

SOSIALISASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM PENINGKATAN LITERASI BELAJAR SISWA SD DI KELURAHAN SUDIREJO I KECAMATAN MEDAN KOTA

Erna Helena Tampubolon^{1*}, Julius Situmorang, Elsa Juita, Dea Pakpahan

Universitas HKBP Nommensen
Email: ernatampubolon@uhn.ac.id

ABSTRAK

Sosialisasi adalah proses interaksi dan pembelajaran yang dilakukan untuk mengenali lingkungan yang akan dihadapi baik fisik maupun social. Hal ini dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai, kebiasaan, dan aturan dalam berperilaku di masyarakat agar kehidupannya menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dalam menggali potensi diri dalam pembelajar. Dalam Pendidikan kemampuan literasi merupakan hal yang sangat mendasar yang harus dimiliki pembelajar. Oleh karena itu tim pengabdian melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul kegiatan sosialisasi model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam peningkatan literasi belajar siswa SD di kelurahan sudirejo I kecamatan Medan kota Medan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan 3 September sampai 4 Oktober 2024. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sosialisasi model TGT dalam peningkatan literasi belajar siswa SD di kelurahan sudirejo I kecamatan Medan kota. Kegiatan ini memberikan manfaat kepada anak-anak SD mulai dari kelas 1 sampai kelas 5 dalam literasi teks bacaan sehingga anak-anak dapat memahami teks bacaan dengan baik. Kegiatan peningkatan literasi yang dikombinasikan dengan model pembelajaran TGT yang merancang pembelajaran dengan permainan mampu meningkatkan minat belajar dan gairah membaca pada anak-anak. Kegiatan ini memberikan dampak positif kepada masyarakat terkhusus anak-anak yang awalnya malas dalam membaca menjadi tertarik terhadap buku bacaan.

Keywords: Sosialisasi, metode pembelajaran, literasi

PENDAHULUAN

Kemampuan siswa dalam membaca, menulis dan lebih tepat lagi mamahami kalimat dalam bentuk teks merupakan kemampuan literasi. Literasi terus berkembang seiring dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Kemampuan literasi bukan sekedar kemampuan dasar membaca dan menulis namun mengerti dan mamahami serta mampu memecahkan masalah dari pengetahuan yang diperolehnya itu. Literasi juga merupakan kemampuan dalam mamahami teks secara mencalam dan kritis, menginterpretasikan informasi dan mampu berfikir kritis dan sistematis.

Di sumatera utara khususnya kemampuan literasi masyarakat masih sangat rendah, ini dapat dilihat dari informasi UNESCO menyebutkan Indonesia berada pada tingkat kedua dari bawah dalam literasi dan menggambarkan minat baca siswa sangat rendah. Dalam data yang dipaparkan UNESCO minat baca di Indonesia memiliki nilai 0,001% (sangat memprihatinkan) angka ini menunjukkan perbandingan hanya 1 orang dari 1000 orang Indonesia yang rajin membaca (Amelia, 2019). Kondisi ini di mulai dari tingkat satuan Pendidikan terendah yakni SD. Dalam survei oleh Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun 2020 menyatakan ada 10% pendidik di Indonesia yang rajin dalam membaca. Hal ini menggambarkan rendahnya minat baca di kalangan masyarakat. Banyak faktor yang mengakibatkan keadaan ini diantaranya terbatasnya akses masyarakat pada sumber literasi seperti buku, majalah, komik, dan perpustakaan. Factor lainnya adalah rendahnya kualitas pendidikan masyarakat sehingga kesadaran pentingnya akan informasi juga rendah. Kedua faktor ini merupakan hal yang dapat menciptakan kurangnya minat masyarakat dalam berliterasi.

Hal ini juga sejalan terjadi di daerah jalan saudara kelurahan sudirejo I kecamatan Medan kota dimana Sebagian anak anak SD belum memiliki tingkat literasi yang baik. Hal ini sejalan dengan angka

yang dipaparkan sebelumnya (Huda, 2013). Oleh karena itu perlu dilakukan penguatan berupa sosialisasi pentingnya literasi dengan mengkombinasikan model pembelajaran yang menarik sehingga minat siswa SD dapat tercipta. Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) merupakan model pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok dengan cara bermain games (Aisyah, 2019). Dengan mengkombinasikan model pembelajaran TGT ini akan menciptakan suasana yang asik dan menciptakan suasana belajar sambil bermain sehingga siswa SD merasakan ketertarikan terhadap informasi yang disampaikan.



Gambar 1. Tim PKM Sampai Di Lokasi Pengabdian

Dengan pemaparan ini, maka tim pelaksanaan kegiatan PKM ini bertujuan meningkatkan literasi di kalamangan siswa SD di kelurahan sudirejo I kecatan medan kota. Program ini telah direncanakan dan dirancang yaitu mensosialisasikan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa SD. Maka dari itu program PKM ini diberi judul Sosialisasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Literasi Belajar Siswa SD Di Kelurahan Sudirejo I Kecamatan Medan Kota.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan di kelurahan sudirejo I kecamatan medan kota kota Medan. Pelaksanaannya melibatkan anak-anak SD mulai dari anak tingkat Sekolah dasar kelas 1 sampai dengan kelas 5 dengan berbagai sekolah yang berdomisili di daerah tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dengan pendekatan belajar dengan mengadopsi model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan kemampuan literasi anak-anak SD tersebut. Adapun anak-anak yang menjadi objek pelaksanaan sosialisasi ini berkisar 50 orang anak.



