

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permasalahan pengembangan yang tengah dihadapi pendidikan di Indonesia khususnya pada siswa sekolah dasar saat ini adalah tingkat keterampilan menulis yang masih sangat rendah. Tingkat keterampilan menulis yang masih rendah dapat menghambat kemahiran individu dalam pemahaman, melatih keterampilan menulis, dan penggunaan penulisan yang tepat dalam berbagai aspek kehidupan. Kondisi ini menjadi sebuah hambatan yang serius dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan persiapan sumber daya manusia yang mahir di era globalisasi. Solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan ini memerlukan langkah-langkah yang komprehensif dalam bidang pendidikan dan pemberian perhatian yang khusus terhadap peningkatan keterampilan menulis pada siswa sekolah dasar.

Pada tingkat sekolah dasar, semua anak diharapkan mampu menguasai belajar berbahasa atau belajar berkomunikasi. Dalam hal ini, belajar bahasa menekankan pada empat aspek keterampilan berbahasa, yakni: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Basri, 2018). Empat aspek keterampilan berbahasa ini saling berkaitan satu sama lain, untuk mendapatkan empat aspek keterampilan tersebut harus melalui proses yang urut, dimulai dari kegiatan menyimak, kemudian berbicara, dilanjutkan belajar membaca dan menuliskannya. Dalam kegiatan keterampilan menulis, yang kita tulis adalah lambang, tanda atau tulisan yang bermakna. Pada pelajaran menulis sebenarnya sangat penting diberikan kepada siswa sekolah dasar untuk melatih menggunakan bahasa secara aktif. Seorang siswa harus mampu meningkatkan minat bacanya untuk memperkaya dan memperluas wawasannya. Di samping itu, pada keterampilan menulis sangat bermanfaat bagi semua orang khususnya bagi anak sekolah dasar untuk dapat melatih kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada anak.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan pembelajaran dalam hal lisan dan tulisan dalam bentuk keterampilan (Taufina, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas awal sekolah dasar dapat

dikenal dengan istilah menulis sederhana. Pembelajaran menulis sederhana ini merupakan bagian pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang menjadi dasar utama dalam usaha meningkatkan kompetensi budaya menulis, serta kompetensi penguasaan ilmu pengetahuan teknologi, ekonomi, seni budaya, kompetensi kepribadian, mental spiritual, sosial, karya siswa, dan mampu untuk menyusun kata-kata dan kalimat dengan jelas dan mudah dipahami (Fauziah, 2022). Dalam penguasaan menulis sederhana terdapat kegagalan yang menyebabkan pada kesulitan dan hambatan proses belajar siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menguasai dan mengendalikan kelasnya dengan cara membuat proses belajar mengajar yang tepat, menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I pada Selasa, 24 Oktober 2023, didapatkan dari guru wali kelas I dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Peneliti memilih kelas I SD 2 Demaan sebagai subjek penelitian karena peneliti menemukan masalah bahwa ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis. Kenyataannya permasalahan yang terdapat di SD 2 Demaan masih mengalami kesulitan keterampilan menulis, salah satunya pada siswa kelas I SD 2 Demaan. Permasalahan keterampilan menulis siswa kelas I SD 2 Demaan yang belum mampu menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata secara tertulis, siswa belum mampu menulis kata sederhana dengan baik dan benar, serta siswa belum mampu menulis kata sederhana dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca yang benar. Hal tersebut dapat dilihat dari 26 siswa kelas I yang dikatakan tuntas hanya 11 siswa sedangkan yang tidak tuntas 15 siswa yang mendapatkan nilai kurang, jadi berdasarkan presentase ketuntasan mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I hanya 42% dan tidak tuntas 57%. Pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah yaitu 70, sehingga hasil yang diperoleh kurang memuaskan.

