

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian teori yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini dan kerangka teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Pengertian Model Pembelajaran

Haerullah & Hasan (2017 : 109 - 110) berpendapat model diartikan sebagai sebagai objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Pembelajaran diartikan kegiatan guru dalam pembelajaran siswa atau menjadikan siswa dalam kondisi belajar. Jadi model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran berlangsung serta segala fasilitas pendidikan yang terkait berupa kegiatan secara langsung ataupun tidak langsung dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran diartikan sebagai semua rangkaian penyajian bahan ajar yang mencakup semua aspek baik sebelum pembelajaran, saat pembelajaran dan setelah pembelajaran yang dilaksanakan guru serta semua fasilitas yang dipakai secara langsung maupun tidak langsung selama pembelajaran (Prihatmojo & Rohmani, 2020 : 1 - 2). Menurut Suprijono (2009 : 41) Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan

pembelajaran di kelas maupun tutorial. Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan model pembelajaran adalah pola sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir serta semua fasilitas yang dipakai selama pembelajaran. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengeskpresikan ide. Ada beberapa fungsi model pembelajaran antara lain :

- a. Memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.
- b. Menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan.
- c. Menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran.
- d. Menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung.
- e. Merancang kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang sesuai.
- f. Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
- g. Merangsang pengembangan inovasi pendidikan atau pembelajaran baru.
- h. Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Haerullah & Hasan (2017 : 111) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, yaitu terdiri dari siswa dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah, perempuan dan laki-laki dengan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar belajar terjadi secara maksimal. Menurut Taniredja dkk (2015 : 55) Model pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang tersuktur. Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri (1) Saling ketergantungan positif, (2) Adanya interaksi tatap muka, (3) Terdapat akuntabilitas individual, dan (4) Adanya keterampilan menjalin hubungan antar pribadi.

Fadly (2022 : 186) berpendapat bahwa model Pembelajaran *Teams Games Tournament* atau yang bisa disingkat dengan *TGT* adalah model pembelajaran yang menekankan pada arah penyelesaian masalah maupun tugas secara kelompok dimana nantinya para peserta didik akan saling memberikan pendapat satu sama lain.

Menurut Musdalipa dkk (2022 : 24) *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pembelajaran kooperatif yang bertujuan

meningkatkan kemampuan dan minat siswa dalam memahami materi pelajaran melalui penggunaan permainan dan kompetisi. Dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Teams Games Tournament (TGT)* pelaksanaannya dilakukan dengan permainan dengan system kompetisi antar kelompok dengan tujuan penghargaan kelompok.

Menurut Ulfia & Irwandani (2019) Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Kompetensi yang dikembangkan yaitu :

- a. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan *TGT* pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena dalam *TGT* ada unsur tutor sebaya.
- b. Pemahaman (*understanding*) yaitu menyangkut kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Di samping memahami materi pelajaran dengan *TGT* siswa juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.
- c. Kemampuan (*skill*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan mudah diperoleh siswa, karena dalam *TGT* dapat mengembangkan banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa lain.
- d. Nilai (*value*) adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada

TGT terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.

- e. Sikap (*attitude*) yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka- tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam *TGT* siswa belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga siswa merasa senang dan santai. Minat (*interest*) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Adanya turnamen dalam *TGT* meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

Dalam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ada beberapa metode yang digunakan antara lain ceramah, kerja kelompok, diskusi, demonstrasi, problem solving, dan pemberian tugas.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*

Menurut Fadly (2022:187-188) Tahapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*

- a. Tahap 1 : Persiapan pembelajaran
- 1) Kegiatan Guru

Membuat materi pembelajaran, mempersiapkan pendukung pembelajaran, membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.

2) Kegiatan Peserta Didik

Menerima arahan dari guru untuk melaksanakan proses pembelajaran.

b. Tahap 2 : *Class presentation* (Persiapan Kelas)

1) Kegiatan Guru

Menjelaskan pokok materi yang akan dibahas.

2) Kegiatan Peserta Didik

Mengembangkan serta menjelaskan materi pokok yang telah diberikan.

c. Tahap 3 : *Teams* (Belajar Dalam Kelompok)

1) Kegiatan Guru

Membentuk peserta didik dari kelompok kecil menjadi kelompok heterogen, memberikan LKPD, dan memandu peserta didik untuk dapat bekerjasama dalam bentuk team atau berkelompok.

