

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dijadikan satu upaya yang dilakukan agar manusia dapat merubah hidupnya baik formal ataupun non formal. Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pendidikan ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya sudah pasti terdapat peraturan yang dibuat. Kegiatan-kegiatan yang berjalan dibidang pendidikan yaitu sekolah diatur oleh kurikulum yang sudah terencana.

Pada sebuah kurikulum telah tergambar mengenai berbagai macam aspek yang meliputi; pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai yang diharapkan bisa dimiliki oleh peserta didik lulusan dari suatu sekolah.² Perbaikan kurikulum yang ada di sekolah dilakukan untuk peningkatan kualitas pembelajarannya. Tahun 2003 digunakan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang di dalamnya menggunakan taksonomi bloom mengenai tujuan pendidikan yang terdiri dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Setelah itu pada tahun 2006 menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 *tentang Pendidikan Nasional* Pasal 1 Ayat (1)

² Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali, 2011), hal.41

dan mengalami perubahan lagi pada tahun 2013 yang menekankan pengembangan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap dari peserta didik secara holistik yang disebut kurtilas (kurikulum 2013) dan berlaku hingga saat ini.³

Pada kurikulum ini bahasa Indonesia menggunakan pembelajaran berbasis teks. Dalam kurikulum 2013 bahasa Indonesia lebih berorientasi pada teks yang dilihat dalam rumusan masalah kompetensi dasar pada substansi sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 ialah pendekatan berbasis teks yang akan mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik menjadi lebih kritis dan sistematis.⁴ Teks yang diberikan dapat berupa tulisan atau lisan, dikarenakan dalam bahasa Indonesia tidak hanya untuk dipelajari namun dipraktikkan atau digunakan. Peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar jika peserta didik memiliki pengalaman dalam berbahasa Indonesia. Belajar bahasa Indonesia, tidak hanya sekedar memakai bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, akan tetapi perlu juga mengetahui maknanya atau bagaimana dalam pemilihan kata yang tepat sesuai dengan tatanan budaya dan masyarakat pemakaiannya.⁵ Oleh karena itu, perlu dilakukannya pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum 2013 yang menggunakan KI dan KD yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

³ Ahmad Suryadi, *Pengembangan Kurikulum*, (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2020), hal.5

⁴ Mahsun, *Teks Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal.94

⁵ Nasution, S, *Kurikulum dan Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), cet.3, hal.24

Pembelajaran adalah sebuah proses yang dilakukan dalam kelas ataupun di luar kelas dengan bantuan pendidik pada peserta didik. Proses tersebut merupakan sebuah dasar dari sebuah pendidikan, dikarenakan dari proses inilah yang termasuk ke dalam cakupan terkecil secara formal yang dapat menentukan baik atau tidaknya suatu pendidikan. pembelajaran secara sederhana dapat dipahami sebagai sebuah usaha yang dapat mempengaruhi intelektual, emosi (rasa), dan spiritual pada diri seseorang agar mau belajar dengan kemauannya sendiri.⁶ Untuk mencapai tujuan pembelajaran memiliki banyak komponen agar dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Komponen yang ada dalam proses pembelajaran seperti metode pembelajaran. Banyak jenis metode yang dapat digunakan oleh seorang guru agar kelas terasa lebih menyenangkan dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif adalah metode pembelajaran *Teams Games Tournament* atau yang bisa disingkat dan disebut sebagai TGT. Penelitian ini menggunakan metode tersebut karena dari langkah atau tahapan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Dengan adanya 5 tahapan yang dilalui maka peserta akan mengikuti pembelajaran dengan rasa antusias. Permainan dan pertandingan yang dibuat dengan sedemikian rupa akan memacu peserta didik untuk memperdalam materi yang diberikan. Kerja kelompok yang dibuat secara kreatif atau menyenangkan akan membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran, sehingga peserta didik akan aktif belajar saat di dalam kelas. Penghargaan yang diberikan setelah melakuka

