

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris dalam negara Indonesia biasanya diajarkan bahasa asing. Bahasa yang tidak digunakan untuk berkomunikasi dengan warga suatu negara dianggap bahasa asing. Wijaya (2015) menyatakan bahwa karena komunikasi global, bahasa Inggris kini diajarkan di sekolah dasar sebagai bagian dari muatan lokal. Oleh karena itu, karena bahasa Inggris termasuk bahasa dunia, peserta didik saat ini diharapkan pintar berbahasa Inggris. Untuk belajar bahasa Inggris, peserta didik membutuhkan kepandaian dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.

Rofi'i (2022) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dalam dunia pendidikan sekolah dasar rentan tidak disukai oleh peserta didik karena terdapat beberapa teknik pengucapan dan kosa kata yang dirasa sulit untuk dipahami sehingga akan menghambat konsentrasi peserta pada proses belajar. Hasil pembelajaran dipengaruhi kurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Nabillah, 2020). Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat ditentukan oleh peran seorang guru dalam memberikan model pembelajaran, yang meliputi aktivitas belajar interaktif melibatkan peserta didik mengikuti kegiatan dapat menunjang keaktifan siswa di dalam kelas. Zein (2016) menyatakan bahwa siswa akan mencapai hasil belajar terbaik ketika mereka secara aktif terlibat dalam aktivitas dunia nyata yang memungkinkan mereka mengingat dan mempraktikkan konsep secara mandiri.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran

menghasilkan peluang siswa terlibat di kegiatan aktif. *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki manfaat mendorong belajar murid serta dapat segera dilaksanakan, menurut Hendranti (2019). Kegiatan pembelajaran ini juga menjamin partisipasi seluruh siswa, apapun statusnya, dan menumbuhkan semangat mereka pada pembelajaran yang dapat memberikan optimalisasi hasil belajar siswa. Selain itu, Aden (2020) menegaskan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai dampak baik untuk murid, juga akan meningkatkan kesadaran siswa terhadap pelestarian budaya nusantara jika dipadukan dengan permainan tradisional. Materi utama yang akan diajarkan juga dimasukkan ke dalam rangkaian permainan yang akan dimainkan siswa, padahal alur pembelajarannya difasilitasi dengan permainan. Hal ini memastikan siswa tidak menjadi kelelahan akibat pengulangan metode dan pendekatan yang sama.

Untuk melakukan kegiatan belajar sambil bermain, maka permainan yang diterapkan pada pembelajaran tentunya juga mempunyai manfaat dan kegiatan baik. Permainan boy-boyan merupakan permainan tradisional yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Menurut Nurfalah (2020), Permainan boy-boyan berfungsi untuk melatih fokus, kerjasama, dan tujuan peserta didik, serta dapat melatih motorik anak. Dengan permainan ini, peserta didik dapat menciptakan kegembiraan dan melatih anak untuk menumbuhkan kreativitas dalam memanfaatkan bahan-bahan yang sering diabaikan di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada pra penelitian tanggal 12 Oktober 2023 kepada wali kelas 1 SDN Rang Perang Laok ditemukan beberapa fakta yakni sebagai berikut: 1) Rendahnya hasil belajar peserta didik

dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada kelas I SDN Rang Perang Laok yang diajarkan dalam 2 jam pelajaran setiap minggunya, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perolehan rata-rata hasil penilaian yang diberikan oleh wali kelas I yakni 66,85 dengan rata-rata nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) kelas I adalah 68., 2) Kurangnya rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, dan tanggung jawab terhadap berbagai penugasan yang diberikan, hal tersebut dapat diketahui dari keterangan guru kelas bahwa peserta didik masih banyak yang mengumpulkan tugasnya lebih dari waktu yang telah ditentukan., 3) Kurangnya minat peserta didik untuk belajar Bahasa Inggris karena faktor kebiasaan dan pengalaman berbahasa Inggris yang kurang mendukung., 4) Guru biasa menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan tanya jawab., 5) Peserta didik cenderung lebih menyukai mata pelajaran yang berbau kebudayaan dan keagamaan dibandingkan mata pelajaran umum, namun kebudayaan yang dimaksud yakni berdasarkan adat dan kebiasaan yang mereka lakukan setiap hari di daerahnya, maka dapat dikatakan peserta didik masih perlu diberikan pengetahuan lebih luas tentang adat, tradisi, dan kebudayaan yang ada di Indonesia agar peserta didik tidak hanya mengenal adat dan kebudayaan yang ada di daerah sekitarnya.