2) Kegiatan Peserta Didik

Memecahkan dan menganalisis tugas secara berkelompok serta saling memberikan masukan satu sama lain untuk memepermudah poroses diskusi.

d. Tahap 4 : *Tournament* (Pertandingan)

1) Kegiatan Guru

Menguji tingkat pemahaman peserta didik pada materi ajar melalui pertandingan antar kelompok/ tim (berupa soal lisan).

2) Kegiatan Peserta Didik

Memilih perwakilan tiap kelompok untuk melaksanakan pertandingan yang akan diadakan dengan berlomba memberikan jawaban dengan tepat untuk mendapatkan poin.

e. Tahap 5 : *Team recognition* (Penghargaan Kelompok)

1) Kegiatan Guru

Menghitung poin perolehan tiap tim dan memilih pemenang dengan poin tertinggi dari materi bahan ajar yang telah disampaikan sebagai bentuk penghargaan.

2) Kegiatan Peserta Didik

Memperhatikan perolehan point yang disampaikan. Tim dengan nilai tertinggi akan diberi gelar “Super Team”.

Model pembelajaran ini adalah berkelompok, dimana peserta didik akan diberikan suatu permasalahan/ tugas, kondisi ataupun persoalan untuk dipecahkan secara kelompok dengan cara berdiskusi dan memberikan pendapat satu sama lainnya. Perwakilan kelompok menceritakan hasil diskusi kelompok masing-masing.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*

Semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbeda-beda, sehingga dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Menurut Manasikana, dkk (2022:75–77) model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* yaitu :

- a. Dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa,
- b. lebih meningkatkan penercahan waktu untuk tugas,
- c. mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu,
- d. dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam,
- e. proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa,
- f. mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain,
- g. motivasi belajar lebih tinggi, dan
- h. meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kekurangan dari model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* yaitu:

a. Bagi guru

- 1) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- 2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

e. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

5. Bercerita

a. Pengertian Bercerita

Bercerita adalah hal yang tidak asing lagi bagi kita. Tanpa kita sadari setiap hari setiap saat kita melakukan kegiatan bercerita. Keterampilan bercerita merupakan keterampilan menuturkan rangkaian kejadian atau peristiwa dari seorang pencerita kepada pendengar atau penyimak. Bercerita perlu dipelajari oleh semua orang, karena bercerita merupakan kebiasaan yang dilakukan oleh

masyarakat Indonesia. Bercerita merupakan aktivitas yang dilakukan masyarakat untuk saling mengakrabkan satu sama lain, melalui kegiatan bercerita seseorang dapat menyampaikan segala perasaan, ide gagasan dan segala perasaan dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan dapat mengungkapkan keinginan dan kemauan membagikan pengalaman yang diperoleh kepada orang lain melalui bunyi, kata-kata, dan ekspresi. Kalau dalam pembelajaran kegiatan bercerita dapat merangsang kecerdasan emosional siswa. Kegiatan bercerita dapat dijadikan sebagai wahana untuk membangun karakter siswa. Bercerita dapat melatih siswa untuk mengembangkan perkembangan bahasa siswa.

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, Poerwadarminta (2011 : 233) menjelaskan bercerita berasal dari kata dasar cerita yang berarti tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, dsb), yang mendapat imbuhan ber- yang maknanya menuturkan suatu cerita. Ngrura (2022 : 20) berpendapat bahwa bercerita adalah kegiatan melihat kemudian menginterpretasikan kedalam Bahasa lisan, sehingga orang dapat memahaminya.

Menurut Subyantoro (2007:14), bercerita adalah pemindahan cerita dari pencerita kepada penyimak atau pendengar. Bercerita merupakan suatu seni yang alami sebelum menjadi sebuah keahlian. Bercerita juga merupakan suatu kegiatan yang bersifat seni, karena

erat kaitannya dengan kekuatan kata-kata. Kekuatan inilah yang dipergunakan untuk mencapai kegiatan bercerita.

