

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar adalah jenjang utama pendidikan dasar bagi siswa dalam memperoleh pendidikan. Sekolah dasar adalah tempat siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan guru dan teman-teman sebayanya. Menurut Kahar et all., (2020: 280) pembelajaran adalah suatu interaksi antar siswa dan guru di lingkungan belajar untuk saling bertukar informasi. Guru memiliki peran yang penting untuk membentuk manusia yang cerdas serta berkualitas. Salah satu tugas guru adalah merancang aktivitas pembelajaran secara terstruktur dan menggunakan kurikulum sebagai pedoman. Guru juga berperan sebagai fasilitator untuk memberikan kemudahan siswa dalam belajar dan mentransfer ilmu kepada siswa, sehingga mereka memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan. Guru mempunyai tugas dalam menciptakan generasi muda yang cerdas dan berkualitas untuk bangsa Indonesia.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan oleh guru di sekolah dasar adalah bahasa Indonesia sampai dengan tingkat sekolah menengah atas. Menurut Ali (2020: 35) bahasa Indonesia juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas dan pengetahuan siswa. Terdapat empat aspek elemen berbahasa di sekolah, antara lain; berbicara, membaca, menulis, dan menyimak. Menurut Pramulia et all., (2022: 199) pendidikan bahasa Indonesia adalah salah satu aspek penting yang perlu diajarkan disekolah. Menurut Samiha et all., (2023: 60) tujuan

pembelajaran bahasa Indonesia yang dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan antara lain; 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara. 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Menurut Suparlan (2020: 246) pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Linggasari et al., (2022: 47) proses pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menarik dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan. Keberhasilan dalam

pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar, dipengaruhi juga oleh peran guru dalam meningkatkan kualitas belajar.

Berdasarkan fakta di lapangan terdapat hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan dengan guru kelas 5 di SDN Kadur 1. Guru menggunakan model pembelajaran konvensional saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Guru terlebih dahulu memberikan penjelasan terkait materi yang akan dipelajari kepada siswa, kemudian dilanjutkan dengan memberikan latihan soal. Guru menyatakan nilai hasil belajar bahasa Indonesia termasuk rendah. Tahun ajaran 2023/2024 di kelas 5 dengan total 34 siswa pada lingkup materi 4 hanya terdapat 12 siswa dengan persentase 35,29% yang tercapai dan 22 siswa dengan persentase 64,70% tidak tercapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) adalah 65. Pembelajaran konvensional adalah sebuah konsep belajar yang digunakan oleh guru dalam membahas materi. Model pembelajaran konvensional hanya menjadikan siswa sebagai penerima informasi saja. Hal tersebut juga dapat berpengaruh kepada nilai hasil belajar siswa. Tahun ajaran 2022/2023 dengan total 9 siswa, hanya terdapat 3 dengan presentase 33,33% siswa yang tuntas dan 6 dengan presentase 66,66% siswa lainnya tidak tuntas dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun.

Peneliti juga telah melakukan kegiatan observasi pra penelitian di SDN Kadur 1. Hasil pra penelitian di sekolah tersebut, diperoleh bahwa terdapat pelaksanaan pembelajaran yang terkesan monoton. Guru memberikan materi kepada siswa melalui buku paket, kemudian menjelaskan materi tersebut dengan suara nyaring. Guru hanya menggunakan materi yang terdapat pada

buku paket saja, dan tidak ada bahan ajar lainnya. Guru tidak melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi secara berkelompok. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hanya berpusat pada guru sebagai pemberi materi, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi pasif. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang tepat juga menjadi penyebab dari hal tersebut.

Berdasarkan hasil angket pra penelitian siswa yang telah dilakukan pada 09 September 2023, menunjukkan bahwa terdapat 24 siswa dengan persentase 70,58% siswa mudah bosan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran disekolah. Jumlah siswa sebanyak 28 dengan persentase 82,35% mengalami kesulitan saat melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Siswa dengan jumlah 32 dengan persentase 94,05% menyukai pembelajaran sambil bermain. Sebanyak 22 siswa dengan persentase 64,70% siswa meminta bantuan ketika mengerjakan tugas. Menurut Astini et all., (2020) siswa di sekolah dasar memiliki karakteristik seperti senang bermain dengan teman sebayanya dan siswa tersebut juga senang dalam kegiatan berkelompok.

Melalui beberapa teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan angket pada pra penelitian terdapat kesenjangan yang terjadi seperti: kurangnya variasi model pembelajaran guru dalam mengajar menyebabkan pembelajaran yang bersifat monoton. Siswa berperan sebagai penerima materi dan guru sebagai pemberi informasi terkait materi. Proses belajar mengajar yang baik tentunya tidak hanya berfokus pada guru saja, akan tetapi diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa. Guru dapat memberikan pembelajaran yang bersifat kelompok agar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran siswa juga terlibat, serta guru juga dapat

melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan lebih menyenangkan.