Gambar 2. Anak-anak Sebagai Objek Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan mulai tanggal 3 September sampai dengan 4 Oktober 2024. Kehiatan PKM dilakukan di lapangan sesuai dengan program pengabdian kepada masyarakat, kegiatan dimulai dengan kegiatan 1. Menyiapkan perencanaan pelaksanaan kegiatan hal ini dilakukan mahasiswa dengan berkoordinasi Bersama dosen pembimbing lapangan; 2. Melakukan persiapan pelaksanaan sosialisasi, dalam hal ini mahasiswa telah meramu dan mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan metode pembelajaran yang akan diberikan kepada para siswa SD sebagai objek penelitian; 3. Pelaksanaan pertemuan yang diawali dengan observasi/ pengamatan keadaan dan hal-hal yang dibutuhkan para anak SD yang akan menjadi objek penelitian.



Gambar 3. Anak-anak Sedang Melakukan Model Pembelajaran TGT

Kegiatan ini menggunakan metode eksperimen dengan satu perlakuan pada beberapa kelompok belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan literasi para siswa SD di kelurahan sudirejo I kecamatan medan kota Kota Medan dengan menggunakan metode pembelajaran TGT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi merupakan suatu proses interaksi dan pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok di dalam budaya masyarakat. Atau secara umum proses ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai, kebiasaan atau aturan dalam bertingkah laku di dalam masyarakat. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan anak-anak SD di kelurahan sudirejo I kecamatan medan kota Kota Medan memiliki kesadaran akan pentingnya informasi melalui kegiatan literasi. Kegiatan ini dipadukan dengan proses belajar melalui metode pembelajaran TGT ((Teams Games Tournament).

Kegiatan dilakukan para tim Bersama dengan anak-anak SD mulai kelas 1 sampai dengan kelas 5 (kelas 6 sulit dijangkau dikarenakan kebanyakan sudah memiliki ekstrakurikuler) dengan membentuk kelompok diskusi yang berisikan 6 orang satu kelompok sehingga terbentuklah 10 kelompok (total anak 60 orang). Pengelompokan ini didasarkan pada pengacakan anak dengan setiap kelompok terwakilkan kelas atau tingkatan anak-anak di sekolah masing-masing.

Setelah melakukan kegiatan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Anak-anak kelas 1 sampai kelas 2 masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan yang diberikan. Hal ini terjadi karena sebesar 65% anak masih kesulitan dalam membaca teks yang panjang.
2. Anak-anak kelas 3 sudah mulai lancar membaca teks namun masih kurang dalam memahami makna dari teks yang ada. Anak yang mengalami kesulitan memahami makna teks ada sekitar 32%.
3. Anak-anak kelas 4 sudah mampu memahami teks dengan baik namun masih perlu dibimbing oleh tim sehingga memperoleh makna teks yang benar. Besar perkiraan anak yang masih kurang mampu memahami makna teks sebesar 20%

4. Anak-anak kelas 5 sudah mempunyai motivasi dan kemampuan literasi yang baik bila dibandingkan sebelum mendapatkan kegiatan ini besaran kenaikan kemampuan literasi anak setelah kegiatan ini adalah 86%.

Maka dari hasil yang diperoleh menunjukkan kemajuan yang signifikan dari pelaksanaan kegiatan PKM ini dimana sosialisasi model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam peningkatan literasi belajar siswa SD di Kelurahan Sudirejo I Kecamatan Medan Kota Medan. Hal ini perlu dilakukan terus menerus guna kemajuan pengetahuan dan keterampilan anak-anak yang dimulai dari tingkat terendah yakni sekolah dasar. Hasil dari kegiatan ini juga disampaikan kepada pihak kelurahan untuk ditindaklanjuti sebagai bahan masukan untuk program-program peningkatan sumber daya manusia.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan/ proses serta hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan topik sosialisasi model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam peningkatan literasi belajar siswa SD di Kelurahan Sudirejo I Kecamatan Medan Kota Medan. Diharapkan dengan kegiatan ini anak-anak SD memiliki motivasi dalam membaca teks dan memiliki kemampuan memahami teks (literasi) sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya di Sumatera Utara dan Indonesia pada umumnya. Kegiatan ini mendapatkan dukungan penuh dari berbagai pihak baik universitas HKBP Nommensen Medan maupun pihak kelurahan.

REFERENSI

- Aisyah, N. (2019). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1–11.
- Amelia, C. (2019). Problematika pendidikan di Indonesia.
- Huda, M. (2013). *MODEL-MODEL PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN : ISU-ISU METODIS DAN PARADIGMATIS*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ni Md. Rusnadi, D. P. P. N. W. A. (2013). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPA. In *MIMBAR PGSD*.
- Novika Hapsari Susilo, Arfilia Wijayanti, F. P. A. (2019). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *E-Journal Undiksha*.
- Saputra, A. (2017). Penggunaan Media Pop-up sebagai Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Ekspositorik. *PEDADIDAKTA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 4(2), 76–84.
- Surata, I. G., Agung, A. A., & Sudarma, G. K. (2013). Pengaruh Model Kooperatif STAD Berorientasi Open-Ended Problem terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V1I1.688>
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348>

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
© 2020 Author1, Author2

Published by Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen