawan,M.Pd dalam jurnal MIMBAR PGSD Undiksha tahun 2016 yang berjudul *"Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantuan Permainan Bahasa Melengkapi Cerita untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca"* hasil analisis data menunjukkan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus pada siswa kelas IV SD N 3 Banjar Tegal menunjukan nilai rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa meningkat dari 73,08 (siklus I0 menjadi 81,15 (siklus II), dengan presentase ketuntasan belajar naik dari 61,54% menjadi 84,62%

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Maria Mah, Ida Bagus Putra Yasa, dan Nyoman Sudiana dalam jurnal Ilmiah Mandala Education tahun 2022 yang berjudul *"Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar"* berdasarkan penelitian pustaka mengkaji berbagai metode pembelajaran inovatif termasuk TGT yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa SD baik membaca permulaan maupun mebaca secara lancar.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Wulan Sri Rezeki, Rissa Prima Kurniawati dan Ratih Komala Dewi, dalam jurnal Basicedu tahun

2024 yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar"* hasil penelitian menunjukkan bahwa Peneliian tindakan kelas pada siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor menunjukan penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia secara signifikan, termasuk keterampilan membaca, dengan partisipasi siswa yang lebih aktif. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang cocok diterapkan di Sekolah Dasar dan terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif disertai dengan media pembelajaran menjadi lebih efektif dan memberikan hasil belajar yang lebih meningkat.

1.2 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

1.2.1 Ruang Lingkup Kinerja

Ruang lingkup kinerja di SD Negeri 03 Gombong mencakup seluruh aspek yang terkait dengan proses pembelajaran, pengelolaan sekolah, serta pengembangan sumber daya manusia. Secara lebih spesifik, lingkup kinerja meliputi:

a. Proses Pembelajaran:
   1) Pengembangan kurikulum yang relevan dan berorientasi pada kompetensi siswa.
   2) Penerapan metode pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.
   3) Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.
   4) Penilaian hasil belajar siswa secara berkelanjutan dan menyeluruh.
   5) Pembimbingan siswa dalam mengembangkan potensi dan minat masing-masing.

b. Pengelolaan Sekolah yang Efektif:
   1) Penyusunan dan pelaksanaan program kerja sekolah yang efektif.
   2) Pengelolaan administrasi sekolah yang baik dan transparan.
   3) Pengelolaan data siswa dan guru
   4) Pemeliharaan sarana dan prasarana sekolah agar tetap berfungsi dengan baik.
   5) Pembentukan lingkungan sekolah yang aman, bersih, dan kondusif untuk belajar.
   6) Peningkatan partisipasi masyarakat dalam kegiatan sekolah.

c. Pengembangan Sumber Daya Manusia:
1) Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional.
2) Pemberdayaan tenaga kependidikan lainnya
3) Penciptaan suasana kerja yang harmonis dan produktif.

d. Kerja Sama dengan Orang Tua dan Masyarakat:
   1) Pembentukan komite sekolah yang aktif
   2) Sosialisasi program sekolah kepada orang tua
   3) Kegiatan bersama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat

1.2.1 Inovasi Sekolah

Untuk terus meningkatkan kualitas pendidikandan menyesuaikan perkembangan zaman, SD Negeri 03 Gombong Kabupaten Pemalang melakukan berbagai inovasi. Secara lebih spesifik, inovasi sekolah tersebut meliputi:

1.2.1.1 Aktualisasi Budaya Sekolah

Kegiatan pembiasaan disekolah menjadi budaya yang dilaksanakan setiap hari sebagai upaya pendidikan dalam pembentukkan karakter peserta didik sebagai implementasi Profil Pelajar Pancasila. Kegiatan pembiasaan yang dilakukan dilingkungan sekolah agar lebih relevan dengan perkembangan zaman, kebutuhan siswa dan tuntutan masyarakat. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang inklusif,progresif, dan mampu mendukung perkembangan komprehesif peserta didik.

Pembiasaan itu dilakukan baik waktu sebelum jam masuk kelas maupun disaat memulai proses belajar mengajar, SD Negeri 03 Gombong melaksanakan pembiasaan setiap pagi. Di hari Senin ada pembiasaan pagi yaitu upacara bendera sebagai wujud cinta tanah air. Kemudian sebelum memulai proses belajar mengajar siswa melaksanakan pembiasaan untuk berdoa bersama terlebih dahulu. Di hari Rabu pembiasaan pagi senam bersama diiringi senam Indonesia sehat yang dipimpin oleh beberapa siswa dan didampingi oleh guru-guru. Sedangkan pembiasaan di hari Jum'at yaitu Jum'at iman dengan melaksanakan membaca Asmaul Husna dihalaman sekolah secara bersamaan dan dilanjut dengan membaca beberapa surat pendek dan Sabtu bersih dengan melakukan kebersihan di ruang kelas dan lingkungan sekitar.

