

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Strategi pembelajaran merupakan prinsip-prinsip dalam pemilihan urutan pengulangan belajar dalam suatu proses pembelajaran. Lebih lanjut dikemukakan Briggs dikutip oleh Sri Muryati & Dewi Kusumaningsing bahwa strategi pembelajaran berkaitan erat dengan situasi belajar yang sering digambarkan sebagai model pembelajaran menggunakan istilah model-model mengajar untuk strategi pembelajaran. Model mengajar adalah sebuah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (arah jangka panjang dari belajar), mendesain materi pelajaran, dan untuk pedoman pembelajaran di dalam kelas maupun tempat lain. Dengan demikian, strategi pembelajaran sifatnya sangat personal, berbeda dari satu individu ke individu lainnya karena merupakan proses mental yang tidak tampak. Strategi pembelajaran hanya bisa diidentifikasi perilakunya.<sup>1</sup>

Dalam sebuah pendidikan tidak lepas dari siswa dimana siswa tersebut melaksanakan sebuah proses perubahan secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di seseorang tersebut, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari yang ada di sekitar siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa.

Guru merupakan salah satu faktor pendidikan yang memiliki peran yang paling strategis, karena guru merupakan faktor pendidikan yang paling menentukan

---

<sup>1</sup> Sri Muryati dan Dewi kusuma Ningsih, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Pamekasan: 2018), 47.

pada saat terjadinya proses belajar mengajar. Berkaitan dengan hal tersebut, Haidar menyatakan bahwa, "dibidang keguruan ada tiga persyaratan pokok seseorang itu menjadi tenaga professional dibidang keguruan. Pertama, memiliki ilmu pengetahuan dibidang yang diajarkan sesuai dengan kualifikasi di mana ia mengajar. Kedua, memiliki pengetahuan dan keterampilan dibidang keguruan. Ketiga, memiliki moral akademik." Seorang guru tidak hanya menyangkut persoalan penyampaian pesan kepada peserta didik. Tetapi lebih merupakan persoalan bagaimana guru membingbing dan melatih peserta didik untuk belajar. Aktifitas mengajar membutuhkan kemampuan tingkat tinggi karena pengajar harus dapat mengatur berbagai komponen dan menyelaraskannya untuk terjadinya proses belajar mengajar yang efektif.

Seorang guru tidak hanya memberikan sebuah pembelajaran, akan tetapi seorang guru juga harus memberikan motivasi pada siswanya. Memotivasi di sini adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>2</sup> Dari sumber motivasi ini yang mendorong siswa untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu menguntungkan, maka mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang minat pun berkurang. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan, yang dengannya akan

---

<sup>2</sup> Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar Dengan Pendekatan baru* (Surabaya: Pena Salsabila, 2017), 139.

memiliki semangat yang tinggi untuk tetap konsisten dalam melaksanakan proses pembelajarannya untuk mencapai tujuan.<sup>3</sup>

Di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD siswa tidak hanya diajak untuk memahami aspek-aspek keterampilan Bahasa Indonesia yang berujung siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia. Jika motivasi belajar tidak ada dalam diri mereka atau datang dari lingkungan siswa maka tidak mungkin siswa dapat berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dari hasil penelitian di SDN Duko Timur 1 Pamekasan banyak siswa yang masih kurang dalam minat belajarnya, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Rendahnya minat belajar pada siswa disebabkan oleh berapa faktor diantaranya, terlalu mengandalkan teman, siswa kurang antusias menerima pelajaran karena dalam proses penyajian materi belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai, dan kurang suka pada mata pelajaran yang terkait. Alasan peneliti mengambil penelitian di sekolah SDN Duko Timur 1 Pamekasan. Pertama, kepala sekolah dan guru SDN Duko Timur 1 Pamekasan memberi izin kepada saya untuk penelitian di sekolah ini. Kedua, penulis sudah observasi dan wawancara dengan guru kelas V bahwasannya siswa kelas V masih kurang dalam minat belajar terutama pembelajaran bahasa Indonesia. Jadi peneliti berinisiatif untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan.

