

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran telah berpindah ke arah konstruktivis. Pada pembelajaran konstruktivis, siswa menciptakan pengetahuan mereka sendiri alih-alih hanya menerima informasi dari pengajar. Fokus pembelajaran tidak lagi hanya pada guru, tetapi seharusnya berorientasi pada siswa. Dalam konteks ini, peran guru atau pengajar adalah sebagai fasilitator pembelajaran. Selama ini, aktivitas belajar di sekolah lebih menekankan aspek kognitif, yang kurang mendorong kemampuan berpikir kritis serta partisipasi aktif siswa. Guru terus memegang peranan penting dalam metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan pemecahan masalah, yang masih digunakan. Akibat ketidakmampuan model pengajaran ini untuk menarik minat dan semangat belajar siswa, banyak siswa merasa bahwa keikutsertaan dalam kelas itu membosankan (Zumaroh, dkk, 2017).

Empat aspek penting dari pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar meliputi berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan terakhir yang perlu dikuasai siswa adalah kemampuan menulis. Aktivitas menulis dilakukan siswa setiap hari karena dibutuhkan untuk memenuhi tuntutan di semua mata pelajaran dan vital untuk kesuksesan mereka di masa mendatang. Menulis berperan sebagai alat untuk berkomunikasi, mengingat bahwa fungsi utama bahasa adalah untuk memfasilitasi interaksi.

Cara-cara untuk berkomunikasi melalui tulisan meliputi mengirim surat, menggunakan email, berinteraksi di berbagai platform media sosial, dan lain-lain. Keterampilan menulis bukanlah sesuatu yang mudah dicapai oleh siswa dasar, karena mereka harus terlebih dahulu menjadi mahir dalam mendengarkan, berbicara, dan membaca. Keterampilan yang harus dikuasai dalam menulis meliputi membuat pengantar, menyalin puisi, menulis petunjuk, surat, pengumuman, dan lagu anak. Dari kelas satu hingga enam, siswa diwajibkan untuk mengikuti uji keterampilan ini (Asyifa, dkk, 2017).

Peningkatan dan penguatan kapasitas profesional guru sangat penting, terutama di tingkat sekolah dasar, untuk menunjang kualitas pendidikan. Metode pengajaran guru memiliki dampak besar terhadap motivasi siswa dalam belajar dan hasil pencapaian mereka. Di SDN III Kurra, pengajaran bahasa Indonesia masih dikuasai oleh guru, yang mengakibatkan rendahnya motivasi siswa, berkurangnya penggunaan bahasa Indonesia dalam komunikasi, serta meningkatnya penggunaan bahasa daerah. Akibatnya, beberapa siswa lebih banyak bermain pada waktu senggang daripada belajar, sehingga mereka kesulitan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia. Situasi ini menunjukkan perlunya pembaruan dalam metode pengajaran bahasa Indonesia oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan sebelumnya oleh peneliti dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III di UPT SDN 3 Kurra, hasil belajar siswa belum mencapai harapan. Dalam aspek pengetahuan, beberapa siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang

ditetapkan sebesar 70%. Dari 10 siswa, hanya 3 yang berhasil mencapai nilai KKTP yang ditargetkan. Terdapat 7 siswa yang belum mencapai nilai tersebut. Selain itu, selama proses pembelajaran, siswa tampak kurang antusias mengikuti kegiatan di kelas. Pelaksanaan pembelajaran terkesan biasa saja dan kurang menarik bagi mereka. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar ini.

Guru harus mencari jalan keluar untuk permasalahan yang telah dibahas sebelumnya agar dapat mengatasinya. Menggunakan beberapa model pembelajaran kooperatif adalah salah satu cara yang bisa diterapkan. *Team games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang cocok untuk pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *team games tournament* (TGT) dapat menarik dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti yang telah dinyatakan sebelumnya, siswa di SDN III Kurra masih belum aktif dalam menggunakan bahasa Indonesia (Nurisma, 2016).

Melalui model *team games tournament*, siswa dapat saling berinteraksi dalam kelompok belajar, yang membuat proses pembelajaran jadi lebih seru dan bermakna bagi mereka. Turnamen dengan format ini dapat membangun hubungan yang positif antara siswa karena kelompok yang terbentuk terdiri dari berbagai latar belakang selama pelaksanaannya (Hikmah, dkk, 2018).

Model *team games tournament* (TGT) adalah salah satu variasi dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran menggunakan model TGT yaitu versi yang mudah diterapkan, menyenangkan, melibatkan semua siswa tanpa memandang status, memanfaatkan teman sebaya sebagai tutor, dan termasuk elemen permainan serta penguatan. TGT merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa bersaing dengan anggota tim yang memiliki latar belakang akademis serupa sebagai perwakilan tim mereka. Anak-anak belajar dengan bekerja sama dalam kelompok, lalu salah satu dari mereka berlomba atas nama timnya melawan tim lainnya. Bagian dari model pembelajaran TGT ini adalah siswa bersaing dalam permainan dengan tim lainnya untuk menaikkan skor tim mereka sendiri (Rahmawati, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut, perlu dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan model *team games tournament* menggunakan media anagram untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia untuk kelas III SDN 3 Kurra”.

B. Rumusan masalah

1. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar murid dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 3 Kurra

2. Pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti merencanakan pemecahan masalah melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament* yang didukung dengan media anagram untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas III SDN 3 Kurra. Media anagram dipilih karena dianggap sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu mengurangi atau bahkan menghilangkan kebosanan siswa saat belajar kosa kata dengan cara yang menyenangkan.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *team games tournament* yang dibantu dengan media anagram dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III UPT SDN 3 KURRA.

D. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Dari segi teori, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III UPT SDN 3 KURRA dengan memanfaatkan media anagram.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, penelitian ini memberikan pengalaman langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media anagram.
- b. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan informasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran anagram untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di UPT SDN 3 Kurra.
- c. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan bagi peneliti yang akan meneliti masalah yang serupa dengan penelitian ini.