

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Cerita Wayang

Awening Wulan Nurhana Rahman¹, Sri Suharni², Sucipto Hadi Purnomo³

^{1,2,3}**Universitas Negeri Semarang**
aweningwulan04@gmail.com
srisuharni@mail.unnes.ac.id
suciptoahadipurnomo@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh redahnya pemahaman siswa pada materi cerita wayang kelas VIII A di SMP Negeri 13 Semarang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pembedaan kosakata bahasa Jawa yang digunakan dalam cerita wayang. Penelitian ini bertujuan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VIII A di SMP Negeri 13 Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model kemimimis dan Mc Taggart. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 13 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua yaitu tes dan non tes. Pengumpulan non tes berupa observasi wawancara dan tulis menggunakan *pretest-posttest*. Nilai pretest dilakukan satu kali pada kegiatan prasiklus dan posttest dilakukan dua kali setiap akhir siklus. Analisis kuantitatif menggunakan Excel untuk menghitung adanya perubahan melalui angka-angka. Hasil penelitian ini menunjukkan pada pratindakan nilai rata-rata siswa adalah 37,41 pada siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 80 dan siklus II mengalami peningkatan lagi sebesar 92,65 sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran cerita wayang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VIII A SMP Negeri 13 Semarang.

Kata Kunci : Membaca Pemahaman, *Team Games Tournament* (TGT), PTK

Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Reading and Comprehension Skills of Wayang Stories

Abstract

This research was motivated by students' poor understanding of wayang story material in class VIII A at SMP Negeri 13 Semarang. This is caused by the lack of distribution of Javanese vocabulary used in wayang stories. This research aims to apply the *Team Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model to improve the reading comprehension skills of class VIII A students at SMP Negeri 13 Semarang. The research method used is classroom action research (PTK) Kemimimis and Mc Taggart models. The research subjects were students in class VIII A of SMP Negeri 13 Semarang. There were two data collection

techniques used, namely test and non-test. Non-written collection took the form of interview and written observations using pretest-posttest. The pretest score is carried out once in pre-cycle activities and the posttest is carried out twice at the end of each cycle. Quantitative analysis uses Excel to calculate changes through numbers. The results of this research show that in pre-action the students' average score was 37.41, in cycle I there was an increase with an average score of 80 and in cycle II there was another increase of 92.65, so it can be concluded that learning wayang stories uses the Team Games type cooperative learning model. Tournament (TGT) can improve the reading comprehension skills of class VIII A students at SMP Negeri 13 Semarang.

Keywords: Reading Comprehension, Team Games Tournament (TGT), PTK

PENDAHULUAN

Membaca memiliki peran penting dalam kehidupan karena ada isilah membaca adalah jendela dunia, dengan membaca kita akan mendapatkan beragam pengetahuan yang belum pernah kita ketahui. Membaca merupakan salah satu upaya untuk menimba ilmu serta membuka alam pikiran manusia yang belum pernah didapatkan, dari membaca manusia akan mendapatkan banyak informasi. Somadayo (2011: 4) menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis. Membaca adalah keahlian linguistik yang berkaitan dengan bahasa lain. Menurut Hodgson yang dikutip oleh Nurhayati Pandawa, bahwa membaca merupakan proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca dalam mendapatkan pesan yang diberikan oleh penulis melewati media bahasa tertulis. Sementara menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana yang dikutip oleh Nurhayati Pandawa, menjelaskan bahwasanya membaca adalah secara kritis untuk mengolah bacaan, kreatif dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang bacaan dan evaluasi keadaan, fungsi, nilai dan akibat bacaan tersebut.

Membaca Pemahaman bukanlah kemampuan yang turun temurun, melainkan hasil dari proses belajar mengajar yang dilakukan dengan tekun dan terlatih semakin terampil dalam memahami bacaan semakin jelas pula jalan pikirannya. Peran guru tidak hanya fasilitas untuk menyampaikan materi lebih dari itu guru berperan penting juga dalam membentuk karakteristik siswa. Melalui materi cerita wayang yang memiliki nilai-nilai moral di dalamnya. Berbentuk sebuah teks cerita yang menyampaikan bagaimana penggambaran karakter tokoh serta sifat-sifatnya.