Melalui model pembelajaran kooperatif model *Times Games Tournament* (TGT) merupakan cara siswa dikelompokkan belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan jenis kelamin cukup berbeda. Keutamaan

---

<sup>3</sup>Ibid., 130.

pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) merusmakan adanya *tournament* akademik dalam proses pembelajaran dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan *tournament*. Karakteristi (TGT) yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat *Games Tournament* yang nantinya akan ada penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa.<sup>4</sup>

Persiapan pembelajaran yaitu guru perlu menyusun materi agar dapat disajikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar kelompok dan *tournament* akademik. Beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya rancangan program pembelajaran, bahan ajar presentasi kelas, lembar kerja kegiatan kelompok, lembar kerja *tournament* akademik dan lembar tes hasil belajar siswa. Selanjutnya guru menempatkan siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Pembagian kelompok ini berdasarkan kemampuan akademik sehingga dalam satu kelompok ini terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah.

Presentasi kelas, yaitu guru memperkenalkan materi pembelajaran yang dibahas dengan cara pengajaran secara langsung. Presentasi kelas disini bukan berarti guru menyampikan seluruh materi pembelajaran, melainkan guru hanya memberikan pokok materi pembelajaran.

---

<sup>4</sup> Sri Muryati dan Dewi Kusuma Ningsih, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Pamekasan: 2018), 60.

Belajar kelompok merupakan kegiatan paling penting pada pelaksanaan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT). Siswa akan dibagi pada kelompok kecil yang anggotanya telah dikondisikan oleh guru agar menjadi kelompok heterogen. Pada tahap ini siswa mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan dalam lembar kerja secara berkelompok.

Turnamen akademik yaitu siswa akan memainkan *tournament* akademik setiap akhir sesi pembelajaran. Turnamen akademik ini dilakukan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar kelompok. Siswa akan dibagi ke dalam meja akademik. Meja akademik dirancang berisi perwakilan setiap kelompok belajar dan memiliki kemampuan akademik yang relatif sama.

Kekognisi kelompok, yaitu siswa dapat kembali ke kelompok belajar. Skor yang didapatkan setiap anggota kelompok dijumlahkan dan diambil rata-ratanya. Kelompok dengan nilai rata-rata tinggi mendapat penghargaan.<sup>5</sup>

Cara ini merupakan bentuk siswa agar lebih percaya diri dalam memecahkan suatu permasalahan, menciptakan materi untuk lebih terarah, memberikan suasana yang baik, meningkatkan perasaan atau persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja, dan memotivasi siswa dalam pelajaran yang terkait. Maka model ini dirasa baik untuk diterapkan di SDN Duko Timur 1 Pamekasan. Karena pada proses siswa bisa mendapatkan pembelajaran yang lebih relevan.

Alasan penulis meneliti model *Team Games Tournament* (TGT) karena model ini cocok untuk diterapkan di sekolah SDN Duko Timur 1 Pamekasan. Model *team games tournament* mudah diterapkan kepada siswa karena model

---

<sup>5</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2005), 259-260.

pembelajaran team games tournament ini semacam model permainan yang mudah di terima siswa dan belum pernah diterapkan di sekolah ini, jadi peneliti berkeinginan untuk menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan suatu pembelajaran yang dirancang dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas selama pembelajaran berlangsung, sehingga dapat mengetahui hasil belajar siswa.

Dari latar belakang di atas, peneliti mempunyai ketertarikan membuat sebuah penelitian dengan judul penerapan *Team Games Tournament* (TGT), karena disekolah ini masih kurang dalam menerapkan metode pembelajaran Bahasa Indonesia. Dilihat dari permasalahan maka metode peneliti dirasa baik untuk digunakan di SDN Duko Timur 1 Pamekasan.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan paparan konteks penelitian di atas, maka peneliti merumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan?
3. Bagaimana solusi guru dalam mengatasi faktor penghambat dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan?

\

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan.
2. Mendeskripsikan faktor penghambat dan pendukung dalam menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan.
3. Mendeskripsikan solusi guru dalam mengatasi faktor pengambat dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur1 Pamekasan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait utamanya bagi pihak-pihak berikut ini:

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Bisa menambah pengetahuan mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko timur 1 Pamekasan.
- b. Dengan adanya penelitian ini dapat memperoleh gambaran secara lengkap mengenai penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Mahasiswa Insitut Agama Islam Negeri Madura

Dari hasil penelitian ini, peneliti diharapkan mampu menjadi salah satu sumber kajian bagi kalangan mahasiswa, baik sebagai pengayaan materi perkuliahan maupun untuk kepentingan penelitian yang mungkin memiliki kesamaan.

### b. Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri Duko Timur 1 Pamekasan

Sebagai bahan informasi dan acuan bagi tenaga pengajar dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.

