

IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA CEPAT TEKS BERITA KELAS 7 SMP NEGERI 2 PAKIS

Dea Ananda, Dwita Kurnia Amalia, Pidekso Adi

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: pidekso.adi.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i2.2024.5

Kata kunci

Membaca cepat
Model kooperatif tipe team games tournament.
Teks berita

Abstrak

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen agar saling bekerja sama untuk mengkonstruksikan pemahaman mereka melalui ajang permainan dan turnamen. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Pakis, diketahui bahwa peserta didik kelas 7 memiliki minat baca yang rendah, apalagi ketika diberikan bahan bacaan yang panjang. Fokus penelitian ini adalah pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran membaca cepat teks berita. Metode penelitian adalah kualitatif deskriptif dengan triangulasi data sebagai teknik pengumpulan datanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada lima siswa atau satu kelompok yang memiliki kemampuan memahami 90% isi berita yang mana mereka mampu menjawab keseluruhan soal yang berjumlah lima dengan tepat dan termasuk kategori tim istimewa, 20 siswa atau empat kelompok memiliki kemampuan memahami 80% isi berita yang mana mereka mampu menjawab empat soal dengan tepat dan termasuk kategori tim hebat, dan sisanya yaitu lima siswa atau satu kelompok memiliki kemampuan memahami 60% isi berita yang mana mereka hanya mampu menjawab tiga soal dengan tepat dan termasuk kategori tim baik.

1. Pendahuluan

Di sekolah, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki titik fokus pada keterampilan dan kecakapan berbahasa. Secara teoretis keterampilan dan kecakapan berbahasa terdiri atas empat keterampilan yaitu menyimak, membaca, berbicara, serta menulis. Namun, pada Kurikulum Merdeka terdapat tambahan dua kecakapan dan keterampilan berbahasa, yaitu pada aspek membaca ditambah dengan memirsa dan pada aspek berbicara ditambah dengan mempresentasikan (Agustina, 2023). Keenam aspek kecakapan dan keterampilan berbahasa tersebut menjadi titik fokus yang senantiasa dieksplorasi oleh peserta didik agar mereka memiliki kecakapan dan keterampilan berbahasa secara optimal karena kecakapan dan keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan. Keterampilan membaca dan keterampilan menulis saling berkaitan, sementara keterampilan menyimak saling berkaitan dengan keterampilan berbicara (Amalia, 2019). Dengan demikian, keenam kecakapan dan keterampilan berbahasa ini harus dieksplorasi oleh peserta didik sejak dini agar bisa mencapai tujuan pembelajaran dan membangun fondasi kemampuan pada aspek literasi demi berbagai tujuan dalam berkomunikasi secara konteks sosial budaya Indonesia.

Keterampilan membaca menjadi titik fokus utama dalam semua kegiatan pendidikan (Maryamah & Effendy, 2019). Hal tersebut sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang menyebutkan bahwa keterampilan membaca dan keterampilan menulis menjadi dasar pembelajaran di sekolah (Nurhayati, 2015). Namun, kenyataannya keterampilan membaca menjadi salah satu tantangan besar bagi peserta didik yang mengakibatkan rendahnya keterampilan membaca mereka. *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) dalam *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 pernah melakukan penilaian skor literasi membaca di Indonesia yang pada tahun 2022 skor yang diperoleh mengalami penurunan ketika dilakukan perbandingan

dengan skor literasi tahun 2018. Tahun 2022, skor literasi membaca di Indonesia adalah 359 poin, sedangkan pada tahun 2018 mendapatkan skor literasi yaitu 317 poin. Hal tersebut mengalami penurunan 12 poin.

Membaca merupakan suatu proses untuk memaknai sebuah bahasa tulis dari kata, kalimat, sampai pada paragraf yang memiliki makna atau pesan berupa pengetahuan dan juga informasi yang ingin penulis sampaikan pada pembacanya. Membaca juga diartikan sebagai suatu proses untuk memahami sebuah isi tulisan melalui cara dilisankan atau hanya dalam hati (KBBI, 2008). Kegiatan membaca yang melibatkan indera penglihatan, kecerdasan, ingatan, serta kemampuan memahami suatu hal dijadikan sebagai suatu aktivitas yang kompleks. Kegiatan membaca tersebut memiliki tujuan untuk memperoleh pesan dan atau informasi yang ingin disampaikan penulis kepada pembacanya melalui lambang-lambang (Ahyar & Syahriandi, 2015). Dengan demikian, dari pengertian membaca tersebut dapat dibuat kesimpulan bahwa membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan unsur fisik dan mental seseorang untuk memahami pesan penulis yang berupa pengetahuan dan informasi dari bahasa tulis. Keterampilan membaca dijadikan sebagai stimulus atau perangsang untuk keterampilan menulis seseorang, sebab ketika seseorang baik dalam keterampilan membacanya, maka akan semakin baik juga hasil tulisannya (Amalia, 2017). Hal ini dikarenakan ketika seseorang membaca, ia akan memperoleh informasi yang beragam sehingga dapat digunakan sebagai referensi untuk menulis. Oleh karena itu, agar mampu memahami isi bacaan dengan baik dan benar dibutuhkan minat, keterampilan, dan konsentrasi yang tinggi.