Mulyati (2009:64) mengemukakan pendapatnya bahwa bercerita adalah kemampuan berbahasa yang produktif yang berarti seorang penutur menghasilkan pikiran, gagasan, dan konsep yang dapat dimanfaatkan oleh pendengar atau pendengar, seperti kebijaksanaan seorang guru yang menceritakan kepada peserta didik. Guru yang mentransfer untuk membantu peserta didik mempraktikkan apa yang telah guru pelajari dan menggunakannya dengan baik dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Mukhtar, dkk. (2016:111) menjelaskan bahwa bercerita adalah cara yang dilakukan seseorang dengan bertutur kata untuk menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan. Cerita tersebut digunakan sebagai cara untuk seseorang menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat disimpulkan bahwa bercerita adalah menyampaikan sesuatu pikiran, gagasan dari sebuah peristiwa dilihat atau dialami kepada orang lain secara lisan.

b. Keterampilan Bercerita

Keterampilan berasal dari kata dasar terampil, terampil biasanya dikatakan mahir atau pandai dalam melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas. Kompetensi ini di peroleh melalui kombinasi antara pengetahuan, keterampilan praktis dan

pengalaman yang relevan. Terampil tidak hanya mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perubahan, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan yang tepat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring terampil adalah cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Sedangkan keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas, kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak atau berbicara.

Menurut Budiharto (2008: 1-2) keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya mampu bertindak dengan cepat dan tepat. Jadi keterampilan dapat disebut juga dengan kecekatan, kecakapan, atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan, kecekatan dan kecakapan dalam melakukan sesuatu. Jadi keterampilan bercerita dapat diartikan sebagai kemampuan, kecekatan dan kecakapan dalam menyampaikan sesuatu pikiran, gagasan dari sebuah peristiwa dilihat atau dialami kepada orang lain secara lisan.

6. Tujuan Bercerita

Pada dasarnya, tujuan utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita harus

memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2001: 277), yang mengemukakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain.

Sementara itu, Tarigan (1981: 17) mengungkapkan tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita yaitu sebagai berikut :

- a. Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*),
- b. Menjamu dan menghibur (*to entertain*),
- c. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Mudini & Purba (2009: 4) menjelaskan tujuan bercerita, sebagai berikut:

- a. Mendorong atau menstimulasi

Maksud dari mendorong atau menstimulasi yaitu apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar. Misalnya, pidato Ketua Umum Koni di hadapan para atlet yang bertanding di luar negeri bertujuan agar para atlet memiliki semangat bertanding yang cukup tinggi dalam rangka membela Negara.

- b. Meyakinkan

Maksud dari meyakinkan yaitu apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam meyakinkan adalah argumentasi. Untuk

itu, diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat argumentasi untuk meyakinkan pendengar.

c. Menggerakkan

Maksud dari menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.

d. Menginformasikan

Maksud dari menginformasikan yaitu apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya. Misalnya seorang guru menyampaikan pelajaran di kelas, seorang dokter menyampaikan masalah kebersihan lingkungan, seorang polisi menyampaikan masalah tertib berlalu lintas, dan sebagainya.

b. Menghibur

Maksud dari menghibur yaitu apabila pembicara bermaksud menggembirakan atau menyenangkan para pendengarnya. Pembicaraan seperti ini biasanya dilakukan dalam suatu resepsi, ulang tahun, pesta, atau pertemuan gembira lainnya.

Dari penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dari kegiatan bercerita adalah untuk

berkomunikasi dengan orang lain dengan cara melaporkan, membujuk, mengajak dan meyakinkan.

7. Macam-macam Teknik Bercerita

Dalam bercerita terdapat beberapa macam Teknik diantaranya :

a. Membaca langsung dari buku cerita

Teknik ini membacakan langsung dari buku cerita yang dimiliki guru sesuai dengan anak terutama dikaitkan dengan pesan-pesan yang tersirat dalam cerita

b. Bercerita menggunakan ilustrasi gambar dari buku

Teknik ini menggunakan ilustrasi gambar dari buku yang dipilih guru, harus menarik, lucu, sehingga anak dapat mendengarkan dan memusatkan perhatian lebih besar daripada buku cerita. Ilustrasi gambar yang digunakan sebaiknya cukup besar dilihat oleh anak dan berwarna serta urut dalam menggambarkan jalan cerita yang disampaikan.

c. Menceritakan dongeng

Mendongeng merupakan suatu cara untuk meneruskan warisan budaya yang bernilai luhur dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Menceritakan dongeng pada anak membantu anak mengenal budaya leluhurnya dan menyerap pesan-pesan yang terkandung didalamnya.

d. Bercerita dengan menggunakan papan flannel

Teknik ini menekankan pada urutan cerita serta karakter tokoh yang terbuat dari papan flannel yang berwarna netral. Gambar tokoh-tokoh mewakili perwatakan tokoh cerita yang digunting dengan pola kertas dan ditempelkan pada kain flannel.

