

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Model pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam menanggapi setiap perkembangan siswa, memadukan ritme dengan dinamis dan kemampuan tinggi.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif, menyenangkan, menghibur dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain guru yang memiliki pemahaman yang utuh tentang hakikat, sifat dan karakteristik siswa. Mendorong siswa untuk belajar dengan fokus pada aktivitas siswa, fasilitas belajar yang sesuai untuk anak, tersedianya sumber belajar yang menarik, dan lainnya. Tentunya hal ini membutuhkan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang layak. Menurut Mulyasa, proses *feeding* atau *capacity building efektif* bila semua siswa terlibat aktif secara mental, fisik dan sosial. (Susanto 2013:50; & Yasir, 2017).

Bagian keahlian berbicara serta kesusastraan yang diperlukan siswa memperoleh empat keterampilan bahasa yaitu Keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan dan kemampuan membaca untuk menulis. Keahlian ialah perlengkapan serta materi yang dipakai komunikasi dengan cara perkataan serta tercatat. Pembelajaran bahasa di tingkat bawah, menengah maupun besar, wajib memilah tata cara penataran yang pas sehingga dapat hasil belajar dengan maksimum. Seringkali tujuan tidak berhasil semacam yang diharapkan disebabkan pengajar kurang tepat dalam memilih metode untuk anak didiknya.

Menurut Tarigan (1979: 1), menyimak merupakan dari keempat keterampilan berbahasa itu. Keahlian ini diajarkan kepadanya mulai dari tingkat sekolah bawah guna menaikan uraan mencermati. Anak didik dari penataran mereka paling utama dalam bahasa Indonesia.

Menyimak ialah aktivitas komunikasi linguistik guna mendapatkan data dari orang lain dengan pemahamannya sendiri. Dengan menyimak, siswa bisa

melatih focus mereka serta apa yang bisa mereka jalani. Pentingnya menyimak dalam interaksi komunikasi sangat jelas. Guna berbicara, siswa wajib menguasai

apa yang baru saja dibilang serta mampu menanggapi. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran perlu melatih pemahaman menyimak. Siswa bisa berlatih kosa kata serta bahasa tidak hanya artikulasi yang bagus. Oleh sebab itu, aktivitas menyimak ialah bahwa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya serta wajib difokuskan serta dikembangkan sedini mungkin. Menyimak ialah cara mengamati lambang-lambang Verbal dengan atensi, penafsiran, rasa terima kasih, dan penafsiran yang lumayan guna menemukan data, memahami isi dan catatan, dan menguasai arti komunikasi yang diinformasikan juru bicara dalam tuturan dan bahasa lain. Aktivitas menyimak bermaksud guna mendidik siswa jadi pendengar yang kreatif serta kritis.

Salah satu model pembelajaran yang inovatif, kreatif serta konstruktif dan bisa dibesarkan dalam pelatihan peningkatan profesional guru salah satunya dengan pembelajaran kooperatif. Dalam Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* ialah pembelajaran dengan metode siswa berlatih serta bertugas dalam kelompok kecil dengan cara kolaboratif, saling menolong menuntaskan persoalan guna memahami sesuatu kompetensi. Pembelajaran kooperatif ada salah satu pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). dalam Nangcik, (2021).

Selaras dengan pendapat lain Slavin, (2010 : 163- 165 dalam Barus, 2020) aktivitas pembelajaran dengan menggunakan *game* yang dikembangkan dalam model pembelajaran *Collaborative Team Game Tournament* (TGT) membolehkan siswa berlatih dengan kerja lebih bebas, memajukan tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, serta usaha berlatih. Pembelajaran kooperatif bisa mencampurkan wawasan dengan pengalaman, perihal ini bisa menghasilkan siswa lebih berarti dalam melaksanakan cara proses pembelajaran bisa menyangkutkan konsep-konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hampir mirip dengan STAD, tetapi TGT menggunakan turnamen akademik serta sistem evaluasi perkembangan yang dipersonalisasi guna memperbolehkan siswa yang menggantikan tim mempunyai kemampuan akademik lebih dahulu, perbedaan merupakan bersaing dengan anggota (Slavin, 2010 : 163- 165 dalam Barus, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 3 Nagritengah peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya dalam keterampilan menyimak puisi. Pertama, aktivitas menyimak puisi di kelas tersebut terasa membosankan serta menjenuhkan sehingga minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam hal ini masih tergolong lemah dan guru belum menggunakan bermacam-macam model pembelajaran seperti cooperative learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT). yang kedua, dalam penataran menyimak puisi di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya aplikasi dengan cara langsung. siswa dalam pembelajaran menyimak Cuma terdapat modul yang dipaparkan oleh guru tanpa menggunakan alat atau media sehingga permasalahan muncul serta faktor-faktor yang mempengaruhi atensi dan prestasi siswa dalam keterampilan menyimak puisi merupakan aspek penggunaan metode yang kurang pas digunakan.

Guru masih memakai metode ceramah dalam aktivitas pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang dalam menguasai materi yang diinformasikan oleh guru. Perihal ini menyebabkan aktifitas pembelajaran yang dalam kategori sedang konstan serta satu arah, dimana guru berceramah serta siswa yang pasif mendengarkan informasi yang disampaikan guru tanpa menguasai modul yang sedang diajarkan, sehingga dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi puisi dalam keterampilan menyimak terkategori rendah.