Salah satu faktor minat membaca adalah daya baca setiap peserta didik yang beragam. Daya baca merupakan kemampuan seseorang dalam membaca. Pemahaman mengenai isi bacaan juga merupakan aspek penting dalam daya baca. Hal tersebut saling berkaitan, dikarenakan antara kecepatan dengan pemahaman membaca menjadi tolok ukur daya baca seseorang (Nurhadi, 2016). Daya baca peserta didik sangat berkaitan erat dengan kecepatan dalam membaca. Dalam penerapannya, membaca cepat perlu menyesuaikan tujuan dari membaca dan bobot bacaan yang dibaca.

Membaca cepat adalah membaca yang menjadikan kecepatan sebagai keutamaan, dengan tidak mengabaikan kemampuan memahami isi bacaan yang dibaca (Tampubolon, 2008:31). Selain itu, membaca cepat juga diartikan sebagai suatu keterampilan yang bertujuan untuk mencari informasi dari bahan bacaan berdasarkan keadaan, suasana, dan sejenisnya (Maryamah dan Effendy, 2019). Membaca cepat hanya dilakukan dalam kondisi tertentu, tidak dilakukan pada setiap kali membaca (Nurhayati, 2015). Saat melakukan membaca cepat, hal yang paling diperhitungkan adalah kecepatannya, namun pemahaman dari isi bacaan juga perlu diperhatikan. Hal tersebut dikarenakan membaca cepat dan memahami isi bacaan bukanlah dua kegiatan yang dapat dipisahkan. Kegiatan membaca cepat, harus dilakukan sesuai dengan keperluan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membaca cepat adalah salah satu teknik yang digunakan seseorang untuk menggali informasi dengan cepat namun sesuai dengan kebutuhan dan tujuan membaca.

Salah satu teknik membaca cepat adalah teknik membaca *skimming*. Teknik ini adalah teknik membaca dengan sebuah kecepatan dengan tujuan untuk menemukan bagian tertentu dari bacaan atau isi umum pada bacaan (Rahim, 2008). Teknik ini akan membuat mata pembaca bergerak dengan cepat, dan memberi perhatian tinggi saat melihat tulisan demi mencari dan mendapatkan informasi yang diperlukan (Tarigan, 2015). Teknik *skimming* merupakan kegiatan untuk menelusuri seluruh bagian buku dengan cepat yaitu dengan melihat setiap lembaran buku untuk menemukan informasi yang dibutuhkan (Nurhadi, 2005). Dapat disimpulkan bahwa membaca cepat merupakan teknik membaca dengan langsung menemukan kosakata penting yang ingin dicari dari bahan bacaan atau tulisan dengan tujuan agar tidak membuang waktu. Dengan demikian, membaca cepat dengan teknik *skimming* akan membuat pembaca lebih fokus pada hal yang ingin dicarinya saja tanpa melihat hal yang tidak diperlukan atau dibutuhkan sehingga akan mendapatkan keefisienan dan keefektifan membaca.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di SMP Kelas 7, terdapat materi pokok mengenai teks berita. Dalam panduan buku guru pada kegiatan pertama yaitu memahami isi berita dengan strategi prediksi, dijabarkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran pada kegiatan tersebut, guru bisa menggunakan teknik membaca. Beberapa teknik membaca yang disarankan adalah teknik membaca memindai (*scanning*), teknik membaca sepintas lalu (*Skimming*),

dan teknik membaca teliti (*close reading*) (Dewayani, 2021:171). Dari ketiga teknik membaca tersebut, guru bisa menggunakan teknik membaca sepintas lalu (*skimming*) untuk memprediksi isi berita. Pada paragraf keenam telah dijelaskan bahwa tujuan dari membaca cepat dengan teknik *skimming* adalah pembaca lebih fokus pada hal yang ingin dicarinya saja tanpa melihat hal yang tidak diperlukan. Hal tersebut sejalan dengan kegiatan pembelajaran dalam memahami isi berita dengan strategi prediksi. Dengan menggunakan teknik membaca cepat *skimming*, peserta didik akan lebih berfokus untuk menemukan ide pokok atau hal-hal yang dibutuhkan saja tanpa perlu membaca keseluruhan teks berita dari awal sampai akhir, sehingga peserta didik dapat memprediksi isi berita dengan tepat dan cepat.