### c. Bagi Peneliti

Dari penelitian ini akan bermanfaat bagi si peneliti, dikarenakan memberikan pengalaman baru yang menambah pengetahuan dan memberikan wawasan pengetahuan serta keilmuan, khususnya menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan.

## E. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalah pahaman serta persepsi dari pembaca, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah pokok yang ada dan kata kunci dalam memahami penelitian ini. Sehingga tidak terjadi kesalah pahaman antara penulis dengan pembaca. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penerapan merupakan suatu tindakan atau mempraktekkan suatu teori atau metode untuk mencapai tujuan yang sudah direncanakan sebelumnya.

2. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa yang beranggotakan empat sampai lima siswa, model ini termasuk semacam model permainan yang beradu kemampuan.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses membantu peserta didik untuk melatih kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Berdasarkan istilah di atas dapat di simpulkan dari judul proposal skripsi Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan. Penerapan merupakan suatu tindakan atau mempraktekan suatu teori atau metode yang di lakukan peneliti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1, dengan cara mempraktekan suatu model pembelajaran kooperatif tipe times games tournament yang mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok dalam satu kelompok terdapat empat sampai lima siswa.

#### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu atau kajian pustaka merupakan hasil dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang ada keterkaitanya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, dari penelitian terdahulu dapat mengetahui beberapa peneliti yang ada relevansinya dengan penelitian ini.

Penelitian terdahulu pertama, oleh Diah (2012) mahasiswa prodi pendidikan kimia FKIP UNS, Surakarta, Indonesia. Dalam sikripsinya yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi Pada Siswa*

*Kelas X-4 SMA Batik Surakarta.* Menyimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah: 1) Penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi minyak bumi. 2) Penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada materi minyak bumi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X4 SMA Batik 1 Surakarta. Data penelitian yang diambil berupa prestasi belajar kognitif afektif, kepuasan belajar serta aktivitas belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan menunjukkan: 1) Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi minyak bumi. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan siklus I sebanyak 22,22% pada siklus II menjadi 85,65%. Siswa yang dinyatakan sangat aktif pada siklus I sebanyak 22,22% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,56%, dan 2) Penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada materi minyak bumi. Ketuntasan belajar siswa mencapai 41,67% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II. Untuk hasil belajar afektif pada siklus I sebesar 71,90% dan siklus II sebesar 75,60% pada siklus I menjadi 79,22% pada siklus II.<sup>6</sup>

Penelitian terdahulu kedua, oleh Luluk (2012) mahasiswa S1 pendidikan kimia PMIPA UNS Surakarta. Dalam skripsinya yang berjudul *Upaya*

---

<sup>6</sup> Diah Megasari Tyasning, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi Pada Siswa Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta", *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol 1. No. 1, (2012), 26.

*Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Kimia Materi Koloid Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dilengkapi Dengan Teka-Teki Silang Bagi Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali.* Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses materi koloid dan peningkatan hasil belajar pada materi koloid melalui pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dilengkapi dengan teka-teki silang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali yang berjumlah 28 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non tes (observasi, kajian dokumen dan angket). Gunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dilengkapi dengan TTS dapat meningkatkan kualitas proses belajar pada materi koloid. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa pada siklus pertama dan kedua. Tahap pertama presentase keaktifan siswa pada siklus pertama 60,72% dan tahap kedua 71,43%. (2) penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dilengkapi dengan TTS dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koloid. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diharapkan adalah integritas dan emosi belajar siswa. Pada babak pertama, persentase ketuntasan belajar siswa 64,29% dan rata-rata nilai 72,3. Pada putaran kedua persentase ketuntasan belajar siswa 89,29% dan rata-rata nilai 76,1. Indeks rata-rata adalah 64,29% pada periode I dan 75% pada periode II.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Luluk, "Upaya Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Kimia Materi Koloid Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dilengkapi Dengan teka-teki

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti ajukan adalah sama-sama meneliti mengenai menggunakan model team games tournament dengan menggunakan penelitian kualitatif yang mana model team games tournament ini merupakan cara untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.

Perbedaannya dalam penelitian yang penulis ajukan ini dengan peneliti pertama dan kedua adalah, peneliti pertama memfokuskan kepada aktifitas dan hasil belajar siswa, dan peneliti kedua memfokuskan proses dan hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian yang diajukan peneliti sendiri memfokuskan kepada minat belajar siswa.