⁶ Abudinata, *Perspektif Islam Tentang Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal.85

pertandingan juga memotivasi peserta didik dalam memahami materi dan mengikuti pembelajaran yang sedang dilakukan. Selain itu menurut peneliti dari fenomena-fenomena yang ada di kelas eksperimen atau kelas VA, metode pembelajaran TGT akan cocok untuk diterapkan. Metode pembelajaran TGT ini termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif yang menggabungkan sebuah pembelajaran dengan permainan. Penggunaan dari metode ini diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, paham dan mengerti pada materi pembelajaran yang diberikan serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini dianggap membuat anak jenuh sesuai dengan hasil wawancara guru di kelas VA dan VB yang menyatakan bahwa “anak-anak cenderung tidak menyukai Bahasa Indonesia karena dirasa terlalu banyak teks bacaan atau adanya teks yang panjang sehingga anak-anak menjadi cepat jenuh saat mengikuti pembelajaran, dan anak-anak masih kurang minat dalam segi membaca”.⁷ Adanya teks yang terlalu banyak peserta didik merasa malas untuk membacanya secara terperinci. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang memberi pelajaran mengenai keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pembelajaran berbasis teks. Hal tersebut bertujuan guna peserta didik dapat berkembang sesuai dengan mentalnya dan dapat menyelesaikan sebuah persoalan atau permasalahannya di kehidupan nyata dengan berfikir

⁷ Hasil Wawancara melalui dokumentasi catatan di MI Dwi Dasa Warsa Trawas pada tanggal 14 Desember 2021

kritis. Biasanya pembelajaran Bahasa Indonesia banyak yang menggunakan metode konvensional dalam pelaksanaannya.⁸ Kurang adanya partisipasi dari peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan efek kurangnya penguasaan materi yang telah diberikan. Anggapan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang menyenangkan membuat peserta didik akan cenderung diam saja, bermain sendiri, mengobrol dengan teman, melamun dan lain sebagainya.

Aktifitas yang muncul pada peserta didik, namun tidak sesuai dengan yang diharapkan pada kegiatan pembelajaran, akan menimbulkan kurang pahamnya peserta didik pada materi yang telah disampaikan. Dengan adanya hal tersebut seharusnya seorang guru dapat membuat kelas menjadi menyenangkan sehingga peserta didik akan aktif belajar. Timbulnya keaktifan belajar dari peserta didik yang tadinya pendiam akan ikut serta dalam pembelajaran, peserta didik yang senang bermain akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, serta yang tidak bisa diam akan mengikuti alur pembelajaran dengan antusias dan lain sebagainya. Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan di MI Dwi Dasa Warsa Trawas, ditemukan bahwa pada saat pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga peserta didik cenderung tidak aktif pada saat mengikuti pembelajaran. peserta didik ada yang cenderung diam dan ada yang hiperaktif.⁹

Berdasarkan hasil dari wawancara pra penelitian yang dilakukan dengan wali kelas V di MI Dwi Dasa Warsa Trawas bahwa “Pembelajaran yang

⁸ Ummul Khair, Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTR) di SD dan MI, (Bengkulu: STAIN, 2018), Jurnal Pendidikan Vol.2, no.1. hal.89-91

⁹ Hasil Observasi Pra Penelitian pada tanggal 14 Desember 2021

berlangsung di kelas V menggunakan metode konvensional seperti menggunakan ceramah, tanya jawab, pemberian tugas kepada peserta didik dan terkadang mengadakan diskusi secara berkelompok. Pada kelas VA untuk penataan bangku dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil. Peserta didik cenderung diam dan menurut kepada guru saat proses pembelajaran, biasanya melakukan tanya jawab dengan cara ditunjuk, kurang aktif dalam menulis dikarenakan jika tidak ada intruksi dari guru untuk menulis maka peserta didik tidak mencatat materi yang diberikan. Peserta didik di kelas VB dalam proses pembelajaran ada yang sulit untuk diam, biasanya ada peserta didik yang keluar kelas, ada peserta didik yang cenderung pendiam, peserta didik juga terkadang menanyakan mengenai sebuah hal yang di luar pembahasan pembelajaran dan jika pembelajaran dengan cara berdiskusi peserta didik cenderung mengobrol dengan temannya dan lainnya. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik cenderung kurang antusias dalam membaca dan biasanya guru menggunakan teknik baca bergilir agar peserta didik menyimak bacaan. Selain itu, peserta didik kurang antusias dalam menyelesaikan masalah, menulis dan merasa bosan dengan bacaan yang cukup banyak. Sehingga pada saat peserta didik merasa sudah tidak minat terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas VB mereka akan sulit dikondisikan. Dengan demikian pembelajaran dirasa kurang hidup dan keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kurang maksimal”¹⁰.

