

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membuat lingkungan dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional, Pasal 3 menjelaskan tentang tujuan pendidikan nasional. Pasal tersebut menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran yang efektif diukur dan ditandai oleh tingkat ketercapaian siswa terhadap tujuan. Dalam Pasal 1 Ayat 20 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa "pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar."

Pembelajaran bahasa Indonesia, pada dasarnya adalah memberi peserta didik keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Meskipun membaca adalah kemampuan dasar akademis yang penting,

banyak siswa sekolah dasar di Indonesia yang tidak bisa membaca. Menurut Ali (2020) bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kinerja siswa di sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, berbagai metode dan strategi pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan bermakna harus digunakan. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kualitas seperti toleransi, empati, kreativitas, kemandirian, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, dan kecakapan lainnya. Dibutuhkan upaya yang sesuai dengan kondisi siswa agar setiap siswa dapat memaksimalkan potensinya.

Dalam proses pembelajaran pada dasarnya, guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang aktif. Robert E. Slavin mengatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru harus dapat menarik perhatian siswa dan tidak membosankan, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, dan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins (Sunardin 2023). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan model pembelajaran saja tidak cukup; media permainan juga diperlukan media, karena media dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang baik (Bayu, 2020). Dengan menggunakan media secara kreatif dan inovatif, guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media juga berkontribusi besar pada peningkatan prestasi akademik

siswa. Papan Ular Tangga Literasi adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Djo (2021) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Krisen Kekawii Kabupaten Ende. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Zuita, dkk, (2020) menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media ular tangga. Selain itu, berdasarkan penelitian Manggato (2021) diketahui bahwa setelah dilakukan penerapan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di sekolah, diperoleh data bahwa dari 24 orang siswa di kelas III, terdapat 11 orang diantaranya yang memiliki hasil belajar dibawah KKTP, yaitu 75. Hal ini disebabkan karena, guru belum optimal dalam menerapkan model pembelajaran permainan berbantuan media dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada pelajaran bahasa Indonesia lebih dominan berbentuk ceramah dan berpusat pada guru, sehingga hal ini menimbulkan suasana kelas yang membosankan bagi siswa, dimana siswa bersikap pasif di dalam kelas.

Dalam keadaan seperti itu, siswa sangat membutuhkan guru yang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Maka dapat menunjang hal tersebut, maka guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang menarik sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat menciptakan suasana kelas yang

menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar merupakan hal yang penting bagi siswa, karena siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi akan dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuannya, serta pengetahuannya.

Dari latar belakang permasalahan yang diuraikan, maka dapat dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Papan Ular Tangga Literasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SDN 4 Makale Utara”.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu: “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Papan Ular Tangga Literasi Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III UPT SDN 4 Makale Utara?”.

2. Pemecahan Masalah

Dari rumusan masalah tersebut, maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan ular tangga literasi yang diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III UPT SDN 4 Makale Utara melalui

penerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Papan Ular Tangga Literasi”.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Papan Ular Tangga Literasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi guru khususnya dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Papan Ular Tangga Literasi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu alternatif yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran Papan Ular Tangga Literasi, serta dapat dijadikan bahan acuan dan referensi dalam melakukan penelitian yang relevan di masa mendatang.