

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia di kurikulum merdeka fokus pada pengembangan literasi, karakter profil pembelajaran Pancasila, dan keterampilan abad ke 21 (berpikir kritis, kreatif) melalui pendekatan berbasis teks (*genre based pedagogy*) yang lebih aplikatif dan partisipatif, tidak lagi hanya teori, dengan mengintegrasikan keterampilan menyimak, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis secara seimbang, serta penggunaan berbagai jenis teks dan media.

Menurut Wiryopranoto dkk. (2017) bahwa pendidikan menjadi pondasi utama dalam kemajuan dan kesejahteraan bangsa Indonesia. Pendidikan di setiap negara memiliki karakteristik masing-masing dan bervariasi menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi di negara tersebut. Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan dan penyempurnaan kurikulum. Kurikulum yang kini diterapkan dalam pendidikan di Indonesia yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Sebagian besar sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka, tetapi beberapa sekolah juga masih menerapkan kurikulum 2013 untuk kelas 3 dan 6.

Kurikulum merdeka hadir untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak hanya berfokus pada hafalan. Kurikulum ini juga memiliki nilai-nilai yang mengajarkan siswa untuk bertoleransi. Kurikulum merdeka menjadi bagian dalam upaya memerdekakan siswa dalam berpikir dan berekspresi. Kurikulum merdeka juga

memberikan kemerdekaan bagi guru dalam mengelola pembelajaran, menyusun asesmen, dan menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kesiapan belajar dan kebutuhan belajar siswa (Darlis, dkk, 2022).

Menurut aliran behavioris, belajar merupakan bentuk usaha guru untuk merangsang siswa membentuk tingkah laku yang diinginkan. Aliran kognitif mendefinisikan cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, untuk mengetahui dan memahami hal yang sedang dipelajari. Sisi lain, humanisme menggambarkan pembelajaran sebagai kemerdekaan siswa untuk memilih kelas dan cara belajar sesuai dengan minat dan kemampuan.

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata (Ali, 2020). Bahasa Indonesia termasuk salah satu pelajaran yang sulit sehingga membutuhkan ketekunan dan semangat yang tinggi untuk mempelajarinya. Selain pelajaran yang tergolong sulit, terkadang guru yang mengampu mata pelajaran tersebut terkadang keras dan berdisiplin tinggi sehingga tercipta suasana belajar yang menegangkan yang mengakibatkan siswa merasa takut atau menjadi bosan dan motivasi belajar akan turun,

Motivasi merupakan sesuatu yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Motivasi siswa memunculkan semangat belajar. Ketika siswa tidak termotivasi, mereka akan terlihat bosan dan muncul perasaan untuk menyelesaikan pembelajaran dengan cepat. Motivasi belajar dapat timbul dari faktor intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi belajar intrinsik berupa keinginan untuk sukses, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsik adalah apresiasi, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Namun kedua faktor tersebut

disebabkan oleh rangsangan, sehingga seseorang ingin lebih giat dan bersemangat dalam kegiatan belajarnya (Uno, 2021).