Telah disebutkan bahwasannya keterampilan membaca menjadi titik fokus utama dalam semua kegiatan pendidikan. Namun, juga menjadi salah satu tantangan besar bagi peserta didik, karena mereka belum mampu membaca secara efektif, salah satunya membaca cepat, tidak berkonsentrasi dalam membaca, membaca sambil tiduran, membaca sembari melakukan aktivitas lain, membaca menggunakan bantuan alat seperti alat tunjok, dan rendahnya minat membaca (Abiyanti, 2017). Kebiasaan buruk dalam membaca ini menyebabkan dan disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya kebiasaan membaca koran di pagi hari yang telah mulai ditinggalkan. Bahkan keadaan nyatanya di tempat-tempat umum yang telah disediakan koran dan bacaan-bacaan ringan lainnya tidak disentuh oleh masyarakat Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi di lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 2 Pakis, peserta didik khususnya kelas 7 cenderung mengeluh ketika dihadapkan dengan bacaan panjang yang tidak sesuai dengan genre kesukaan mereka, seperti berita. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan membaca dan memirsakan teks berita. Seiring perkembangan zaman, beragam jenis strategi dan model pembelajaran juga ikut berkembang, salah satu pembelajaran yang telah banyak digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar adalah pembelajaran kooperatif atau disebut juga *cooperative learning* yang dinilai sesuai dengan keterampilan abad 21 (Umar, 2021). Disebut demikian, karena model pembelajaran kooperatif menekankan adanya kerjasama antar peserta didik untuk bisa memecahkan sebuah masalah (*Problem Solving*). Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah *Team Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran kelompok berbasis permainan dan turnamen.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dalam penerapannya membagi peserta didik untuk berkelompok secara heterogen. Model pembelajaran tipe ini menitikberatkan proses pembelajaran untuk mencapai ketuntasan belajar pada permainan dalam sebuah turnamen. Jadi, peserta didik akan berlomba sebagai wakil kelompok untuk melakukan permainan (*games*) akademik dalam meja turnamen (Aditama, 2019). Permainan yang digunakan dalam model pembelajaran ini beragam, salah satunya adalah permainan yang berpacu dengan waktu dan kecepatan. Hal ini sesuai dengan konsep membaca cepat teks berita yang mana keberhasilan dari membaca cepat tersebut dilihat melalui kemampuan peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar teks berita yang telah dibaca selama waktu yang telah ditentukan. Hal inilah yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu mengenai pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran membaca cepat teks berita.

Sebelumnya telah dilakukan beberapa penelitian serupa mengenai implementasi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pertama, penelitian Aditama, dkk (2019) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil pembelajaran kemampuan membaca. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitiannya dan relevansinya terletak pada model pembelajaran yang digunakan untuk keterampilan membaca. Kedua, penelitian Afyah dan Fahmi (2023) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran TGT melalui media *Wordwall* terhadap hasil belajar membaca pemahaman siswa kelas XI-7 SMAN 1 Menganti. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitiannya serta media yang digunakan dan relevansinya terletak pada model pembelajaran yang digunakan untuk keterampilan membaca. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Amaludin, dkk (2022) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa kegiatan belajar menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) mampu mengubah sikap, pola pikir, aktivitas belajar siswa dan menumbuhkan rasa saling kerjasama antar siswa.

Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus penelitian dan relevansinya terletak pada model pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan konsep yang telah dipaparkan, manfaat dari penelitian ini adalah dari segi pendidik, bisa digunakan sebagai dasar pengembangan inovasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca dan memirsas teks berita. Karena, sebagai seorang guru saat ini memiliki tuntutan untuk mampu berinovasi dan kreatif dalam mengajar agar keterampilan membaca peserta didik dapat meningkat dan peserta didik mampu menguasai teknik-teknik dalam membaca cepat dan optimal (Nurtika, 2021). Kemudian, dari segi peserta didik, dapat memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan membaca serta melatih kolaborasi peserta didik dalam melaksanakan proses belajar berkelompok.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif deskriptif dengan cara memaparkan temuan-temuan penelitian dari hasil observasi, dokumentasi, serta wawancara melalui kata-kata yang terperinci dari subjek penelitian dan responden. Penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang dalam prosesnya dilakukan dengan cara mengartikan fenomena-fenomena yang terjadi dalam manusia maupun lingkungan sosial dengan cara memberikan gambaran secara menyeluruh dan kompleks kemudian disajikan dalam bentuk naratif yaitu melaporkan pandangan secara terperinci dari sumber informan dan dilakukan pada latar *setting* yang alamiah (Walidin & Tabrani, 2015).

