

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran siswa dipengaruhi oleh emosi, oleh karena itu jika siswa merasa terpaksa dalam mengikuti proses belajar mengajar mereka akan mengalami kesulitan untuk menerima pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu penting sekali bagi pendidik untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi siswa. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa maka ada perlunya inovasi. Dalam pembelajaran yang inovatif, siswa dilibatkan secara aktif tidak hanya dijadikan objek. Dalam hal ini pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik melainkan pada siswa. Pendidik memfasilitasi siswa untuk belajar sehingga mereka lebih leluasa untuk belajar. Pembelajaran yang harus digunakan oleh pendidik harus bersifat fleksibel dan dinamis sehingga bisa memenuhi kebutuhan belajar siswa secara keseluruhan.¹

Suasana kelas merupakan keadaan atau kondisi yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana kelas dapat dikatakan baik jika selama pembelajaran berlangsung, siswa semangat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. interaksi pendidik dengan pendidik, siswa dengan siswa, dan pendidik dengan siswa juga dapat mempengaruhi suasana kelas, jika elemen diatas dapat berinteraksi dengan baik maka dapat menghilangkan

¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), 16

kekakuan dalam pembelajaran, suasana kelas yang baik bisa terwujud jika adanya kontribusi yang positif antara semua elemen yang ada didalam kelas.²

Jika suasana kelas sudah terkondisikan maka siswa dapat lebih cepat menangkap materi pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memakai mata pelajaran bahasa Indonesia, karena mata pelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk kehidupan sehari-hari untuk siswa SD. Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa, karena siswa akan dapat lebih mudah mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan seseorang dalam bentuk tulisan. Pada hakikatnya, keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa bukan hanya keterampilan menulis, Dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia dibagi menjadi empat keterampilan yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut merupakan alat komunikasi.³

Dari hasil observasi di kelas V siswa SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan yaitu siswa dalam kelas V model yang digunakan oleh guru kebanyakan membuat lebih monoton dan suasana kelas yang tidak kondusif ini membuat siswa kurang terampil dalam menulis sehingga dibutuhkan sebuah inovasi dalam pembelajaran agar dapat menarik minat siswa dalam keterampilan menulis dan ada siswa yang hanya berbicara dan tidak memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi, mengganggu teman yang lain, siswa yang pasif tidak

² Siti Bayanah, "Pengaruh Suasana Kelas Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Busana Industri Di Sekolah Menengah Kejuruan" *Jurnal Keluarga* 5 No. 1 (Februari, 2019): 16, <https://doi.org/10.30738/keluarga.v5i1.3840>

³ Dalman, *keterampilan menulis*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), 1.

mau berinteraksi dengan teman yang lain. Faktor tersebut dapat memicu kurangnya keterampilan dalam menulis siswa kelas V. Sehingga hanya ada beberapa orang yang memiliki keterampilan menulis, yaitu siswa yang memiliki akademis tinggi. Oleh karena itu perlunya model dan media pembelajaran yang menarik agar semua siswa memiliki minat dalam keterampilan menulis.

Hal yang dapat mengatasi permasalahan diatas peneliti akan menggunakan model kooperatif sebagai solusi. Model kooperatif merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin, yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada pada kegiatan belajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama untuk mempelajari materi pembelajaran. Diantara banyaknya tipe model kooperatif, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Adanya model pembelajaran ini peneliti berharap dapat membuat siswa aktif dan antusias selama proses pembelajaran.⁴ Sedangkan media yang akan digunakan adalah Media *Scramble* adalah permainan menyusun kepingan huruf untuk dirangkai menjadi kata yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang⁵

⁴ Almira Racma Thalia, Andin Dyas Fitriyani Dan Pupin Nuryani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 4 No. 2, (Agustus, 2019): 48-49, <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>.

⁵ Sultan Mara Doli Siregar Dkk, "Efektivitas Penggunaan Scrabble Sebagai Alat Ukur Keterampilan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 10 Ulum Mahuam" *Prosiding Webinar Nasional PGSD UDT* Vol. 1 No. 1 (2022): 147, <http://.doi.org/10.25533/am.v75x4.4854>.

