

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Di bab I ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Banyak ungkapan menuturkan bahwa membaca akan membuka jendela dunia, yang secara jelas mendefinisikan manfaat dari membaca yaitu membuka, memperluas wawasan dan pengetahuan individu. Membaca akan meningkatkan kecerdasan, mengakses informasi, juga memperdalam berbagai pengetahuan yang ada pada diri seseorang.

Semakin sering membaca buku, maka akan semakin luas pengetahuan yang dimiliki oleh individu. Begitupula sebaliknya, semakin jarang membaca buku, maka pengetahuan yang dimiliki individu akan semakin terbatas (Ramadhani dan Haryadi, 2021). Apabila dikaitkan dalam kegiatan pembelajaran, maka membaca dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Ungkapan tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Rahim (2019) bahwa membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, karena berkaitan langsung dengan berjalannya proses pembelajaran siswa. Keterampilan membaca harus dikuasai oleh siswa di kelas tinggi sekolah dasar, karena dalam proses belajar mengajar akan berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Menurut Putri, dkk (2023), membaca pemahaman didefinisikan sebagai membaca dengan cara memahami materi bacaan yang mengintegrasikan antara makna dan lambang (simbol) kata, penilaian konteks makna diduga ada, pemilihan makna yang benar, organisasi gagasan ketika materi bacaan dibaca, penyimpanan gagasan, dan pemakaiannya dalam berbagai aktivitas sekarang atau mendatang. Sejalan dengan pemaparan tersebut, Ariawan dkk (2018) juga memaparkan bahwa membaca pemahaman merupakan proses perolehan makna secara aktif dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh pembaca serta

dihubungkan dengan isi bacaan. Di dalam membaca pemahaman, siswa tidak hanya dituntut untuk mengerti dan memahami isi bacaan, tetapi ia juga harus mampu mengaitkan dengan pengalaman serta pengetahuan awal yang telah dimilikinya (Dalman, 2016).

Berdasarkan pemaparan sumber di atas maka dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah suatu kegiatan membaca yang dilakukan dengan tujuan agar siswa mampu memaknai isi bacaan dengan cara mengaitkan antara pemahaman yang sudah dimiliki sebelumnya dengan pemahaman baru yang diperoleh dari kegiatan membaca yang telah dilakukan.

Meskipun banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan membaca pemahaman, akan tetapi pada realitanya di sekolah dasar masih terdapat masalah dalam proses membaca pemahaman siswa. Sebagaimana Wulandari (2021) berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di negara maju menjelaskan bahwa setidaknya lebih dari 10% siswa mengalami kesulitan dalam membaca. Permasalahan tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Tufiana dan Tryanasari (2020) yang menyatakan bahwa adanya penurunan keterampilan membaca pemahaman saat siswa memasuki sekolah tingkat menengah. Pada dasarnya kelas V harus sudah bisa memahami bacaan dengan baik, karena membaca pemahaman sudah dipelajari dari kelas 3 sekolah dasar. Akan tetapi, kenyataannya membuktikan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa kelas tinggi masih memprihatinkan. Kesulitan membaca pemahaman juga dialami oleh siswa kelas V SDN 2 Sindangkasih, dimana masih terdapat siswa yang belum bisa menentukan ide pokok dan menyimpulkan makna dari teks bacaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan. Salah satu faktor penyebab kurangnya keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas tersebut adalah kegiatan pembelajaran yang berlangsung sangat monoton dan hanya bersumber pada guru, serta siswa selalu diberikan tugas secara individu dan tidak diberikan kesempatan untuk berkolaborasi bersama teman satu kelasnya dalam kegiatan pembelajaran.