Target atau sasaran penelitian ini adalah peserta didik SMP kelas 7 yang pada saat semester genap ini sedang mempelajari materi pokok mengenai teks berita. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7C SMPN 2 Pakis tahun ajaran 2023/2024. Pertimbangan pemilihan subjek penelitian adalah kurang minatnya peserta didik ketika diajak untuk membaca. Berikut adalah jumlah data peserta didik kelas 7C SMPN 2 Pakis tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 1. Jumlah Data Siswa Kelas 7C SMPN 2 Pakis Tahun Ajaran 2023/2024

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	20
2	Perempuan	10
	Jumlah	30

Seperti yang telah disebutkan data dari penelitian ini diperoleh melalui tiga cara yakni observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara mendalam yang kemudian diolah dengan cara triangulasi data. Triangulasi data adalah teknik pengumpulan data dengan cara menggunakan beragam teknik untuk memperoleh data dari sumber yang sama. Data penelitian ini diperoleh melalui tiga cara yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang diolah dengan cara triangulasi data. Triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

Pertama, kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati dan meninjau proses belajar mengajar di kelas 7C. Observasi ini dilakukan dengan cara peneliti langsung datang ke kelas 7C selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati bagaimana proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas tersebut dilaksanakan. Observasi ini dilakukan pada tanggal 8-13 Januari 2024 dengan menyesuaikan jadwal pembelajaran di kelas 7C.

Kedua, pengambilan data secara dokumentasi dilakukan dengan cara pengabadian foto kegiatan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dilakukan pada kelas 7C SMPN 2 Pakis. Pemilihan gambar sebagai dokumentasi bertujuan untuk mendeskripsikan setiap sintak pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dilaksanakan dalam pembelajaran membaca cepat teks berita. Pendeskripsian gambar dilakukan guna memberikan kerealistisan pendeskripsian data yang dilakukan. Pengambilan data dokumentasi pengimplementasian model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran membaca cepat teks berita dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2024 dengan durasi 2JP.

Ketiga, kegiatan wawancara dilaksanakan dengan seorang responden, yaitu guru Bahasa Indonesia di SMPN 2 Pakis Kabupaten Malang yang dilaksanakan secara langsung antara peneliti dengan responden. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sesuai dengan pedoman pertanyaan yang sudah dirancang peneliti sebelum melaksanakan wawancara. Kegiatan wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 18 April 2024.

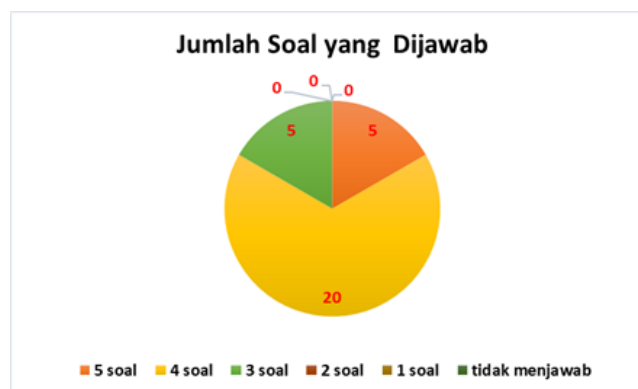
Pada penelitian ini, peneliti merupakan instrumen penelitian. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yang menekankan dan memfokuskan pada hasil penelitian yang berupa pendeskripsian dari hasil menganalisis, mengevaluasi dari perspektif peneliti sendiri. Hasil dari pengumpulan data penelitian ini ditransformasikan menjadi narasi deskripsi. Pada deskripsi pembahasan, dijabarkan bagaimana langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran membaca cepat pada materi teks berita yang dilakukan pada siswa kelas 7C di SMPN 2 Pakis.

3. Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan fokus utama dari penelitian ini, bagian ini memaparkan hasil serta pembahasan mengenai proses dari pengimplementasian model kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran membaca cepat teks berita kelas 7 di SMP Negeri 2 Pakis.

3.1. Hasil Implementasi Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* dalam Pembelajaran Membaca Cepat Teks Berita Kelas 7 SMP Negeri 2 Pakis

Berdasarkan jawaban yang telah dijawab pada saat pembelajaran membaca cepat teks berita di kelas 7C SMP Negeri 2 Pakis, dapat diketahui mengenai jumlah soal yang dijawab oleh siswa.

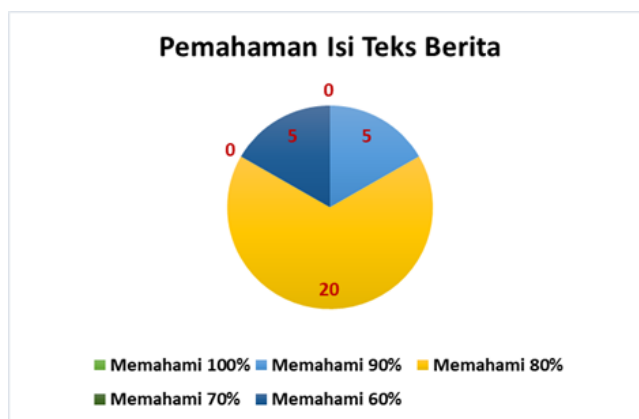


Gambar 1. Jumlah Soal yang Dijawab oleh Siswa

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa yang menjawab seluruh soal yang berjumlah 5 soal, namun 5 siswa ada yang hanya menjawab 3 soal saja. Sedangkan yang paling dominan adalah siswa mampu menjawab 4 soal dengan jumlah siswa yakni 20 siswa.