Seperti yang telah dijelaskan diatas peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *scramble* untuk dijadikan sebagai solusi untuk permasalahan tersebut. Dimana nanti siswa akan dibentuk kelompok dengan begitu semua siswa mendapatkan tanggung jawab masing-masing. Dalam kelompok tersebut diharapkan semua siswa belajar bersama-sama, saling membantu teman yang sedang mengalami kesulitan. Menurut (David W. Johnson, dkk) dalam bukunya menyatakan bahwa melalui pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa berusaha untuk saling memberikan manfaat kepada satu sama lain sehingga semua anggota kelompok menerima manfaat dari usaha masing-masing anggotanya. Sehingga semua siswa akan belajar tentang bagaimana cara menulis yang baik dan benar secara kolaboratif dan menumbukan keterampilan dalam menulis siswa sehingga siswa dapat menuangkan ide-ide dalam tulisan.⁶

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas peneliti sangat tertarik melakukan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi, maka peneliti akan melakukan penelitian dalam judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan”

⁶ David W. Johnson, Roger T Johnson, Dan Edythe Johnson Holubec. *Colaborative Learning Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama* (Bandung: Nusa Media, 2010), 4-5.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* terhadap keterampilan menulis siswa kelas V (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *Scramble* terhadap keterampilan menulis siswa (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan?
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat)

Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta
Paseser III Tlanakan Pamekasan?

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini setidaknya meliputi:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penggunaan model pembelajaran yang dapat dijadikan bahan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi IAIN Madura

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan sumber bacaan serta bahan Pustaka yang dapat dibaca oleh mahasiswa sebagai pengkayaan referensi baik untuk keperluan tugas penelitian atau tugas akademik.

- b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pimpinan sekolah untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik lagi bagi siswa.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan atau masukan bagi guru untuk membangun keterampilan menulis siswa sehingga bisa mencapai tujuan belajar dengan optimal dan efektif.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang nantinya dapat dijadikan sebagai jawaban atas permasalahan yang ditemukan, baik di sekolah, maupun di masyarakat.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Lingkup Materi

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pembahasan penelitian ini maka perlu adanya ruang lingkup, agar pembahasan ini terfokus pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan media *Scramble*

2. Lingkup Lokasi

Lokasi penelitian ini bertempat di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan di kelas V.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan dasar atau postulat mengenai suatu hal berkenaan dengan masalah penelitian yang kebenarannya sudah diterima oleh peneliti. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan peneliti diatas, maka peneliti ingin mempertegas bahwa dalam penelitian ini peneliti memiliki

asumsi dasar yaitu: model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) dengan menggunakan media *Scramble*

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang bersifat praduga karena kebenarannya harus dibuktikan. Berdasarkan tujuan diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui Media *Scramble* terhadap keterampilan Menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan.

2. Hipotesis Nol (H₀)

Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui Media *Scramble* terhadap keterampilan Menulis (menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat) siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Branta Paseser III Tlanakan Pamekasan.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari perbedaan pengertian atau kekurangjelasan makna. Istilah yang perlu dijelaskan adalah istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok yang terdapat dalam skripsi. Perumusan definisi istilah lebih di tekankan pada pengertian yang diberikan oleh penulis, tanpa diuraikan menurut asal usul referensi

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

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan sebuah model pembelajaran dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen. Dalam TGT menggunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya untuk melawan tim yang lain untuk mendapatkan skor.

2) Media *Scramble*

Media *scramble* merupakan suatu bentuk permainan huruf yang harus disusun menjadi kata, media ini merupakan permainan yang dimainkan oleh 4 orang, masing-masing orang mendapatka 7 pin untuk disusun menjadi kata. Disetiap pin ada skor yang nantinya akan dijumlah setelah permanan berakhir. Bagi yang dapat menyusun huruf menjadi kata akan menjadi penemang dan akan mendapatkan *reward* dari guru.

3) Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan merangkai kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain dapat memahaminya.

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Menghindari terjadinya persamaan dalam pembahasan pada penelitian ini dengan penelitian lain, peneliti menelusuri kajian-kajian yang memiliki kesamaan. Maka selanjutnya hasil penelusuran ini akan dijadikan pedoman peneliti agar tidak mengangkat metodologi yang sama, sehingga penelitian ini diharapkan tidak terkesan plagiat dari kajian yang telah ada. Sehubungan dengan hal tersebut, terdapat beberapa kajian terdahulu atau penelitian terdahulu yang relevan. Adapun sebagai berikut:

1. Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Poster Pada Siswa Kelas V SD Kanggotan Pleret, Pleret, Bantul” yang disusun oleh Masyhudi Eka Purwana,⁷ sedangkan Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas 4 SDN Gunung Sekar 2 Sampang” yang disusun oleh Siti Fatima,⁸

⁷ Masyhudi Eka Purwana, “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Poster Pada Siswa Kelas V SD Kanggotan Pleret, Pleret, Bantul” (skripsi, universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, 2016).

⁸ Siti Fatima, Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas 4 SDN Gunung Sekar 2 Sampang” (skripsi: IAIN Madura, Madura, 2022).

Dari penelitian yang dilakukan oleh Masyudi Eka Purwana, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatima, keduanya memiliki perbedaan dalam lokasi pelaksanaan yang digunakan, jenjang kelas yang digunakan dan fokus penelitian yang berbeda. Sedangkan persamaan dari kedua penelitian ini menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode penelitian tindakan kelas (PTK).

2. Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas 4 SDN Gunung Sekar 2 Sampang”⁹ yang disusun oleh Siti Fatima, sedangkan penelitian Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Kelas 1 Di SDI Matsaratul Huda Panempan Kabupaten Pamekasan” yang disusun oleh Lailatul Hosnol Khotimah.¹⁰

Dari penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatima, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Hosnol Khotimah keduanya memiliki perbedaan dalam lokasi pelaksanaan, dan jenjang kelas yang digunakan dan fokus penelitian yang berbeda. Sedangkan persamaan dari kedua penelitiannya menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

⁹ Ibid.,

¹⁰ Lailatul Hosnol Khotimah, “Penerapan Metode *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Kelas 1 Di SDI Matsaratul Huda Panempan Kabupaten Pamekasan” (skripsi: IAIN Madura, Madura, 2019).

3. Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Kelas 1 Di SDI Matsaratul Huda Panempun Kabupaten Pamekasan” yang disusun oleh Lailatul Hosnol Khotimah,¹¹ sedangkan penelitian Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dalam Pemebajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Poster Pada Siswa Kelas V SD Kanggotan Pleret, Pleret, Bantul” yang disusun oleh Masyudi Eka Purwana.¹²

Dari penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Hosnol Khotimah, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Masyudi Eka Purwana, jika dibandingkan keduanya memiliki perbedaan dalam jenjang kelas, lokasi penelitian dan fokus penelitian. Sedangkan kedua penelitiannya menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Dari ketiga penelitian tersebut jika dibandingkan dengan penelitian yang sedang dibahas oleh peneliti saat ini adalah “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Media *Scramble* Terhadap Keterampilan Menulis (Menyusun Kata Acak Menjadi Sebuah Kalimat) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan”. Jika dibandingkan dengan ketiga penelitian tersebut dan penelitian oleh peneliti adalah metode penelitian yang digunakan,

¹¹ Ibid.,

¹² Masyudi Eka Purwana, “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Poster Pada Siswa Kelas V SD Kanggotan Pleret, Pleret, Bantul” (Skripsi, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, 2016).

ketiga penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Perbedaan lainnya adalah dari jenjang kelas dan lokasi penelitian yang digunakan. Sedangkan persamaan dari ketiga penelitian dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah fokus penelitian membahas tentang keterampilan menulis, media *scramble*, dan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.