Observasi juga dilakukan di kelas I SDN Rang Perang Laok pada tanggal 12 Oktober 2023, hasil observasi didapatkan informasi bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas I SDN Rang Perang Laok masih terlihat monoton, hal ini dapat diketahui melalui: 1) Siswa terlihat pasif dalam pembelajaran., 2) Suasana kelas tidak kondusif pada saat proses penugasan dilakukan, peserta didik sangat aktif keluar masuk kelas dan tidak mengerjakan penugasan sesuai dengan perintah

yang telah di berikan., 3) Jarangnya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam berkomunikasi bahasa Inggris, 4) Guru tidak memberikan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik selama proses kegiatan belajar sehingga peserta didik terlihat pasif dan kurang bersemangat, hal tersebut merupakan salah satu penyebab keluar masuknya siswa dalam kelas selama kegiatan pembelajaran.

Kegiatan penyebaran angket dan wawancara terhadap peserta didik juga dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 Maret 2024 untuk mengetahui alasan konkret terhadap permasalahan yang muncul dari peserta didik terkait dengan rendahnya perolehan hasil penilaian mata pelajaran Bahasa Inggris yang ditemukan beberapa fakta diantaranya: 1) Peserta didik merasa bosan pada saat pembelajaran Bahasa Inggris walaupun guru telah berusaha memberikan *ice breaking* untuk membuat peserta didik lebih tertarik, akan tetapi peserta didik mengatakan bahwa *ice breaking* yang diberikan oleh guru yang dinilai cukup membantu dalam menarik kembali fokus peserta didik justru membuat siswa merasa bosan karena diberikan secara berulang-ulang., 2) 11 dari 20 siswa kelas IA lebih banyak mengakui bahwa tes yang diberikan oleh guru tidak mereka kerjakan sendiri., 3) Guru belum melaksanakan kegiatan pembelajaran secara berkelompok pada mata pembelajaran Bahasa Inggris, itulah yang menjadi salah satu penyebab siswa merasa bosan pada mata pelajaran ini., 4) Peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan, namun dari data hasil wawancara peserta didik terkait permainan yang sering dimainkan yakni jenis permainan modern seperti bermain bola dan permainan teknologi yang terunduh di *handphone* sedangkan dalam hal mata pelajaran peserta didik lebih tertarik

dengan mata pelajaran yang berbau kebudayaan seperti Bahasa Madura dan keagamaan.

Permasalahan yang muncul di kelas I SDN Rang Warga Laok adalah sebagai berikut, dibuktikan dengan hasil pra penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan pembagian angket kebutuhan. 1) Materi yang diberikan kurang dipahami siswa sehingga mengakibatkan rendahnya hasil penilaian siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. 2) Siswa tidak terlibat pada kegiatan pembelajaran. 3) Rasa percaya diri dan keberanian murid rendah. 4) Guru menerapkan model pembelajaran yang kurang cocok untuk siswa yang memerlukan aktivitas yang aktif dalam proses pembelajarannya, misalnya kelas I. 5) Untuk menggugah minat belajar siswa perlu diterapkan pendekatan yang lebih interaktif yang memuat adat istiadat atau budaya Indonesia.

Peneliti mengusulkan model pembelajaran diyakini mampu mengembangkan motivasi belajar peserta didik memasukkan model pembelajaran baru memungkinkan mereka bermain sambil belajar bahasa Inggris. Model ini dikenal dengan nama *Team Games Tournament* (TGT). Hader (2023) menegaskan bahwa penerapan model TGT akan menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengemukakan gagasan, mengembangkan rasa tanggung jawab, serta menghargai pendapat orang lain, terbukti dari hasil tinjauan literatur yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Selain itu, peneliti memilih permainan tradisional yang akan diterapkan di model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tujuannya untuk melestarikan permainan dan adat-adat tradisional. Saat ini, dibutuhkan

pendampingan kembali kepada anak untuk mengenalkan betapa serunya bermain permainan tradisional dan manfaat yang di dapatkan salah satunya adalah permainan boy-boyan yaitu permainan tradisional yang memiliki manfaat dan pengetahuan baru. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru yang menyatakan bahwa tingginya minat peserta didik dalam hal kebudayaan, Maka dalam hal ini peneliti mengambil permainan boy-boyan selain karena permainan tersebut termasuk permainan tradisional yang pernah dikenal di daerah tempat penelitian, permainan boy-boyan juga kaya akan manfaat untuk menumbuhkan rasa keberanian dan dapat melatih motorik siswa.

