

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Tarigan (2021:2), pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat komponen berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat komponen tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Di antara keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan produktif yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penguasaan kaidah kebahasaan. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat mengkomunikasikan secara lisan maupun tulisan yang baik dan benar. Seperti yang dikatakan oleh Ali (2020) bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk memastikan bahwa siswa dapat berkomunikasi dengan lancar menggunakan Bahasa Indonesia, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, dengan memperhatikan etika yang berlaku.

Dalam dunia pendidikan, bahasa merupakan dasar bagi pengetahuan manusia. Demikian pula pengajaran bahasa adalah inti dan dasar bagi mata pelajaran lainnya, lebih – lebih bagi para siswa sekolah dasar. Berhasil dan tidaknya anak – anak mempelajari dan menguasai berbagai mata pelajaran dan pengetahuan di sekolah dan dalam masyarakat, sangat tergantung pada pengetahuan dan penguasaan bahasa yang dimiliki oleh anak.

Jadi pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis dengan pihak lain sesuai dengan konteks dan situasinya. Peran guru dalam hal ini dirasa sangat penting, karena untuk dapat mengembangkan pembelajaran bahasa dan mencapai hasil yang maksimal.

Penggunaan bahasa Indonesia hanya aktif dilakukan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) saja. Keadaan tersebut membuat perbendaharaan kosakata bahasa Indonesia siswa relatif kurang berkembang. Hal ini tentunya sangat berpengaruh pada proses pembelajaran bahasa Indonesia pada khususnya dan penguasaan materi mata pelajaran lain pada tingkat. Rendahnya penguasaan bahasa Indonesia siswa juga disebabkan oleh rendahnya minat baca. Siswa hanya membaca buku teks yang mereka miliki bahkan pada umumnya siswa hanya membaca ketika berada di kelas.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kerjasama kelompok dan permainan edukatif yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat dari Amanda dan Suryawan (2023) bahwa siswa pada jenjang Sekolah Dasar menyukai permainan, oleh karena itu peneliti memilih metode pembelajaran berbasis game atau permainan.

Hal yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan adalah berdasarkan hasil pengamatan dilapangan khususnya siswa kelas II di SDN Bandarkedungmulyo 2, memperlihatkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penguasaan kosakata

hanya 5 siswa sedangkan presentase ketuntasan masih 26,31% siswa yang berhasil memperoleh nilai minimal 70. Untuk itulah guru perlu mempelajari dan mempertimbangkan masalah model pembelajaran dengan media yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak juga memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai itu sendiri.

Hal tersebut menunjukkan masih terdapat kendala yang dapat mengganggu tercapainya KKM yang maksimal serta mengakibatkan siswa tidak terampil dalam berbahasa. Kendala yang muncul pada proses pembelajaran disebabkan karena kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum bervariasi. Kondisi ini membuat siswa tidak menguasai kata dalam berbahasa serta tidak menggunakan kata yang sesuai dengan konteksnya, sehingga menyebabkan penguasaan kosakata khususnya penggunaan kata dan makna istilah masih lemah dan belum maksimal.

Menurut Kristiana, dkk (dalam Fajriyanti, 2022: 3) model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengasyikkan dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan sangat membantu proses pembelajaran yang berlangsung sehingga peserta didik bertambah keaktifannya dan akan berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal. Selain itu, model pembelajaran ini menekankan pada interaksi dan aktivitas antarsiswa untuk saling bekerjasama, saling membantu, dan saling memotivasi dalam menguasai materi pelajaran, dengan harapan, tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Beberapa penelitian penerapan model pembelajaran TGT yang pernah dilakukan di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Afifah (2020) yang meneliti tentang Pagaruh Penggunaan Pendekatan TGT terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia; Putri (2022) yang meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Banatuan Padlet dan Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik; Fetriani (2022) yang meneliti tentang Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menulis Lamaran Pekerjaan Siswa Kelas XII IPS SM Negeri 1 Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi; Yono dan Antika (2023) yang meneliti tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Bhakti Praja Margadana, Kota Tegal.

Jadi salah satu upaya peningkatan penguasaan kosakata dapat dilakukan di SDN Bandarkedungmulyo 2 melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle*. Oleh karena itu penelitian peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia anak sekolah dasar dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri Bandarkedungmulyo 2”. Dengan diterapkannya ini dapat memberikan semangat belajar untuk lebih banyak lagi mengetahui kosakata bahasa Indonesia sehingga memiliki potensi yang berkembang secara optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, berikut adalah penjelasan masalah yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian:

1. Penggunaan bahasa Indonesia oleh siswa hanya terbatas pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga perbendaharaan kosakata siswa kurang berkembang.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan cenderung konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa.
3. Hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Bandarkedungmulyo 2 masih rendah, yang ditunjukkan dengan hanya 5 siswa atau 26,31% yang mencapai nilai ketuntasan minimal ($KKM \geq 70$).
4. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan kata dan makna istilah dalam bahasa Indonesia diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Negeri Bandarkedungmulyo 2?
2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Crossword Puzzle* pada siswa kelas II SD Negeri Bandarkedungmulyo 2?
3. Bagaimanakah peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri Bandarkedungmulyo 2 setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Crossword Puzzle*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Negeri Bandarkedungmulyo 2.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Crossword Puzzle* pada siswa kelas II SD Negeri Bandarkedungmulyo 2.
3. Mendeskripsikan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri Bandarkedungmulyo 2 setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Crossword Puzzle*.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran, khususnya upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa untuk belajar di mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat memperluas pengetahuan peneliti dan membantu perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Untuk membantu mengatasi masalah dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia.
- 2) Dengan model pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dapat mengatasi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan guru terhadap model pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 2) Meningkatkan diri sebagai pendidik yang fokus pada siswa daripada guru itu sendiri (*student-centered learning*)
- 3) Memberikan alternatif model pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, yaitu *Team Games Tournament* (TGT), yang dapat meningkatkan kinerja pengajar guru.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi masukan bagi sekolah dalam upaya perbaikan dan optimalisasi proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Sebagai acuan bagi pihak sekolah untuk mendorong guru lain menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah dan memperluas wawasan pengetahuan serta mendapat pengalaman dalam mengadakan penelitian.
- 2) Memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan teori yang diperoleh selama perkuliahan S2, khususnya di bidang Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

F. Definisi Istilah

1. *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.
2. Media *crossword puzzle* merupakan jenis media bertujuan guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mendukung proses belajar yang efektif. Melalui media ini, siswa diberi kesempatan untuk berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran.
3. Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, mengartikan, dan menggunakan kata-kata secara tepat dalam

berbagai kegiatan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis), baik secara lisan maupun tulisan, yang sangat penting untuk komunikasi efektif dan pemahaman informasi yang lebih luas.

4. Pembelajaran kosakata adalah proses memahami dan menguasai kata-kata baru, mencakup pengenalan, pemahaman makna, hingga penggunaan aktif dalam berbicara dan menulis, yang bisa dilakukan lewat membaca luas, mendengarkan, bermain, membuat kamus pribadi, atau strategi instruksional yang melibatkan pemikiran aktif tentang kata-kata dan hubungannya, baik secara receptive (mengenal) maupun productive (menghasilkan) untuk komunikasi efektif.