Kemudian, berdasarkan hasil jawaban yang telah dijawab oleh siswa untuk menguji pemahaman isi berita, peneliti melakukan pengukuran pemahaman isi berdasarkan rumus yang dikemukakan oleh Tampubolon (2008) yakni sebagai berikut.

$$PI = \frac{\text{Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$



Gambar 2. Pemahaman Isi Teks Berita

Pada gambar 2 menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa yang sudah mampu memahami isi berita dengan persentase pemahaman 90%, akan tetapi ada 5 siswa yang hanya mampu memahami 60% isi teks berita. Kemudian, yang paling banyak adalah 20 siswa dengan pemahaman isi berita 80%. Pengimplementasian model kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran membaca cepat teks berita, dapat memberikan pengalaman kerjasama antar siswa untuk berpikir kritis dengan cara saling membantu dalam memecahkan masalah (*problem solving*) yaitu menjawab soal.

3.2. Pembahasan Implementasi Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* dalam Pembelajaran Membaca Cepat Teks Berita Kelas 7 SMP Negeri 2 Pakis

Pembelajaran membaca cepat teks berita menjadi salah satu alur tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 7 dari tujuan pembelajaran memahami isi berita dengan strategi prediksi. Salah satu teknik membaca yang dapat digunakan untuk membantu siswa memenuhi tujuan pembelajaran tersebut adalah menggunakan teknik membaca sepintas lalu (*skimming*) untuk memprediksi isi berita. Dikarenakan tujuan dari membaca cepat menggunakan teknik *skimming* adalah memfokuskan pembaca pada hal yang ingin dicari saja tanpa melihat hal yang tidak diperlukan. Dalam penelitian ini, siswa dilatih untuk fokus menemukan ide pokok dalam berita yang disajikan melalui pertanyaan-pertanyaan.

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 7 SMP Negeri 2 Pakis menjelaskan bahwa model pembelajaran sangat penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Ada beragam model pembelajaran, namun sebagai guru yang profesional tidak boleh asal comot atau memilih tanpa adanya pertimbangan mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan dan karakteristik peserta didik yang mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam memberikan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Tentunya hal tersebut harus didukung dengan kecakapan dan kompetensi yang dimiliki guru sehingga dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa minat belajar peserta didik kelas 7 SMP Negeri 2 Pakis dalam kategori kurang. Hal tersebut juga disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 7 SMP Negeri 2 Pakis bahwa siswa kelas 7 ketika diberikan bahan bacaan yang panjang, mereka akan mengeluh dan tidak bersemangat. Dari hasil wawancara yang disampaikan tersebut, membuktikan bahwa kurangnya minat belajar siswa kelas 7 terutama dalam hal membaca. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran membaca cepat teks berita menjadi salah satu solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut didukung dari jawaban hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 7 SMP Negeri 2 Pakis yang memberikan tanggapan mengenai pengimplementasian model kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran membaca cepat teks berita yaitu dalam penerapan model kooperatif TGT, siswa kelas 7C lebih bersemangat dalam pembelajaran kelompok dibanding individu. Siswa belajar untuk saling melengkapi dengan cara siswa yang pemahamannya baik membantu teman yang pemahamannya kurang dan belajar

untuk bekerja sama. Dengan kemasan KBM selayaknya turnamen, siswa jauh lebih berminat untuk menjadi lebih unggul dibanding yang lain. Selain itu, KBM menjadi terasa hidup dan riuh.

Pengimplementasian model kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran membaca cepat teks berita kelas 7 di SMP Negeri 2 Pakis dilaksanakan melalui lima tahap kegiatan, yang pertama penyajian kelas (*class presentation*), kedua belajar dalam kelompok (*team*), ketiga melaksanakan permainan (*game*), keempat pertandingan (*tournament*), dan kelima penghargaan kelompok (*team recognition*) (Afiyah & Fahmi, 2023). Seluruh rangkaian tahapan kegiatan tersebut dilaksanakan selama 2JP atau 80 menit, tetapi lebih tepatnya selama 60 menit, karena terpotong dengan kegiatan pendahuluan dan penutup. Sebelumnya siswa kelas 7C telah dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen dengan anggota lima siswa setiap kelompoknya. Berdasarkan pembagian kelompok ini kelas 7C terbagi menjadi enam kelompok.