Dengan demikian, kegiatan dalam permainan ini dapat dimasukkan dalam pembelajaran sebagai media dalam model pembelajaran berkelompok yang membutuhkan kegiatan permainan didalamnya seperti model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran ini dilakukan berkelompok untuk memberikan macam pembelajaran yang berbeda bagi peserta didik. Model pembelajaran tersebut dinilai cocok digunakan untuk menjawab beberapa permasalahan yang ditemukan.

Selain itu, peneliti ingin melaksanakan model pembelajaran TGT ini pada mata pelajaran *Family* yang ada di salah satu *unit* dalam rangkaian materi yang akan diajarkan pada peserta didik kelas I. Materi *Family* ini berkaitan dengan kebudayaan turun-temurun yang dimiliki masyarakat Indonesia. Melalui materi ini peserta didik akan mengenal asal-usul dirinya dan silsilah keturunan keluarganya sehingga dari hasil data wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2024 kepada guru kelas I menjelaskan peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang berhubungan dengan kebudayaan daerahnya. Dengan pernyataan tersebut

dapat membantu peserta didik mengetahui silsilah kebudayaan yang disukai melalui anggota-anggota keluarganya terdahulu, sehingga peserta didik juga akan mengenal lebih luas lagi mengenai silsilah anggota keluarganya sendiri. Menurut Wardani (2022), mengenal anggota keluarga memiliki banyak sekali manfaat selain menciptakan hubungan silaturahmi yang baik, juga mampu menanamkan kembali nilai-nilai dan tradisi keluarga yang sudah mulai pudar. Dengan begitu hubungan tali kekeluargaan tetap akan terjaga walaupun terdapat perbedaan jarak sekalipun. Sehingga pengenalan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional juga perlu diajarkan karena tidak menutup kemungkinan akan bertemu dengan kerabat yang berada di luar ataupun berkomunikasi langsung dengan orang asing sehingga komunikasi antar anggota keluarga maupun orang lain akan tetap terjalin.

Maka berdasarkan uraian permasalahan diatas, sebagai salah satu usaha pada peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Rang Perang Laok utamanya dalam ranah kognitif Bahasa Inggris maka peneliti ingin mengetahui apakah model pembelajaran yang di kolaborasikan pada permainan tradisional akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan didapatkan sehingga peneliti memilih judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas I SDN Rang Perang Laok”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah, adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan boy-boyan terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas I di SDN Rang Perang Laok?

C. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan boy-boyan terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas I di SDN Rang Perang Laok

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat didapat penelitian yaitu peningkatan fungsi kognitif melalui interaksi sosial dalam konteks pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam teori Vygotsky oleh Suci (2018). Teori ini berpendapat bahwa siswa akan memperoleh beragam pengetahuan ketika mereka berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang memerlukan komunikasi dan interaksi dalam kelompok yang beragam, suatu proses yang sering disebut sebagai pembelajaran kooperatif. Selain itu, diharapkan para pendidik dapat berkolaborasi dengan murid yang membantu memperoleh pengetahuan melalui diskusi dan tanya jawab.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bentuk pembelajaran baru yang ditemui siswa. Selain itu, model ini mampu mengembangkan kinerja serta hasil belajar siswa di bahasa Inggris, khususnya pada konteks kolaborasi kelompok.

b. Bagi Guru

Sebagai bentuk pembelajaran baru yang ditemui siswa. Selain itu, model mampu mengembangkan kinerja serta hasil belajar siswa di

pelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam konteks kolaborasi kelompok.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam memilih pembelajaran yang bervariasi khususnya penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan tradisional boy-boy batok pada siswa kelas I dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini terfokus pada pembahasan dalam permasalahan yang telah ditemui, maka batasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek yang digunakan pada penelitian ini siswa kelas I SDN Rang Perang Laok, Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan.
2. Kegiatan Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan boy-boy.
3. Penelitian ini berfokus pada pengukuran kemampuan kognitif peserta didik kelas I setelah menggunakan model pembelajaran yang telah ditentukan oleh peneliti.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sesuai dengan latar belakang di atas, maka definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu model kooperatif menerapkan sistem turnamen akademik. Dalam model ini, siswa berkompetisi dalam kelompok untuk mendapatkan poin jawaban

yang benar untuk setiap soal permainan. Meningkatkan lingkungan belajar dengan mendorong peserta didik dalam berpartisipasi pada semua aspek proses belajar.

2. Permainan Boy-Boyan

Permainan boy-boyan adalah permainan tradisional berkelompok, setiap anggotanya mendapat giliran. Berpotensi meningkatkan keterampilan motorik anak, serta mengembangkan koordinasi, kecepatan, keberanian, dan kerja sama. Selain itu, juga berpotensi menghibur masyarakat setempat.