Sehingga itu dibutuhkan model kooperatif *learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) guna menaikkan mutu pembelajaran serta mengoptimalkan keikutsertaan serta hasil berlatih siswa. Model kooperatif *learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) ialah salah satu upaya guru guna membuat penataran lebih menarik serta bisa menaikkan hasil berlatih siswa dengan metode siswa silih berkompetisi dengan golongan lain supaya bisa membagikan kontribusi point bagi kelompoknya. Guna itu dalam pengaplikasian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak puisi diharapkan siswa sanggup mengganti pandangan negatif kepada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menghasilkan penataran yang mengasyikan, penataran yang memberikan peluang pada siswa guna melatih dengan cara aktif, melatih tanggung jawab dan kerjasama.

Pebie Handini Al -Mughtar, 2022

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PUISI SISWA KELAS 4 SDN 3 NAGRITENGAH**

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

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah jenis Model penataran aktif yang dipakai guna memeriahkan area berlatih, guna menguatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang sudah mereka pelajari dengan metode yang menyenangkan serta tidak guna mengancam, mengecam ataupun membuat mereka jenuh. Siswa lalu ikut serta dalam bentuk ini, dengan cara psikologis maupun raga. Siswa butuh berasumsi ke depan, mengecek ide, memecahkan permasalahan, serta mempraktikkan apa yang sudah siswa pelajari lebih dahulu.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian perihal Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Menyimak Puisi Siswa Kelas 4 SDN 3 Nagritengah. Penelitian ini diharapkan mempunyai partisipasi untuk guru maupun untuk siswa terutama pada keterampilan menyimak puisi. Berdasarkan penjelasan perihal yang melatarbelakangi permasalahan sebagaimana dipaparkan di atas maka, penelitian yang akan dilakukan dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Menyimak Puisi Siswa Kelas 4 SDN 3 Nagritengah”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang disampaikan di atas, rumusan masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada keterampilan menyimak puisi Siswa kelas 4 di SDN 3 Nagritengah ?
2. Apakah ada peningkatan dalam penerapan model pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan menyimak puisi siswa di kelas 4 di SDN 3 Nagritengah?

1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan dalam model pembelajaran kooperatif learning secara rinci yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada keterampilan menyimak puisi Siswa kelas 4
2. Untuk mengetahui peningkatan dalam penggunaan model pembelajaran setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan menyimak puisi Siswa di kelas 4

1.4 Manfaat

Peneliti berharap, penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk khalayak umum khususnya pembaca. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat secara teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan bisa membagikan partisipasi kepada mutu pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 4 khususnya dalam menaikan hasil berlatih siswa lewat model pembelajaran aktif dengan *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga bisa memperoleh pengalaman terkini dengan mengaplikasikan pembelajaran aktif sehingga lebih antusias serta aktif dalam proses pembelajaran, siswa bisa memahami materi yang diinformasikan, bisa menaikan hasil berlatih khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi puisi di kelas 4.

1.4.2 Manfaat secara praktis

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Siswa, guru, sekolah dan Peneliti.

1. Manfaat bagi Siswa

Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di sekolah SDN 3 Nagritengah diharapkan bisa memberikan manfaat serta membantu Siswa dalam mengatasi permasalahan berlatih khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi puisi di kelas 4 diharapkan bisa mendapatkan pembelajaran yang berarti untuk siswa.

2. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa membagikan masukan guna guru guru di SDN 3 Nagritengah dalam berlatih membimbing dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

guna melakukan proses pembelajaran, dan diharapkan bisa menaikan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar.

3. Manfaat bagi sekolah

Dalam penelitian ini manfaat bagi sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah SDN 3 Nagritengah .

4. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menghasilkan dorongan serta rujukan guna peneliti selanjutnya lalu berlatih, sertas menggali informasi perkembangan khususnya dalam dunia pendidikan. sebagai calon pengajar diharapkan dapat bisa menghasilkan guru yang propesional untuk bisa meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan pada penelitan ini disesuaikan dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019, terdiri dari bab I sampai bab V, daftar pustaka, dsn lampiran secara lengkapnya sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, terdiri atas: a) Latar Belakang penelitian; b) Rumusan Masalah; c) Tujuan Penelitian; d) Manfaat Penelitian; e) Sistematika Penulisan Skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka; terdiri dari: a) Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT); b) Langkah-langkah pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT); c) kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT); d) kekurangam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT); e) Pengertian Keterampilan Menyimak; f) Tahap-tahap Menyimak; g)Kemampuan menyimak siswa sekolah dasar; h) Kemampuan menyimak anak; i) Pengertian Puisi; j) Puisi Anak
3. Bab III Metode Penelitian, terdiri atas: a) jenis Penelitian; b) Desain Penelitian; c) Populasi dan Sampel; d) Prosedur Penelitian; e) Teknik Pengumpulan Data; f) Instrumen Penelitian; g) Teknik Analisis Data; h) Analisis Data Statistik Infernsial

Pebie Handini Al -Muchtar, 2022

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PUISI SISWA KELAS 4 SDN 3 NAGRITENGAH

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

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri atas; a) Hasil Penelitian; b) Pembahasan
5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, terdiri atas; a) Simpulan; b) Implikasi; c) Rekomendasi