

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Pendidikan juga menjadi bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan.

Hidayat & Abdillah (2019:24) berpendapat bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Pendidikan terdiri dari 3 arah yaitu pendidikan informal, pendidikan formal, dan pendidikan nonformal. Pendidikan informal yaitu sebagai Pendidikan dari lingkungan keluarga dan lingkungan tempat tinggal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilakukan di dalam suatu institusi resmi yang disebut sekolah. Sedangkan Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan yang dilakukan di luar pendidikan formal, tetapi terstruktur dan berjenjang. Fokus dalam penelitian ini adalah pendidikan pada ranah pendidikan formal. Pendidikan disekolah terlaksana dalam suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdiri dari beberapa komponen seperti: guru, siswa, dan materi pembelajaran. Guru dalam suatu proses pembelajaran berperan sebagai subjek pembelajar, dan siswa sebagai peserta ajar. Materi pembelajaran merupakan pengait antara keduanya dalam suatu proses belajar, dalam pelaksanaannya akan terjadi hubungan timbal balik antara komponen-komponen pembentuk pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru harus memahami bagaimana merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Pada umumnya pendidik tidak merancang pembelajarannya secara mandiri tetapi demi praktisnya hanya mengambil dari internet atau mengcopy dari instasi lain

sehingga kurang sesuai dengan kondisi siswa. Selain itu juga dalam penyampaian pembelajaran masih berpola pada metode pembelajaran lama yaitu dengan lebih banyak metode ceramah. Ketidaksesuaian pembelajaran dengan kondisi siswa maka akan siswa mengalami kondisi yang kurang nyaman dan keterpaksaan dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi metode yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran kebanyakan adalah ceramah hal ini yang akan membuat siswa menjadi pasif. Dengan kondisi siswa yang pasif, kurang nyaman dan keterpaksaan dalam mengikuti pembelajaran maka siswa akan sulit menerima materi yang akan disampaikan oleh guru dan hal ini berarti pembelajaran yang dilakukan tidak berhasil.

Hasil Observasi menunjukkan bahwa kurangnya minat siswa juga terjadi pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dalam bercerita. Setiap kegiatan pembelajaran bercerita banyak anak yang enggan dalam menyampaikan ceritanya, masih saja ada siswa sewaktu ditunjuk guru pun tidak mau menyampaikan ceritanya. Hal ini disebabkan karena kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan merasa kurang percaya diri atau merasa takut salah dalam menyampaikan ceritanya. Dari Hasil siswa bercerita terlihat kurangnya keterampilan mereka dalam menyampaikan cerita. Alur cerita tidak jelas, kata-kata yang digunakan selalu diulang-ulang dan bahkan ada siswa yang hanya bisa menyampaikan 2 kalimat saja. Dari kekurangan dalam pembelajaran bercerita maka dalam penelitian ini yang akan kita tingkatkan yaitu minat dan keterampilan siswa.

Banyak model dan media pembelajaran yang dalam kegiatan pembelajaran akan menuntut siswa untuk aktif. Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Dari beberapa jurnal penelitian yang di baca oleh peneliti, maka peneliti tertarik pada sebuah model pembelajaran yaitu model pembelajaran *teams games tournament (TGT)*. Sumantri (2015:56) berpendapat bahwa model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing. Pemenang tournament adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat. Peneliti juga ingin melakukan sebuah penelitian yang mendalam dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournaments (TGT)* untuk meningkatkan minat dan keterampilan bercerita siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo. Peneliti ingin mengetahui seberapa besar peningkatan minat dan keterampilan bercerita siswa menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments (TGT)*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournaments (TGT)* untuk meningkatkan minat dan keterampilan bercerita siswa.

2. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dalam aspek bercerita.
3. Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia aspek bercerita guru menggunakan metode lama yaitu mengangan-angan kegiatan yang telah lalu.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan minat bercerita siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model *teams games tournaments (TGT)* pada Siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan bercerita siswa setelah diberikan pembelajaran dengan *model teams games tournaments (TGT)* pada Siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/2025?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan peningkatan minat bercerita siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model *teams games tournaments (TGT)* pada Siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Mendeskripsikan dan menjelaskan peningkatan keterampilan bercerita siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model *teams games tournaments (TGT)* pada Siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/2025.

#### **E. Manfaat penelitian**

Hasil dari penelitian upaya meningkatkan minat dan keterampilan bercerita melalui model pembelajaran *teams games tournaments (TGT)* siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo tahun pelajaran 2024/2025 memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian diharapkan dapat memberi kontribusi keilmuan pada bidang pembelajaran menulis Bahasa Indonesia.
  - b. Memberikan bukti empiris tentang efektivitas model pembelajaran *teams games tournaments (TGT)* terhadap minat dan keterampilan bercerita.
2. Manfaat Praktis
  - a. Untuk Guru
    - 1) Memberikan gambaran/ informasi kepada guru tentang model pembelajaran *teams games tournaments (TGT)*.
    - 2) Memberikan informasi mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournaments (TGT)* terhadap minat dan keterampilan bercerita.

b. Untuk Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan ilmu referensi dari model pembelajaran *teams games tournaments (TGT)* terhadap minat dan keterampilan bercerita.