Guru dan satu-satunya materi yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran adalah buku. Akibatnya, siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar dan mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Pemahaman yang dimiliki

siswa dalam hal mempelajari konten tidak optimal karena pada akhirnya proses pembelajaran tidak memberikan signifikansi yang signifikan kepada siswa. Jika murid tidak berpartisipasi, pembelajaran tidak akan berjalan seefektif mungkin (Amanah, 2017). Tidak ada cukup guru yang mempraktikkan konsep baru. Ide-ide inovatif yang menarik minat siswa dapat meningkatkan hasil belajar. (Yesi. 2023). Setiap proses pembelajaran memiliki tantangan unik dalam hal memberikan pengetahuan kepada siswa melalui materi. menghadirkan hambatan unik untuk setiap proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus diperbaiki.

Strategi atau model yang digunakan harus meningkatkan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan pendidikan. Aktivitas maksimum dan pemahaman intelektual tercapai. Model Pembelajaran Kooperatif dari jenis Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah paradigma yang dapat digunakan. Menurut Rani dan Hidayah (2023), pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang sukses di mana kelompok-kelompok kecil siswa, masing-masing dengan tingkat kemampuan yang berbeda, menggunakan kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka. Beberapa sudut pandang tentang strategi pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2012, hlm. 13) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan paradigma belajar dimana peserta didik berkolaborasi dan belajar dalam kelompok kecil dengan menggunakan berbagai struktur kelompok. Ada banyak jenis pembelajaran kooperatif lain yang dapat diterapkan, termasuk Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2012, hlm. 13), adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan memainkan permainan akademik bersama rekan satu timnya.

Sejumlah penelitian mendukung paradigma pembelajaran kooperatif tipe Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai pengganti yang bisa diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang ide-ide matematika (Sudarsono & Haidir, 2018). Adalah layak untuk belajar menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif tipe penerapan *Teams Games Tournament* (TGT), menurut hasil beberapa penelitian. Hanya saja belum ada penelitian yang secara khusus membahas bagaimana model pembelajaran digunakan dalam penyelidikan sebelumnya. Untuk membantu siswa sekolah dasar kelas V lebih memahami topik

Nur Fadilah, 2024

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sosial dalam kurikulum merdeka, dikembangkan tipe pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar pada siswa kelas V SD, penelitian ini berfokus pada peningkatan membaca pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media kartu bergambar merupakan media yang paling disenangi oleh anak-anak. Dengan itu media gambar dalam pembelajaran dapat mempengaruhi daya tangkap peserta didik terhadap konsep yang sudah diajarkan. Terdapat berbagai macam media gambar yaitu salah satunya kartu bergambar. Menurut Rismawati (2022), kartu bergambar adalah kartu kecil yang mengandung gambar, teks, atau tanda simbol yang membantu siswa mengingat dan memahami sesuatu yang terkait dengan gambar tersebut. Menurut Anisah (2017), media kartu bergambar adalah media pembelajaran berupa kartu disertai gambar dengan ukuran 25x30 cm. Gambar-gambar tersebut dapat dibuat secara manual atau berdasarkan foto, dan setiap gambar pada kartu bergambar dilengkapi dengan keterangan.

Penggunaan media kartu bergambar sebagai solusi untuk mengatasi masalah keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pendapat yang dinyatakan bahwa kartu bergambar dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki kelebihan dalam memecahkan masalah tersebut. Brunner, dalam Rismawati (2022), menjelaskan tiga tingkatan utama dalam proses pembelajaran, yaitu pengalaman langsung, pengalaman piktorial/gambar, dan pengalaman abstrak. Siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang bersifat konkret daripada abstrak. Media kartu bergambar cocok digunakan karena kepraktisannya, mudah diingat, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Media pembelajaran kartu bergambar dengan dipadukan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar. Fauziyah dan Anugraben (2020). kartu bergambar merupakan media pembelajaran secara lugas sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan gambar dan tulisan. Lestari (2020) kartu bergambar juga dapat digunakan untuk

latihan membaca, dan akan merangsang peserta didik untuk keterampilan membaca. Pembelajaran dengan dengan media kartu bergambar lebih efisien waktu, biaya lebih murah, tempat dan akan lebih efektif dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament*, siswa bekerja secara berkelompok dan menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Gambar-gambar tersebut dihubungkan atau diurutkan sedemikian rupa sehingga membentuk urutan logis yang saling terkait. Melalui kolaborasi dalam kelompok, siswa saling berdiskusi dan berbagi pengetahuan untuk mencapai pemahaman yang lebih baik.