Berdasarkan masalah penelitian di atas, jika tidak segera di atasi akan menimbulkan permasalahan seperti hasil belajar yang rendah. Proses pembelajaran, hasil belajar siswa menjadi tolok ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan. Hasil belajar adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Perolehan hasil belajar siswa tentu saja berbeda-beda dan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal diperlukan model pembelajaran yang tepat. Hasil belajar kognitif sangat penting dalam pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah diperoleh.

Upaya yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang baik dan cocok untuk siswa. Pemilihan model pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar model pembelajaran yang diterapkan menjadi efektif. Menurut Tabrani dkk (2023: 202) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Banyak sekali jenis-jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar seperti model pembelajaran kooperatif yang memiliki berbagai macam tipe salah satunya *Teams Games Tournament* (TGT).

Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, menciptakan persaingan yang sehat, siswa lebih terlibat dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Shoimin (2020: 203) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah

salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status dan mengandung unsur permainan. Menurut Rofiq., et all (2019: 117) kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, hasil belajar lebih baik, dan meningkatkan kebaikan budi serta toleransi. Menurut Lastia (2021: 78) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan tidak merasa bosan.

Studi terdahulu yang dilaksanakan Safitri et all., (2023) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD” Permasalahan dalam studi berikut adalah guru hanya memberikan penjelasan kemudian memberikan tugas kepada siswa. Perolehan studi ini memakai pengujian t, T hitung menunjukkan hasil 13,981 sedangkan T tabel 2,0 yang memiliki kesimpulan bahwa apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ hingga H_0 ditolak serta H_1 diterima maka model belajar TGT berpengaruh pada perolehan pembelajaran murid kelas IV SD.

Studi sebelumnya juga dilaksanakan Makrifah (2020) yang memiliki judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Kalikutuk” Jenis studi pada studi berikut adalah quasi eksperimental berwujud *non equivalent control group design*. Hasil perhitungan hasil kelompok eksperimen sebelum perlakuan adalah 42,67 sedangkan sesudah mendapat perlakuan sejumlah 71,67. Kelas kontrol mempunyai perolehan rata-rata 44,44 sebelum perlakuan

sedangkan setelah mendapat perlakuan memiliki nilai rata-rata 48. Menurut perolehan pengujian *N-Gain* kelompok eksperimen melebihi kelompok kontrol ialah $0,55 > 0,04$. Menurut hal itu maka disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh model belajar kooperatif jenis TGT dalam perolehan proses belajar IPS murid kelas IV SDN Kalikutuk.

Studi sebelumnya dilaksanakan oleh Amanda & Ari (2023) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1. Hasil belajar dalam penelitian ini pada mapel Bahasa Indonesia tergolong rendah dan tidak tuntas. Hasil signifikan (2 tailed) mendapatkan nilai 0,000 yang berarti tidak melebihi signifikan (α) 0,05 sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut memiliki arti bahwasanya ditemukan perbedaan signifikansi antar hasil pada *pretest* serta *posttest*. Kesimpulan studi berikut ditemukan terdapat pengaruh model TGT dengan bantuan media *Crossword Puzzle* pada perolehan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru kurang tepat. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan membuat hasil belajar kurang maksimal. Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada lokasi, subjek, dan teori yang digunakan. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN Kadur 1”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia kelas 5 di SDN Kadur 1?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia kelas 5 di SDN Kadur 1.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, seperti:

1. Secara Praktis

- a) Untuk Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar utamanya pada mapel Bahasa Indonesia, menambah pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik.

- b) Untuk guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan mempermudah guru untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih asyik dan menyenangkan.

- c) Untuk peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga nantinya dapat diterapkan disekolah lain sebagai model pembelajaran yang kreatif.

E. Batasan Penelitian

Penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hanya pada siswa kelas 5 di SDN Kadur 1.
2. Penelitian ini dibatasi hanya pada materi pantun.
3. Hasil belajar yang diukur hanya pada aspek kognitif.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah di bawah ini yang digunakan dalam penelitian agar terhindar dari kesalahpahaman persepsi penelitian. Definisi istilah dalam penelitian ini antara lain:

1. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan penggunaan kelompok kecil untuk saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.
2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran dengan kelompok kecil yang menerapkan unsur permainan dan di dalamnya terdapat pertandingan antar kelompok untuk memperoleh poin tertinggi.
3. Hasil belajar adalah sebuah penilaian akhir dari proses dan pengenalan materi yang dilakukan secara berulang.