Sebelum melakukan tahap pertama, peneliti telah menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan, oleh karena itu siswa kelas 7C telah dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian, memasuki tahap kegiatan pertama penyajian kelas (*class presentation*) dilakukan kegiatan diskusi kelompok besar yang berfokus pada materi yang akan digunakan pada *Team Game Tournament* (TGT) nantinya (Putra, dkk, 2017). Dengan cara ini, siswa kelas 7C benar-benar mengikuti kegiatan diskusi dengan serius, karena mereka menyadari bahwa materi dalam diskusi tersebut akan sangat membantu dalam pelaksanaan permainan dan menentukan skor yang diperolehnya. Diskusi kelompok besar yang dilaksanakan bertopik cara-cara memahami isi berita. Pada kegiatan ini terjadi komunikasi dua arah antara peneliti dan siswa kelas 7C, kemudian peneliti menyampaikan materi mengenai strategi prediksi untuk memahami isi berita, salah satunya dengan teknik membaca sepintas lalu (*skimming*).

Setelah materi tersampaikan dan diskusi kelompok besar sepakat untuk diakhiri, dilanjutkan pada tahap kegiatan kedua, yaitu belajar dalam kelompok (*team*). Pada kegiatan ini setiap kelompok melakukan diskusi kelompok kecil untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah benar-benar belajar dan memiliki pemahaman yang sama dan tepat mengenai strategi prediksi untuk memahami isi berita, salah satunya dengan teknik membaca sepintas lalu (*skimming*). Kegiatan ini dilakukan untuk persiapan setiap anggota kelompok agar bisa mengerjakan kuis dengan baik, karena dalam model pembelajaran TGT, tim merupakan komponen yang paling penting dan perolehan skor sangat ditekankan pada setiap anggota sehingga harus bersinergi melakukan yang terbaik (Putra, dkk, 2017).



Gambar 3. Tahap Ketiga TGT

Tahap kegiatan ketiga adalah melaksanakan permainan (*game*), kegiatan ini menjadi kegiatan utama yang ditunggu-tunggu oleh siswa kelas 7C. Mereka menunjukkan antusias dan perubahan sikap dalam proses pembelajaran. Hal ini relevan dengan hasil penelitian Amaludin, dkk pada tahun 2022 yang menyatakan bahwa kegiatan belajar dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) mampu untuk mengubah sikap belajar siswa, meningkatkan aktivitas belajar dan pola pikir siswa, dan menumbuhkan rasa saling bekerja sama antar siswa. Kegiatan pada tahap ketiga ini menjadi satu rangkaian dengan tahap kegiatan keempat yaitu pertandingan (*tournament*). Diawali dengan penentuan giliran maju setiap anggota kelompok ke meja turnamen untuk melaksanakan permainan. Permainan yang akan dilaksanakan ialah menjawab pertanyaan –

pertanyaan pemahaman mengenai teks berita yang disajikan. Jadi, sebelum membaca teks berita yang disajikan, setiap peserta didik diberi kesempatan untuk membaca pertanyaan dengan nomor yang sesuai dengan urutan mereka maju ke meja turnamen dalam timnya, kesempatan membaca pertanyaan ini hanya satu kali. Kemudian, setiap siswa diberi kesempatan membaca teks berita yang disajikan selama 2 menit. Pemberian waktu selama 2 menit ini berdasarkan standar kecepatan efektif kemampuan membaca berdasarkan jenjang dan kategori pendidikannya yang mana siswa SMP berada pada kecepatan membaca 200 – 250 kpm (Simanjuntak & Ana, 2023). Setelah merasa menemukan jawaban yang dianggap tepat dengan pertanyaan yang didapat, siswa yang maju tersebut diperbolehkan kembali ke timnya dan menuliskan pertanyaan beserta jawabannya dalam lembar kelompok yang telah disediakan. Kegiatan ini dilakukan berulang hingga lima kali dan semua anggota kelompok ikut berpartisipasi.

Setelah tahap kegiatan ketiga dan keempat selesai, dilanjutkan ke tahap kegiatan kelima yaitu penghargaan kelompok (*team recognition*). Tahap kegiatan kelima dimulai dengan pengondisian kelas agar siswa dan atau tim tidak lagi mengisi lembar kelompok dan kembali fokus untuk melakukan diskusi besar untuk membahas jawaban dan penjumlahan skor yang diperoleh untuk menentukan kelompok yang berhak mendapat penghargaan. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa kelas 7C dalam melaksanakan strategi prediksi guna memahami isi berita melalui teknik membaca sepintas lalu (*skimming*). Berdasarkan hasil kegiatan tahap kelima ini, diperoleh hasil sebagaimana dijelaskan pada gambar 1 dan gambar 2.