Membaca pemahaman dapat diartikan pemahaman isi bacaan dan dibatasi dengan pertanyaan tentang apa, bagaimana mengapa, diaman dan kesimpulan berdasarkan masalah dari sisi bacaan tersebut. Kemampuan dalam membaca berpengaruh dalam mata pelajaran khususnya bahasa Jawa. Kosakata yang digunakan pada teks cerita wayang sudah jarang digunakan oleh generasi masa sekarang sehingga menimbulkan kesulitan memahami isi bacaan yang dialami oleh kelas VIII A di SMP Negeri 13 Semarang. Dibuktikan rendahnya penguasaan pemahaman siswa dalam mendalami materi teks cerita wayang di SMP Negeri 13 Semarang.

SMP Negeri 13 Semarang merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri yang ada di kota semarang. Lokasi sekolah ini strategis berada disamping jalan dekat dengan universitas-universitas. Lingkungan sekolah ini dikenal cukup baik, sekolah yang merupakan sekolah adiwiyata nasional ini sehingga ketika masuk kedalam sekolahan terasa asri walaupun terletak ditengah kota. Segudang prestasi akademik maupun non akademik telah diraih oleh sekolah ini. Jumlah tenaga pengajar maupun staff yang cukup kompeten dalam bidangnya. Sekolah ini memiliki fasilitas yang layak dan lengkap dalam menunjang belajar siswa.

Akan tetapi, fasilitas dan tempat yang nyaman saja belum cukup dalam membentuk karakter siswa. Melalui membaca pemahaman akan membantu siswa dalam membentuk karakternya, melalui cerita wayang siswa belajar nilai-nilai moral yang terkandung sekaligus melestarikan budaya yang sudah lama dimiliki. Peneliti mencoba menerapkan materi cerita wayang menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) belajar melalui TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

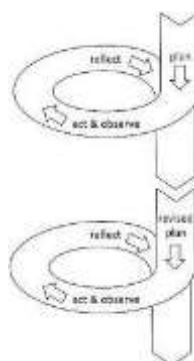
Penggunaan model pembelajaran TGT yang akan dilaksanakan dalam bentuk kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan pada kelas VIII A di SMP Negeri 13 Semarang. Berdasarkan latar belakang yang ditemukan maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cerita wayang kidang kencana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) pada kelas VIII A di SMP Negeri 13 Semarang. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) ini secara umum untuk meningkatkan keterampilan membaca

pemahaman siswa melalui hasil belajar siswa pada materi cerita wayang kidang kencana di kelas VIII A SMP Negeri 13 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas harus tertuju mengenai hal-hak yang terjadi didalam kelas (Arikunto, 2012). Penelitian tindakan kelas yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Asrori, 2011:6). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri sebagai upaya memperbaiki pembelajaran dikelas melalui serangkaian tindakan kepada siswa untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan model PTK Kemmis dan McTaggart padatahun 1988 (Asrori: 2011:68). Model PTK ini mengandung empat komponen, yaitu (1) perencanaan (planning), yang merupakan tahap perumusan rencana tindakan oleh guru ataupun peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran atau prestasi belajar siswa, (2) tindakan (action), yang merupakan pelaksanaan tindakan berdasarkan rencana yang telah dibuat sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang diinginkan, (3) pengamatan (observation), yaitu tahap mengamati dampak atau hasil dari tindakan yang dilaksanakan, apakah berpengaruh terhadap perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa atau tidak, dan (4) refleksi (reflection), yaitu tahap dimana guru atau peneliti mengkaji tentang hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan itu berdasarkan pada berbagai kriteria yang telah dibuat. Jika masih terdapat kekurangan guru dapat melakukan perbaikan pada rencana awal yang telah dibuat Seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Taggart (Wijaya dan Dedi, 2010: 21)

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 13 Semarang yang berlokasi di Jl. Lamongan Raya, Sampangan, Kecamatan Gajahmungkur Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2024/2025, dengan subjek penelitian pada kelas VIII A di SMP Negeri 13 Semarang yang berjumlah 32 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu tes, non tes. Berikut beberapa jenis teknik pengumpulan data. (1) teknik penelitian tes merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan dari segi aspek kognitif siswa dan diberikan setiap akhir siklus. (2) teknik non tes ada dua yang pertama ada observasi. Teknik pengumpulan data non tes berupa observasi ini dilakukan dengan mengamati setiap kejadian dengan mencatat pedoman pada lembar observasi yang sudah disiapkan dan hasilnya menjadi bahan pada tahap refleksi, (3) jenis teknik pengumpulan non tes selanjutnya ada dokumentasi tentu setiap momen penelitian perlu adanya dokumentasi. Dokumentasi berfungsi sebagai informasi pendukung, diantaranya hasil ulangan harian, hasil ujian akhir semester, hasil pra siklus dan akhir siklus, foto dan video proses pembelajaran, dan (4) wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan jenis non tes. Teknik ini dilakukan upaya memperoleh informasi guru kelas menggunakan daftar pertanyaan yang sudah disiapkan, dan data yang diperoleh digunakan sebagai bahan pendukung hasil observasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Untuk mengetahui ketuntasan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai hasil belajar siswa} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{Skor maksimal}}$$

Teknik analisis kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis hasil observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (team games tournament) pada pelajaran bahasa Jawa di kelas VIII A SMP Negeri 13 Semarang.

Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) melalui model ini menumbuhkan kerjasama yang baik tiap kelompok, persaingan sehat sehingga siswa termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Pada penelitian ini terdapat dua siklus dengan model pembelajaran yang

sama dengan media yang berbeda. Langkah-langkah pembelajaran siklus satu sebagai berikut.

1. Penyajian kelas, guru memberikan materi diskusi bersama.
2. Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok terdiri dari 4-5 dengan anggota heterogen.
3. Guru membentuk kelompok dengan nama tokoh dalam cerita wayang kidang kencana.
4. Setiap kelompok mendapatkan lembar kerja yang diberikan guru.
5. Lembar kerja yang diberikan oleh guru di isi identitas.
6. Dalam lembar kerja siswa sudah terdapat kolom untuk mengerjakan tugas.
7. Guru menjelaskan alur permainan setelah mendapatkan lembar kerja siswa.
8. Di papan tulis terdapat 5 tabel pertanyaan acak untuk tiap-tiap kelompok.
9. Siswa satu persatu maju melihat kotak soal yang terdapat pada kolom soal yang disediakan guru.
10. Guru menilai dari segi kekompakan siswa, kecepatan siswa dan ketepatan siswa dalam menjawab soal.
11. Setelah permainan berakhir guru menilai hasil kerja siswa
12. Guru menentukan pemenang dalam game atau permainan tersebut.
13. Terakhir guru mengumumkan pemenang dalam permainan dan memberika reward atau hadiah untuk pemenang.

Pada siklus dua tidak jauh dengan siklus namun bedanya ada di media yang digunakan yaitu media ubur-ubur pertanyaan. Terdapat tiga ubur-ubur yang tiap warna memiliki makna poin yang berbeda-beda, seluruh siswa berebu untuk mendapatkan kaki pertanyaan ubur-ubur dan menjawab pertanyaan tersebut dalam lembar kerja siswa.

Mengukur adanya peningkatan atau tidak dari nilai hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan, maka dibutuhkan data pretest dan posttest, pretest dilakukan sebelum siklus dimulai sedangkan, posttest dilakukan setelah kegiatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam satu prasiklus dan dua siklus. Setiap siklus memuat tindakan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan setelah melakukan tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (team games tournament). Pembelajaran dengan metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas VIII A SMP Negeri 13 Semarang.

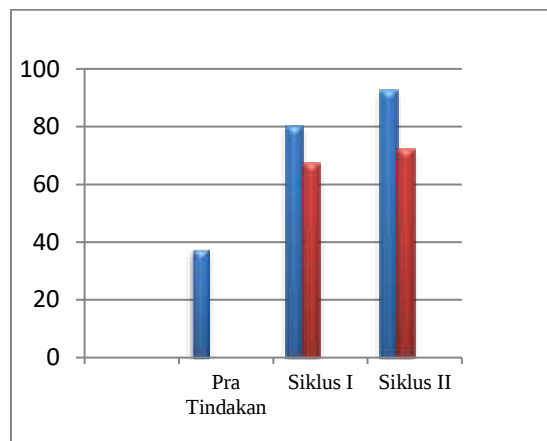
Pembelajaran menggunakan metode TGT (team games tournament) pada siklus I, terlihat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran kemudian berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Pencapaian KKM siswa meningkat sebesar 23 siswa yaitu sebesar 37,41 pada kondisi awal menjadi 80 pascatindakan siklus I. Dilihat dari presentase kriteria keberhasilan, tindakan yang dilakukan belum berhasil karena beberapa faktor seperti kurangnya keaktifan siswa serta antusias siswa dalam berkompetensi, karena siswa masih bingung dalam alur proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti dan kolaborator memutuskan untuk melanjutkan pada tindakan pada siklus II. Pada siklus II, guru lebih menekankan hal-hal yang harus diperhatikan oleh siswa dalam antusias siswa dalam proses pembelajaran dan penjelasan yang lebih mendetail alur model pembelajaran kooperatif tipe TGT (team games tournament). Berdasarkan hasil tes evaluasi pascatindakan siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebesar 30 siswa dari 32 siswa. Dari 23 siswa pascatindakan siklus I menjadi 30 pascatindakan siklus II. Peningkatan juga terlihat dari rata-rata nilai siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa. Nilai rata-rata siklus I 80 meningkat menjadi 92,65 pascatindakan siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Bahasa Jawa Siswa VIII A SMP Negeri 13 Semarang pada kondisi awal siklus I dan siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata		
	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
32	37,41	80	92,65

Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 13 Semarang, pada kondisi awal hingga pascatindakan siklus II disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Nilai Rata-rata Pelajaran Bahasa Jawa

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sejumlah dua siklus setiap siklus memiliki satu pertemuan. Setiap minggu perkelas mendapatkan 2 jam pelajaran bahasa Jawa. Penelitian ini menggunakan dua jam pelajaran dengan alokasi waktu 2x45 menit dengan waktu tersebut digunakan untuk penelitian dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. Siklus I

Pada siklus 1, peneliti melakukan perencanaan tindakan kelas dengan menyiapkan rencana pembelajaran atau RPP dengan materi cerita wayang isi didalamnya menyangkut kisah cerita wayang, watak nilai moral yang terkandung, kosa kata yang digunakan dalam teks cerita wayang atau kata-kata sukar. Guru menjelaskan cerita wayang menggunakan video animasi cerita wayang. Metode pada saat menjelaskan materi ini adalah video based learning, ceramah, tanya jawab dan diskusi.

Pelaksanaan Tindakan Kelas pada siklus satu di mulai dengan pemberian soal tes di awal yaitu pretest sebelum siswa diberikan materi tadi yang dijelaskan. Setelah pemberian pretest guru memberikan treatment berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team games tournament*). Guru mulai membagi 32 siswa menjadi 6 kelompok dengan menggunakan random sampling, gulungan kertas dengan nama kelompok masing-masing. Guru membuat nama kelompok berdasarkan tokoh yang ada dalam cerita yaitu Ramayana, Dewi Sinta, Kidang Kencana, Rahwana, dan Laksmana.

Setelah sudah terbentuknya kelompok didalam kelas guru menjelaskan alur permainan TGT dalam proses pembelajaran. Setiap kelompok memiliki kotak pertanyaan yang sudah disediakan di depan kelas berupa kertas karton berisi 10 pertanyaan yang bisa di

kerjakan. Setiap kelompok bersiap-siap untuk menjawab pertanyaan. Siswa diminta bergilir untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan, kemudian siswa diberi soal berupa posttest.

Selama pelaksanaan tindakan berlangsung, observer melakukan pengamatan serta pencatatan dengan lembar observer yang telah disediakan selama proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (team games tournament).

Berdasarkan tindakan pada siklus 1 meliputi perencanaan dan pelaksanaan tindakan serta hasil observasi sehingga dapat dilakukan refleksi dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan refleksi terhadap hasil pelaksanaan tindakan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran TGT yang belum memberikan hasil yang maksimal pada siklus 1. Adapun masalah-masalah yang dihadapi antara lain aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar sebagian besar masih belum aktif, siswa belum mengemukakan pendapat, kerjasama dan keaktifan siswa serta siswa belum menunjukkan rasa kompetisi sehat pada kegiatan proses belajar mengajar disiklus 1. Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran dalam siklus I belum menunjukkan hasil maksimal, Maka perlu dilaksanakan siklus lanjutan yaitu siklus II dengan beberapa revisi yang didasarkan pada siklus II. Dokumentasi pada kegiatan siklus II sebagai berikut.



Gambar 3 Dokumentasi pada siklus I

2. Siklus II

Pada pelaksanaan penelitian siklus kedua, yang dimulai dari perencanaan, persiapan media ajar dan guru menyiapkan RPP dengan materi cerita wayang kidang kencana yang isinya meliputi kata-kata sukar, isi cerita, nilai-nilai moral, serta unsur intrinsik cerita. Sebelum penerapan model pembelajaran guru memberikan soal berupa pretest. Hasil

dari aktivitas pembelajaran yang direncanakan oleh siklus II merupakan revisi terhadap kekurangan serta kelemahan dari siklus I.