Selain kegiatan pembiasaan tersebut, SD Negeri 03 Gombong memiliki inovasi yang dilakukan setiap hari, yaitu shalat duhur berjamaah di musola terdekat dari sekolah. Pemanfaatan Alat digital: Memanfaatkan alat digital seperti laptop maupun televise pintar sebagai sarana

pembelajaran digital yang dilakukan diwaktu tertentu, seperti peringatan G30SPKI maka siswa akan menonton televisi pintar bersama-sama.

1.2.1.2 Pengembangan program ekstrakurikuler : Menawarkan berbagai pilihan ekstrakurikuler untuk mengembangkan minat dan bakat siswa. Ekstrakurikuler yang dikembangkan di SD Negeri 03 Gombong yaitu *Marcing Band*, Kepramukaan, dan rebana.

1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL

Dari uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Tujuan Umum

   Meningkatkan keterampilan membaca siswa secara efektif dan aktif melalui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga *Pumapin*.

2. Tujuan Khusus

a. Mengukur peningkatan kemampuan keterampiln membaca siswa baik pemahaman bacaan, kosa kata, kecepatan membaca dan kemampuan menginterpresentasikan teks.
b. Menambah kosa kata pada siswa dan mampu membaca kalimat dengan jelas dan runtut.
c. Meningkatkan kemampuan kemandirian siswa. Siswa mampu membaca secara mandiri didepan kelas.
d. Meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. Siswa merasa lebih percaya diri karena mampu membaca kalimat secara mandiri didepan kelas.
e. Meningkatkan kemampuan berinteraksi: Siswa terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya dalam kegiatan berkelompok dan diskusi.
f. Meningkatkan kemampuan mendengarkan kalimat yang sedang dibaca oleh siswa lain.
g. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan.

1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL

1.4.1 Manfaat bagi Universitas:

- Meningkatkan Mutu Pendidikan Dan Akreditasi

Hasil tugas akhir dapat menjadi bukti kontribusi universitas dalam pengembangan ilmu pengetahuandan penerapan konsep akademik kedalam praktik nyata, yang mendukung proses akreditasi program studi maupun universitas secara keseluruhan.

- Mengembangkan Khazanah Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian atau kaya ilmiah yang bermutu dapat dipublikasikan dalam jurnal ilmiah, prosiding seminar, atau menjadi bahan referensi untuk perkuliahan, sehinggamemperkaya koleksi pengetahuanuniversitas.

- Memperkuat Hubungan dengan Lingkungan Eksternal

Menunjukan kontribusi nyata universitas dalam menyelesaikanpermasalahan dimasyarakat, sehingga meningkatkan citra dan reputasi universitas dimata public.

- Sumber Referensi

Tugas akhir ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada topik yang sama.

1.4.2 Manfaat bagi Tempat Bekerja (SD):

- Meningkatkan Kapasitas dan Kebijakan

Metode atau strategi yang dikembangkan dalam tugas akhir dapat menjadi bahan pelatihan bagi guru lain disekolah, sehingga meningkatkan kompetensi professional mereka.

- Peningkatan Kualitas Siswa

siswa yang memiliki keterampilan mmbaca yang baik akan lebih siap menghadapi tantangan kejenjang berikutnya.

- Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Hasil tugas akhir dapat langsung diimplementasikan dikelas untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.

1.4.3 Manfaat bagi Penulis:

- Meningkatkan Kemampuan Akademik

Meningkatkan pemahaman mendalam tentang topic kajian yang menjadi

focus, sekaligus memperluas wawasan keilmuan dibidang pendidikan.

- Peningkatan Kemampuan Menulis

Penulis akan melatih kemampuan menulis ilmiah yang baik dan jelas.

- Mengembangkan Kemampuan Manajemen Waktu dan Proyek

Mengembangkan disiplin diri dan kemampuan untuk bekerja secara mandiri serta bertanggung jawab terhadap hasil karya sendiri.

- Pengalaman Berharga

Pengalaman melakukan penelitian akan menjadi bekal yang berharga untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi atau bekerja di bidang pendidikan.