e. Bercerita dengan menggunakan boneka

Pemilihan cerita dan boneka tergantung pada usia dan pengalaman anak. Boneka yang digunakan mewakili tokoh cerita yang akan disampaikan.

f. Dramatisasi suatu cerita

Teknik ini digunakan untuk memainkan cerita perwatakan tokoh dalam suatu cerita yang disukai anak dan merupakan daya tarik yang bersifat umum.

g. Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan

Teknik ini memungkinkan guru berkreasi dengan menggunakan jari-jari tangan, dan ini tergantung kreativitas guru dalam memainkan jari-jarinya sesuai dengan perwatakan tokoh yang dimainkannya.

8. Manfaat Cerita

Bercerita merupakan salah satu dari sekian banyak cara untuk mengajarkan keterampilan berbicara pada anak. Melalui bercerita dapat melatih keberanian anak didepan kelas dan didepan umum. Dengan bercerita anak terlatih untuk menyampaikan gagasan, pendapat atau

perasaan secara runtut berdasarkan kenyataan terhadap apa yang dilihat dan dirasakan.

Menurut Musfiroh (2005 : 95) ditinjau dari beberapa aspek, menyatakan bahwa manfaat bercerita, adalah sebagai berikut:

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi
- c. Memacu kemampuan verbal anak
- d. Merangsang minat menulis anak
- e. Membuka cakrawala pengetahuan anak

Bachri (2005 : 11) mengatakan bahwa manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Dari uraian yang telah dikemukakan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat bercerita adalah menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi sehingga dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak.

9. Minat

Minat sering juga kita sebut sebagai keinginan. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Menurut (Slameto, 2010: 180) menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa

keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Menurut Zusnani (2013:79) berpendapat minat adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap suatu kegiatan sehingga mengarahkan seseorang untuk melakukan kegiatan tersebut dengan kemauan sendiri.

Berdasarkan pengertian minat sebagaimana tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah perasaan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau dorongan yang melatarbelakangi seseorang melakukan sesuatu. Minat sangat berpengaruh terhadap kegiatan seseorang, sebab dengan minat seseorang dapat melakukan suatu dengan maksimal dan sebaliknya tanpa minat, sesuatu tidak dapat dikerjakan secara maksimal.

10. Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar merupakan siswa kelas 1 sampai kelas 6 yaitu antara usia 6 sampai 12 tahun. Anak usia sekolah dasar berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Dalam Usia ini banyak perubahan yang dialami anak baik secara mental maupun fisik. Ada beberapa istilah lain dari siswa yaitu peserta didik, murid dan anak didik. Dari istilah-istilah tersebut mempunyai makna/ arti yang sama. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023

pasal 1 bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian yaitu :

a. Fisik/Jasmani

- 1) Pertumbuhan lambat dan teratur.
- 2) Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat disbanding laki-laki dengan usia yang sama.
- 3) Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.
- 4) Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
- 5) Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitif terhadap kecelakaan.
- 6) Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif.
- 7) Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

b. Emosi

- 1) Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga.
- 2) Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

c. Sosial

- 1) Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap

kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.

- 2) Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

d. Intelektual

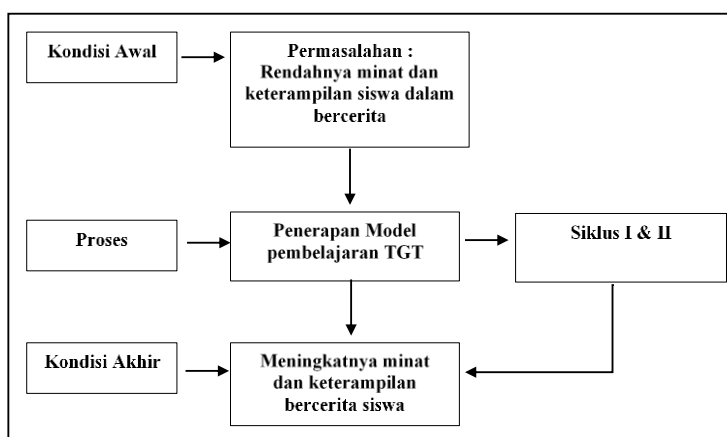
- 1) Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu.
- 2) Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

B. Kerangka Berfikir

Sebuah keberhasilan dalam pembelajaran di kelas tidak lepas dari model atau metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang kurang menarik akan menurunkan keaktifan dan juga minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini di buktikan dari 12 siswa kelas 6 SD Negeri 1 Pohijo hanya 1 siswa yang mau melaksanakan tugas dari guru tentang bercerita di depan kelas. Peneliti memilih model pembelajaran tipe *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran tipe *TGT (Teams Games Tournament)* diharapkan semua peserta didik dapat aktif dalam kerja teams/ kelompoknya untuk menyelesaikan tugas. Setiap kelompok berkompetisi untuk menyelesaikan tugas. Kemudian perwakilan kelompok akan menceritakan hasil dari kerja kelompoknya. Penerapan metode ini dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas 6 SD Negeri 1

Pohijo, sehingga minat dan keterampilan siswa dalam bercerita akan meningkat.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian



C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori maka dapat dirumuskan hipotesis Tindakan sebagai berikut :

1. 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. 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. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengacu kepada beberapa contoh penelitian terdahulu atau sebelumnya. Sudah banyak penelitian sebelumnya yang membahas

tentang model pembelajaran *kooperatif tipe teams games turnamen (TGT)* yang dapat meningkatkan minat nilai prestasi siswa dalam pembelajaran, tetapi dalam kebaruan penelitian ini berfokus pada peningkatan minat dan keterampilan siswa dalam bercerita. Berikut adalah 5 jurnal yang relevan untuk menjadi acuan dalam penelitian ini.

1. Journal of Education and Pedagogy yang ditulis oleh Jannah dkk (Volume 1, Number 2, Oktober 2024, pp. 46-53) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian minat belajar siswa adanya peningkatan dari siklus I paling rendah pada indikator ketertarikan siswa yaitu 65 % dan yang paling tinggi ialah perasaan senang yaitu 75% meningkat pada kegiatan siklus II yaitu indikator perasaan senang dan ketertarikan siswa yaitu 85% dan yang paling tinggi pada indikator keterlibatan siswa yaitu 88%.
2. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran yang ditulis oleh Azizah dkk (Vol. 5,1 June, 2024, pp. 1527-1532) Pengaruh Metode *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Mi Al Falah Beran. Dengan menerapkan metode TGT siswa terlibat aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan hasil analisis uji paired sample t-test diatas nilai sig.(2- tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,5 dan dapat diketahui bahwa t-hitung < dari t tabel yaitu -11.425 > 2,052 dengan hipotesis diterima.

Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode TGT terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MI Al Falah Beran.

3. Jurnal Universitas Sebelas Maret, yang ditulis oleh Wahdaniyah dkk (Volume 3 Nomor 3 Tahun 2015) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada Anak Kelompok A TK Siwi Peni XI Tahun Pelajaran 2013/2014. Hasilnya kemampuan berbicara anak dari prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan menjadi 44,4% atau 4 dari 9 anak, jadi jumlah anak yang mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus I sebanyak 22,2% atau 2 anak. Kemudian dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,9% atau 8 dari 9 anak, jadi jumlah anak yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 44,4% atau 4 anak.
4. Jurnal Ilmiah Iqra', yang ditulis oleh Umar (Volume 15 Nomor 2 2021) yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan *Metode Teams Games Tournaments (TGT)*. Hasilnya Mahasiswa termotivasi dan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Mahasiswa selalu tertantang untuk menunjukkan keaktifan dalam kelompok yang heterogen. Selain itu, adanya interaksi aktif antara mahasiswa dan pengajar selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa semakin meningkatnya keberanian mahasiswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat. Penerapan metode TGT dalam pembelajaran

keterampilan berbicara juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Peningkatan keterampilan berbicara pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 66,13 meningkat pada siklus II menjadi 75,33.

5. Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia yang ditulis oleh Agustin (Volume 6 No. 3 Tahun 2018) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 2 Cerme Pace Nganjuk Tahun Pelajaran 2018. Berdasarkan deskripsi hasil pengamatan tindakan, serta paparan hasil penelitian yang meliputi peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model pembelajaran Tipe TGT (Team Games Tournamen). Hasil penelitian siklus I rata-rata hasil nilai keterampilan berbicara siswa sebanyak 35%. Sedangkan pada siklus II hasil nilai rata-rata siswa sebanyak 85% (terjadi peningkatan)