

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab 1 merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar Pada Bab 1 menguraikan bab pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang pada penelitian ini, kemudian dirumuskan masalah dalam penelitian ini. Diuraikan pula tujuan serta manfaat penelitian secara teoretis dan praktis.

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa digunakan oleh masing-masing individu sebagai sarana untuk saling berkomunikasi. Bahasa mempunyai peran dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik. Salah satu bentuk komunikasi yaitu dengan terampilnya keterampilan berbahasa. Menurut Anjelina & Tarmini (2022) keterampilan berbahasa adalah suatu keterampilan yang harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Menurut Tarigan (2015) siswa perlu mengembangkan empat keterampilan bahasa siswa sejak dini, yakni menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan bahasa tersebut saling berkaitan dan tidak terpisahkan. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai dan dimiliki oleh siswa adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak juga perlu ditekankan dalam setiap mata pelajaran termasuk bahasa Indonesia. Menurut Afifah (2021) keterampilan menyimak tidak terlepas dari berbagai aktivitas yang dilakukan siswa, dengan mempunyai keterampilan menyimak siswa dapat mengembangkan fokus pada hal-hal yang dihadapinya khususnya di sekolah. Selain itu menurut Tarigan (2015) menuturkan bahwa keterampilan menyimak menjadi salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar siswa. Sehingga dari pemaparan tersebut, dikatakan bahwa keterampilan menyimak mempunyai peranan penting untuk memudahkan siswa memahami pesan dari guru agar tidak ada kesalahpahaman dalam komunikasi. Selain itu keterampilan menyimak merupakan keterampilan paling dasar dalam kemampuan berbahasa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti siswa kelas IV SDN Suntenjaya memiliki permasalahan mengenai keterampilan menyimak siswa cukup rendah. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa di SDN Suntenjaya kelas IV yang

terdiri dari 22 siswa, 8 laki-laki dan 14 perempuan, terdapat 5 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 70. Nilai tertinggi diperoleh 1 siswa yang mendapatkan nilai 100. Sedangkan, 78% siswa yang lain masih belum mencapai KKM. Hal yang menyebabkan rendahnya keterampilan menyimak siswa yaitu karena pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional yang dimana selama pembelajaran berpusat pada guru dan siswa kurang terlibatnya selama proses pembelajaran. Selain itu kurangnya motivasi dan aktivitas siswa selama pembelajaran serta penyajian pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif menyebabkan siswa tidak menyimak pembelajaran. Selama pembelajaran guru biasanya hanya menggunakan media sederhana, yaitu buku ajar bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang optimal. siswa menjadi kurang fokus dan tidak menyimak apa yang diterangkan oleh guru. Kurangnya penggunaan strategi dan media pembelajaran selama pembelajaran, sehingga hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi dalam keterampilan menyimak cerita siswa masih dikategorikan rendah, karena permasalahan tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari pemaparan permasalahan tersebut, untuk mengatasinya guru harus kreatif dalam mengemas materi pembelajaran. Dengan memilih model dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menarik perhatian siswa di kelas, dan memotivasi siswa. Penggunaan model dan media pada dasarnya sangat diperlukan oleh guru. Keterampilan menyimak siswa dapat dikembangkan melalui penerapan model dan media yang sesuai untuk dipakai pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sari (2013) terdapat model yang dapat dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran, model pembelajaran tersebut sangat efektif dan inovatif untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Shoimin (2014) model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan fokus siswa, menumbuhkan rasa kerja sama dan tanggung jawab. Penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa salah satunya adalah keterampilan menyimak siswa (Yahya, 2017).

Berdasarkan paparan tersebut model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki potensi dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa.

Agar mendukung proses pembelajaran dalam penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) diperlukan juga media yang menarik juga memusatkan perhatian dan fokus siswa saat pembelajaran. Maka dari itu peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *digital storytelling* dalam melengkapi proses pembelajaran. Menurut Zamruddyn (2020) menggunakan media *digital storytelling* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam keterampilan menyimak. *Digital storytelling* merupakan aktivitas bercerita, baik dalam bentuk cerita legenda, dongeng maupun cerita lainnya, yang disampaikan dalam bentuk gambar bergerak berupa video pendek yang berdurasi pendek. Dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bercerita berbasis media *digital storytelling* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa dalam pembelajaran cerita fiksi.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka peneliti dapat mengambil tindakan mengenai “Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa sekolah dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas IV SDN Suntenjaya?
- 2) Bagaimana keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Suntenjaya setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan secara khusus, yaitu untuk mengetahui:

Sofi Kamilatus Sa'diah, 2024

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

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

- 1) Aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling* untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas IV SDN Suntenjaya.
- 2) Keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SDN Suntenjaya setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*.

#### **1.4 Manfaat penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis, yaitu:

- 1) Secara Teoretis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi pembaca lebih banyak informasi atau pengetahuan tentang penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *digital storytelling*.
  - b. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan wawasan tentang model dan media pembelajaran sangat penting juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan.

- 2) Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan saran atau masukan kepada lembaga sekolah dasar dalam memperbaiki kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan agar dapat untuk menghadapi tantangan dari perkembangan zaman yang semakin maju.

- b. Bagi Guru

Memberikan gambaran dan informasi sehingga dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai untuk siswa yang diharapkan menjadi panduan dalam dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

- c. Bagi Siswa

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti dapat memberikan manfaat untuk siswa dalam meningkatkan motivasi serta pengetahuan serta membantu pemahaman materi pembelajaran yang akan dipaparkan di kelas agar lebih menarik dan bermakna.

- d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman yang lebih luas juga pengetahuan dalam menentukan model dan media sesuai dengan kebutuhan dan perubahan bagi masa depan siswa.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini memuat lima bab yaitu diantaranya:

- 1) Bab I Pendahuluan, menguraikan bab pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang pada penelitian ini, kemudian dirumuskan masalah dalam penelitian ini. Diuraikan pula tujuan serta manfaat penelitian secara teoretis dan praktis.
- 2) Bab II Kajian Teori, yaitu menjelaskan mengenai model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), media pembelajaran, *digital storytelling*, keterampilan menyimak, cerita anak dan unsur-unsur cerita serta keterkaitan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *digital storytelling* dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan penelitian yang relevan.
- 3) Bab III Metode Penelitian, yaitu menjelaskan metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu berupa jenis yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dan desain penelitian yang digunakan, lokasi, waktu, subjek, instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- 4) Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, y membahas temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Serta pembahasan mengenai hasil pengelolaan dan analisis yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak cerita. Temuan ini pembahasan menjelaskan mengenai deskripsi awal penelitian, pelaksanaan penelitian serta pembahasan menguraikan hasil penelitian yang didapatkan.
- 5) Bab V menguraikan mengenai beberapa kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kemudian diuraikan juga implikasi serta rekomendasi dari peneliti.