Pada gambar 1 telah dijelaskan mengenai jumlah soal yang terjawab oleh siswa kelas 7C selama tahap kegiatan permainan dan turnamen. Hanya terdapat satu kelompok dari enam kelompok yang mampu menjawab soal-soal yang disajikan dalam permainan secara tepat. Hal ini menunjukkan bahwa hanya ada lima siswa dari kelas 7C yang memahami strategi prediksi untuk memahami isi berita menggunakan teknik membaca sepintas lalu (*skimming*). Dalam penerapannya lima siswa tersebut selama dua menit ketika sampai di meja turnamen dan memulai permainan yang dilakukan adalah membaca dan memahami pertanyaan yang harus dijawabnya, kemudian siswa tersebut fokus mencari jawaban yang dibutuhkan dalam teks berita yang disajikan. Hal ini sesuai dengan konsep teknik membaca sepintas lalu (*skimming*) yang disebutkan oleh Tarigan (2016) bahwa membaca *skimming* akan membuat mata pembaca bergerak secara cepat, memperhatikan, serta melihat tulisan demi mencari dan mendapatkan informasi penting yang ingin dicari dari bahan bacaan atau tulisan dengan tujuan agar tidak membuang waktu. Kemudian, dari gambar 1 telah dijelaskan bahwa ada 20 siswa yang mampu menjawab empat soal dari lima soal yang disajikan dalam permainan secara tepat. Soal yang tidak berhasil mereka jawab dengan tepat adalah soal dengan pertanyaan mengapa atau bagaimana. Dalam penerapannya mereka menyampaikan bahwa mereka sudah melaksanakan strategi memahami teks berita menggunakan teknik *skimming*, tetapi mereka menyebutkan bahwa jawaban dari pertanyaan mengapa atau bagaimana tidak tertulis secara langsung sehingga mereka kesusahan mencari titik fokus dalam membaca teks berita yang disajikan. Oleh karena itu, empat kelompok tersebut hanya mampu menjawab empat soal yang disajikan dengan benar. Terakhir, dari gambar 1 dijelaskan bahwa terdapat lima siswa yang hanya mampu menjawab tiga soal dari lima soal yang disajikan dalam permainan secara tepat. Soal yang tidak berhasil mereka jawab dengan tepat adalah soal dengan pertanyaan mengapa dan bagaimana. Dalam penerapannya mereka menyampaikan bahwa mereka sudah melaksanakan strategi memahami teks berita menggunakan teknik *skimming*, tetapi mereka menyebutkan bahwa jawaban dari pertanyaan mengapa dan bagaimana tidak tertulis secara langsung sehingga mereka kesusahan mencari titik fokus dalam membaca teks berita yang disajikan.

Berdasarkan gambar 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa dari berita yang disajikan yang berjudul “Sekolah di Kota Malang Sudah Bentuk Satgas Anti Perundungan” dengan jumlah kata sebanyak 364 kata, rata-rata kecepatan membaca siswa kelas 7C termasuk dalam kecepatan rendah. Kategori ini berdasarkan konsep kecepatan efektif membaca yang dijelaskan oleh Fitria (2010) bahwa kategori kecepatan efektif membaca rendah apabila di bawah 250 kpm, kecepatan sedang 250 – 350 kpm, dan kecepatan membaca tinggi di atas 350 kpm. Alasannya, dikarenakan siswa kelas 7C hanya mampu membaca tanpa memahami secara tepat mengenai berita yang disajikan. Hasil pengkategorian keterampilan membaca cepat siswa kelas 7C ini dijelaskan pada gambar 2.

Pada gambar 2 telah dijelaskan mengenai kemampuan membaca pemahaman isi teks berita yang telah dilakukan oleh siswa dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Dari hasil

tersebut, peneliti membagi tiga tingkat atau kategori yang diberikan untuk penghargaan setiap tim yaitu pertama tim istimewa yang mampu memahami 90% isi berita, kedua, tim hebat yang diberikan kepada tim yang mampu memahami isi berita dengan persentase 80%, dan ketiga adalah tim baik dengan kemampuan memahami isi berita yaitu 60%. Pemberian kategori tersebut didasarkan pada langkah rekognisi tim yaitu pengkategorian tim akan didasarkan pada nilai perkembangan yang didapatkan oleh tim. ada tiga tingkat penghargaan yang dapat diberikan kepada tim yaitu: (1) Tim istimewa (*Super Team*), diberikan pada kelompok yang mendapat skor rata-rata lebih besar dari kelompok lain, (2) Tim Hebat (*Great Team*), diberikan pada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata terbaik urutan kedua, (3) Tim Baik (*Good Team*), diberikan kepada kelompok yang menghasilkan skor rata-rata terbaik urutan ketiga (Slavin, 2015).

Seseorang yang dikatakan memiliki pemahaman terhadap bahan bacaan terjadi ketika dapat menjawab pertanyaan mengenai teks antara 40-60% (Nurhadi, 2016). Dari hasil pada tabel 2 dapat diketahui bahwa terdapat lima siswa atau satu kelompok kategori tim istimewa yang telah mampu memahami isi teks berita dengan persentase pemahaman isi berita yaitu 90%, lima siswa atau satu kelompok kategori tim baik yang sudah cukup memahami 60% dari isi berita, dan sisanya yaitu 20 siswa atau empat kelompok kategori tim hebat yang mampu memahami isi berita dengan persentase pemahaman isi berita yaitu 80%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa kelas 7C SMPN 2 Pakis sudah dianggap memiliki pemahaman terhadap bahan bacaan yang diberikan peneliti kepada mereka melalui model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan teknik membaca cepat yaitu sepintas lalu (*skimming*), sebab mereka sudah mampu menjawab pertanyaan teks antara 60%-90%.