Studi pendahuluan dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara kepada guru kelas V, dan dokumentasi pada hari Rabu, 24 September 2025 di SDN Krembangan II/ 57 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi, dari 29 siswa terdapat 13 siswa yang terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut terlihat dari adanya aktivitas siswa yang menyimpang selama proses pembelajaran berlangsung, seperti berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan dan siswa kurang aktif bertanya tentang materi pembelajaran. Selain itu, ketika guru memberikan tugas siswa kurang tekun dalam mengerjakannya dan mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan. Hal tersebut terlihat dari adanya siswa yang belum mampu menyelesaikan lembar kerja peserta didik yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, juga terlihat suasana kegiatan belajar kurang menarik. Hal ini dibuktikan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa cenderung ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi, bahkan terdapat siswa yang terlihat mengantuk.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya melibatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Tindakan yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk memusatkan pembelajaran kepada siswa. Guru harus memiliki strategi pembelajaran yang baik serta suasana aman dan nyaman untuk siswanya. Kebutuhan belajar siswa harus dipenuhi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Guru memiliki kebebasan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Kunci pembelajaran yang menyenangkan berpusat pada guru. Sebab, kurikulum merdeka tidak berpatokan pada model pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, peran guru menjadi sebuah hal utama dari berjalannya pembelajaran yang baik (Sopian, 2016). Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan efektif dalam proses pembelajaran adalah strategi Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Menurut Rusman (2016) dalam Damayanti, *et. al* (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari lima hingga enam siswa yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran ini mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, guru biasanya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Namun, yang paling sering digunakan yaitu model pembelajaran konvensional dengan ceramah dan menghafal. Selain itu, untuk memusatkan perhatian siswa dan mendorong siswa untuk antusias, guru biasanya memberikan *ice breaking*. Namun, pemberian *ice breaking* tersebut kurang efektif, karena perhatian siswa hanya sementara. Sedangkan, untuk mengatasi siswa yang kesulitan dalam belajar, biasanya guru memberikan soal yang berbeda sesuai dengan tingkat kemampuannya. Adapun materi yang sulit dipahami siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pemakaian tanda titik (.) dan koma (,). Misalnya dalam

penyusunan kalimat majemuk bertingkat, antara anak kalimat dan induk kalimat siswa sering kesulitan dan bingung.

Guru belum pernah mengaplikasikan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Shoimin (2017: 207) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena dalam akhir pembelajaran guru menjanjikan sebuah penghargaan kepada kelompok atau peserta didik yang memiliki poin atau nilai yang tertinggi. Model pembelajaran ini, juga membebaskan siswa untuk mengaktualisasikan diri dengan seluruh kemampuan pribadinya, sehingga muncul Kerjasama guru dan siswa yang membuat kegiatan belajar mengajar tidak membosankan. Selain itu, siswa juga dapat lebih senang dalam kegiatan belajar mengajar, karena model pembelajaran ini menggunakan *games* yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian sebagai berikut: “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Krembangan II/ 57 Surabaya”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Krembangan II/57 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Krembangan II/57 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam hal penelitian lapangan sebagai bentuk penerapan teori yang diperoleh melalui perkuliahan.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Menjadikan siswa aktif dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.
- 2) Menjadikan pembelajaran yang bermakna karena siswa yang terlibat memiliki motivasi yang baik terhadap pembelajaran.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam motivasi belajar siswa.
- 2) Menambah wawasan guru terkait model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

c. Bagi penulis

- 1) Untuk memenuhi persyaratan lulus program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Subjek yang digunakan terbatas pada kelas V SDN Krembangan II/ 57 Surabaya.
- b. Berfokus hanya pada pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa.

1.6 Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Krembangan II/ 57 Surabaya sebagai berikut:

- a. Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1970an. TGT merupakan memadukan pembelajaran kelompok dengan permainan dan turnamen untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini memiliki beragam manfaat diantaranya: 1) meningkatkan motivasi belajar siswa; 2) mengembangkan kemampuan kerja sama antar anggota kelompok; 3) meningkatkan rasa percaya diri.

b. Motivasi belajar siswa

Motivasi belajar siswa adalah dorongan atau keinginan yang datang dari dalam diri (intrinsik) atau dari pengaruh luar (ekstrinsik) yang mendorong siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berusaha memahami, dan menguasai materi, serta mencapai tujuan pembelajaran. mengatur. Motivasi ini mempengaruhi seberapa besar usaha dan ketekunan siswa dalam belajar, serta cara mereka menghadapi tantangan dan kesulitan dalam proses pembelajaran.

c. Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan Berbahasa Indonesia siswa secara komprehensif. Hal ini mencakup berbagai aspek seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Selain itu, juga untuk memahami budaya, sastra, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.