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dengan proses pembelajaran bahasa Jawa dengan materi cerita wayang kidang kencana siswa diminta untuk meriview kembali materi yang sudah diberikan. Secara garis besar proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I karena model pembelajaran yang namun media yang digunakan berbedaserta alur mainannya saja yang berbeda. Hasil dari revisi yang dilakukan terhadap siklus I guru mengganti permainan yang digunakan, permainan yang digunakan bernama “Berburu Ubur-Ubur”.

Diawal permainan guru membagi 32 siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok mendapatkan lembar kerja yang sudah direvisi lebih menarik dan berwarna. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Guru menyediakan media berupa ubur-ubur terdapat 3 jenis ubur-ubur. Ubur-ubur berwarna pink memiliki poin 5, ubur-ubur berwarna hijau memiliki poin 10 dan ubur-ubur berwarna biru memiliki poin. Siswa diminta berebut untuk berburu kaki ubur-ubur yang berisi pertanyaan mengenai materi cerita wayang kidang kencana. Siswa berebut untuk mendapatkan kaki ubur-ubur yang berisi pertanyaan dalam rangka mengumpulkan poin, karena dari poin terbanyak sebagai pemenangnya. Setelah siswa mengambil kaki ubur-ubur siswa secara berkelompok menjawab pertanyaan tersebut didalam kolom lembar kerja siswa yang telah disediakan.

Usai dari menjawab pertanyaan siswa mengumpulkan hasil kerja kelompok tersebut dan mengumpulkan kepada guru. Guru memberi poin siswa yang menjawab dengan tepat dan guru membandingkan poin perolehan untuk setiap kelompok. Setelah guru menimbang hasil poin perolehan kelompok di siklus II ini guru menentukan satu pemenang namun, ada dua kelompok seri dalam permainan sehingga guru membuat kuis dadakan didalam kelas untuk menentukan siapa pemenangnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai isi cerita wayang kidang kencana. Setiap perwakilan kelompok yang cepat dan tepat dalam menjawab menjadi pemenangnya. Setelah sudah didapatkan pemenangnya seluruh kelompok yang menang maju kedepan dan guru memberikan reward berupa hadiah sebagai penghargaan untuk pemenang.

Selama pelaksanaan tindakan berlangsung, observer melakukan pengamatan serta pencatatan dengan menggunakan lembar observer yang telah disediakan. Hal-hal yang diamati dan dicatat oleh observer adalah kendala atau kesulitan yang dialami selama penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT (team games tournament). Pada siklus II ini sudah terlihat keaktifan siswa, partisipasi serta antusias siswa mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi pada kegiatan siklus I sebagai berikut.



Gambar 4 Dokumentasi Pada Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan di atas bahwa dapat ditarik kesimpulan melalui penggunaan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (team games tournament) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa pada materi cerita wayang kelas VIII A SMP Negeri 13 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil tes dan persentase ketuntasan belajar siswa dari kondisi awal, akhir siklus I dan akhir siklus II.

Hasil observasi proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang tercermin dari antusiasme siswa serta rata-rata yang telah dijelaskan. Rasa kompetisi siswa secara sehat juga terlihat ketika siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode TGT. Kegiatan belajar siswa jadi interaktif, aktif, komunikatif dan menyenangkan.

Hasil penilaian pelajaran Bahasa Jawa ditunjukkan pada nilai rata-rata siswa pada kondisi awal 37,41, nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 80 atau mengalami kenaikan 67% terhadap rata-rata hasil tes pratindakan, nilai rata-rata siswa pada siklus II 92,65 atau mengalami kenaikan 72% terhadap rata-rata hasil pratindakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573-5581.
- Indriani, L. (2022). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 1(1), 15-22.

- Laily, I. F. (2014). Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar. *EduMa: Mathematics education learning and teaching*, 3(1).
- Nehru, N., & Olahairullah, O. (2022). Meningkatkan hasil belajar biologi dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) siswa SMAN 2 Woha tahun pelajaran 2021/2022. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(1), 24-30.
- Saputra, D. R. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *BASIC EDUCATION*, 4(10).
- Sari, E. I., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik di kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 74-82.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Wahyuni, A. T. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Menerapkan Unggah Ungguh Basa dalam Pelajaran Bahasa Jawa Melalui Strategi Pemberian Peran Pada Siswa SMPN 2 Mejayan Kabupaten Madiun. *Jurnal Dieksis ID*, 1(2), 40-46.
- Wijiningsih, N. (2022). Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media” Doraku Sayang” untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3489-349.