Selama pegimplementasian model kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran membaca cepat teks berita kelas 7 SMP Negeri 2 Pakis, tentunya ada hambatan dan tantangan yang dijumpai. Tantangan yang dialami adalah harus melakukan manajemen kelas yang baik terutama ketika pelaksanaan permainan dan turnamen berlangsung. Ditemukan ada beberapa siswa yang ketika anggota kelompoknya melakukan permainan, mereka sibuk sendiri dengan bergurau bersama teman yang lainnya. Tantangan tersebut juga dialami oleh Putra, dkk (2017) dengan judul penelitian yaitu *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer*, yaitu siswa belum mampu mengkoordinir kelompoknya dengan baik dan ada siswa lain yang malah bermain-main saat proses pembelajaran, sehingga mengganggu siswa lain. Sedangkan untuk hambatannya adalah siswa masih perlu adaptasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sehingga dalam pelaksanaannya ada beberapa kelompok yang mengalami kesenjangan pemahaman. Hal tersebut berakibat pada jumlah soal yang dijawab oleh siswa. Ada 20 siswa atau empat kelompok yang bisa menjawab empat soal dan lima siswa atau satu kelompok yang hanya bisa menjawab tiga soal. Hal tersebut terjadi karena ada beberapa siswa yang masih belum memahami alur permainan dan turnamen yang dilaksanakan sebab ketika peneliti memberikan penjelasan, mereka tidak memperhatikan dengan baik. Sehingga, peneliti melakukan pengulangan instruksi ketika menemukan siswa yang belum memahami dengan baik.

4. Simpulan

Dari hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 7C SMP Negeri 2 Pakis tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan minat yang rendah dalam pembelajaran, terutama dalam kegiatan membaca. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan teknik *skimming* dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam memprediksi isi berita. Kecepatan efektif membaca siswa termasuk dalam kategori rendah, dengan sebagian besar siswa dapat menjawab empat dari lima soal, menunjukkan bahwa meskipun siswa mampu membaca cepat, pemahaman mereka terhadap isi berita masih kurang maksimal. Kemampuan pemahaman isi teks berita dibagi menjadi tiga kategori: tim istimewa (90%), tim hebat (80%), dan tim baik (60%). Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar bahan bacaan disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa dan topik yang dekat dengan lingkungan mereka, serta soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca cepat disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

5. Daftar Rujukan

Abiyanti, E. (2017). Pengaruh Keefektifan Membaca Cepat terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf. *DIKSATRASIA*, 1(2), 203-211.

- Aditama, D., dkk. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandar Lampung. *Pranala: Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis* 2(2), 1-11
- Agustina, E., S. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka. *PROSIDING Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI) XLV 2023*, 888-907
- Ahyar, J., & Syahriandi. (2015). Membaca-Cepat-Pemahaman MahasisWa Universitas Malikussaleh. *Jurnal Visioner & Strategis* 4(2) 1-9.
- Afiyah, N., U. & Fahmi, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Melalui Media Wordwall Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas XI SMAN 1 Menganti. *E-Journal Laterne*, 12(3), 9-19.
- Amalia, F., A. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat Dengan Teknik Skimming. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 12 (1), 31-41.
- Amalia, F. N. (2017). Kemampuan Membaca Pemahaman Mahasiswa. *Makalah*. Disajikan pada Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, tanggal 25 November 2017 di Universitas Sriwijaya Palembang.
- Amaluddin, dkk. (2022). Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(1), 14–20.
- Dewayani, Sofie, dkk. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitria, D.A. 2010. *Pembaca Hebat Super Cepat*. Jakarta: Transmandiri Abadi
- Maryamah, M., & Effendy, M. H. (2019). Penerapan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan membaca cepat pada siswa kelas XI di MA Al-Falah Tlanakan Pamekasan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–9.
- Nurhadi. (2005). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca?*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurhadi. (2016). *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung: Sinar Baru.
- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhayati, H. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat melalui Pendekatan Latihan Persepsi. *Dinamika Pendidikan*, 5(2), 13–19.
- Nurtika, L. (2021). *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandemi*. Lutfi Gilang.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Putra, dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106-115.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Simanjuntak, E., B., & Ana, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Metode Speed Reading pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 014610 Sei Renggas. *Jurnal Handayani PGSD FIP*, 3(1), 12-2.
- Slavin E. Robert. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Tampubolon. (2008). *Kemampuan Membaca, Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Edutrainee: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140-147.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory. *FTK Ar-Raniry Press*.