¹⁰ Hasil Wawancara melalui dokumentasi catatan dan rekaman suara di MI Dwi Dasa Warsa Trawas pada tanggal 11 Januari 2022

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh pada pembelajaran di SD/MI baik untuk hasil belajar, minat ataupun yang lainnya. Seperti halnya pada penelitian yang dilakukan oleh Dina Fitriyah (2018) di kelas V, penelitian tersebut memaparkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar di kelas V pada pembelajaran tematik.¹¹ Muktafi Mukhtar (2020) yang melakukan penelitian dengan menggunakan metode TGT dan dalam penelitiannya metode TGT dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.¹²

Dalam penelitian ini diambil metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang termasuk kedalam pembelajaran kooperatif. Alasan penelitian tidak mengambil pembelajaran kooperatif jenis yang lain, dikarenakan peneliti melihat permasalahan yang ada pada peserta didik dapat diatasi dengan metode yang memberikan alur pembelajaran dengan bermain sambil belajar. Peneliti melihat metode pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik lebih memahami materi yang telah diberikan, dengan adanya pertandingan atau *tournament* maka masing-masing peserta didik akan mempersiapkan diri dalam menguasai materi. Selain itu, penggunaan metode TGT bisa membuat peserta lebih aktif karena semua peserta ikut berperan di dalam jalannya pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode TGT berfokus bahasa Indonesia mencakup mengenai iklan elektronik, yang nantinya dalam pembelajaran akan membahas mengenai iklan elektronik, unsur, bahasa yang digunakan dalam iklan.

¹¹ Dina Fitriyah, Skripsi, *Pengaruh Metode TGT Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*, (Malang: Universitas Islam Maulana Malik Inrahim, 2018)

¹² Muktafi Mukhtar, Skripsi,

“Berdasarkan uraian peneliti maka akan dilaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MI Dwi Dasa Warsa Trawas.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang sesuai dengan judul. Rumusan masalah yang diangkat ialah:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Dwi Dasa Warsa Trawas?
2. Apakah metode *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Dwi Dasa Warsa Trawas?
3. Apakah pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih berpengaruh dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Dwi Dasa Warsa Trawas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada penelitian ini memiliki tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di MI Dwi Dasa Warsa Trawas.

2. Untuk mengetahui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Mi Dwi Dasa Warsa Trawas.
3. Untuk mengetahui perbandingan pengaruh antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Dwi Dasa Warsa Trawas.

D. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan ialah:

1. Teoritis

Hasil yang diperoleh diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan mengenai metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada keaktifan belajar peserta didik dan dapat menjadi salah satu referensi yang dapat digunakan nantinya pada penelitian yang berkaitan dengan TGT.

2. Praksis

Pada penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terlibat baik dari pihak sekolah, guru, peserta didik, peneliti atau peneliti lainnya.

a. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan masukan bagi sekolah mengenai metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik.

- 2) Dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan proses pembelajaran yang digunakan di sekolah dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat dilakukan pada kelas lain.
- b. Bagi Guru
- 1) Dapat dijadikan referensi bagi guru mengenai metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) agar bisa diterapkan saat proses pembelajaran.
 - 2) Dari hasil yang diperoleh guru dapat mengetahui seberapa berpengaruhnya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bagi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - 3) Menjadi sebuah evaluasi agar guru dapat menggunakan metode pembelajaran lain seperti menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ataupun yang lainnya agar proses pembelajaran lebih aktif dan beragam.
- c. Bagi Peneliti
- 1) Menambah pengalaman dalam menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran.
 - 2) Dapat menambah wawasan mengenai metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan sebagai usaha dalam menumbuhkan kualitas serta kreativitas pada proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

- 1) Sebagai tambahan referensi pada penelitian yang akan dilakukan.
- 2) Dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan penelitian dengan pokok yang berbeda.