Model pembelajaran ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan sosial, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam melalui visualisasi gambar. Dengan bekerja sama dalam kelompok dan menggunakan gambar sebagai media, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik serta membangun hubungan antara konsep-konsep yang dipelajari dalam urutan yang logis.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang kooperatif dan meningkatkan pemahaman siswa melalui penggunaan media gambar. Oleh karena itu, bisa menjadi solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan membaca pemahaman dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa, peneliti ingin mengubah proses pembelajaran dimana pembelajaran Bahasa Indonesia diterapkan. Peneliti juga ingin menyelidiki pengaruh pembelajaran kooperatif tipe penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 2 Sindangkasih Kec. Purwakarta, Kabupaten Purwakarta dengan berbantuan media kartu bergambar yang disusun dalam bentuk skripsi dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa”.

Indikator yang akan digunakan peneliti terkait keterampilan membaca pemahaman siswa di kelas V SDN 2 Sindangkasih ini adalah siswa nantinya diharapkan mampu memiliki keterampilan menangkap makna dari isi bacaan, meringkas bacaan, menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan, serta mampu menceritakan kembali isi bacaan di depan kelas.

### **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang ada, dapat dirumuskan dengan mempertimbangkan latar belakang, sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa dan guru kelas V SDN 2 Sindangkasih dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bergambar?
2. Bagaimana kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 2 dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bergambar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan judul yang telah peneliti utarakan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru kelas V SDN 2 Sindangkasih dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bergambar?
2. Untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 2 dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu bergambar?

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

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

Dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan Indonesia dalam mengimplementasikan model pembelajaran koopeatif tipe TGT untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V di sekolah dasar.

## 2. Manfaat Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Membantu siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran di kelas.

### b. Bagi Guru

Menjadi referensi guru dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas. Menjadi sumber informasi dalam pelaksanaan model kooperatif tipe TGT di dalam kelas. Menjadi wawasan baru bagi guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif yang efektif di dalam kelas.

### c. Bagi Sekolah

Menjadi referensi bagi sekolah dalam pemilihan model pembelajaran yang efektif sebagai upaya peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar.

### d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengalaman serta meningkatkan keterampilannya untuk menjadi guru yang profesional di sekolah dasar. Peneliti diharapkan mendapat solusi dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar.

### e. Bagi Pembaca

Melalui penelitian ini, peneliti memberikan sumber informasi atau gambaran mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media berbantuan media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini telah sesuai dengan pedoman pada karya tulis ilmiah di Universitas Pendidikan Indonesia yang terbaru yaitu pada tahun 2021.

Bab I pendahuluan, didalam bab ini penulis memaparkan berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, serta

organisasi penelitian. Latar belakang berisikan alasan dari permasalahan tersebut yang akan diteliti. Rumusan masalah penelitian dijelaskan dengan kalimat tanya. Tujuan penelitian menyajikan hasil dari yang ingin dicapai setelah dilakukannya penelitian tersebut. Manfaat hasil penelitian dijelaskan dengan berupa kalimat pernyataan, berupa manfaat teoritis dan juga praktisa dan organisasi penelitian menjelaskan mengenai struktur penulisan dalam skripsi penelitian ini.

Bab II kajian pustaka, yang terdiri dari kajian teori meliputi, a) model pembelajaran kooperatif b) penerapan *Teams Games Tournament*; c) media kartu bergambar; d) kemampuan membaca pemahaman; e) penelitian yang relevan.

Bab III metode penelitian, terdiri dari a) desain penelitian; b) partisipan dan tempat penelitian, c) pengumpulan data; d) analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan, pada bab ini membahas tentang jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan di dalam rumusan masalah.

Bab V simpulan, implikasi, rekomendasi, membahas tentang simpulan dari hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi terhadap hasil penelitian yang sudah dilakukan.