Rendahnya nilai siswa yang sering terjadi adanya kurang perhatian siswa terhadap pelajaran yang saat diajarkan oleh guru. Fenomena ini menandakan adanya kesenjangan antara pengajaran guru dan respon siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Rendahnya nilai siswa dapat mencerminkan kesulitan

mereka dalam memahami dan menguasai pembelajaran, yang dapat menjadi indikasi kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran dapat mencerminkan kurangnya motivasi belajar atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang holistik dalam mengatasi permasalahan ini, termasuk peningkatan model berbantuan permainan dalam pengajaran yang menarik perhatian siswa, serta pemberian dukungan dan motivasi belajar untuk meningkatkan prestasi siswa dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar saat di kelas.

Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan bahwa seluruh siswa dapat mengatasi kesulitan mereka dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap keterampilan menulis terutama dalam menulis sederhana, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung pada siswa. Karena faktor utama yang harus diperhatikan dan dicapai oleh siswa adalah keterampilan menulis sederhana terlebih dahulu, maka perlu diterapkan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa sehingga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan membuat siswa lebih mudah dalam memahami. Sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan efektivitas penggunaan model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menulis adalah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu bentuk model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar anggota kelompok atau tim. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa untuk terlibat dalam turnamen permainan kelompok, di mana mereka bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT), siswa akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan menulis mereka melalui interaksi yang lebih intensif dengan teman sekelompok (Naila, 2023). Selain itu penerapan model TGT juga dapat membuat siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah bersaing dengan siswa yang memiliki kognitif lebih tinggi, dengan adanya persaingan tersebut maka keterampilan menulis siswa yang

memiliki kognitif rendah akan meningkat (Kusumawati, 2023). Berdasarkan hal tersebut maka model pembelajaran TGT sangat cocok diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Dalam implementasinya model pembelajaran TGT dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. Tentu saja pemilihan media pembelajaran harus benar-benar menjadi pertimbangan baik dari segi kesesuaian materi pelajaran maupun dari segi karakteristik siswa. Salah satu karakteristik dari anak sekolah dasar adalah bermain. Bagi anak bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Sehingga untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan model pembelajaran TGT, maka model ini dipadukan dengan Permainan Jejak Kaki.

Permainan Jejak Kaki merupakan permainan edukatif yang dirancang sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan motorik kasar anak. Permainan Jejak Kaki juga merupakan permainan yang menyenangkan, mudah diterapkan dan aman untuk anak dengan tujuan untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelentukan, kelincahan dan kekuatan untuk anak sekolah dasar agar anak dapat bermain dan berkembang secara optimal (Nurlailah, 2022). Penggunaan Permainan Jejak Kaki yang dipadukan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas I SD 2 Demaan. Hal ini diperlukan supaya bisa menuju ke kondisi yang ideal.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mardhika (2024). Hasil penelitian Mahardhika menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran TGT dan media dapat meningkatkan keterampilan menulis, aktivitas belajar siswa menjadi aktif dan antusias dalam menggunakan media pembelajaran karena lebih mudah memahami materi yang diajarkan serta mengerti tata penulisan.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Rahayu (2022). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penelitian tersebut telah membuktikan bahwa pengaruh model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar serta dapat memperbaiki sikap siswa.

Penelitian relevan yang ketiga dilakukan oleh Vista (2023). Hasil dari penelitian menyatakan bahwa pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT)

berbantuan media dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan keterampilan penalaran, dengan model dan media ini mampu membangun kondisi siswa untuk lebih semangat, aktif, kritis sehingga mampu menciptakan ide-ide baru melalui kegiatan menganalisis, mensistesis, pemecahan masalah, menyimpulkan, dan mengevaluasi.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, bahwa penelitian yang akan diteliti ini belum pernah diteliti oleh peneliti lain, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang terkait dengan efektivitas penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Permainan Jejak Kaki pada keterampilan menulis siswa. Sehingga peneliti membuat dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Jejak Kaki terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas 1 SD 2 Demaan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan Permainan Jejak Kaki terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa kelas 1 SD 2 Demaan?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan Permainan Jejak Kaki siswa kelas 1 SD 2 Demaan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan Permainan Jejak Kaki terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa kelas 1 SD 2 Demaan.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan menulis menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan Permainan Jejak Kaki siswa kelas 1 SD 2 Demaan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan terhadap efektivitas penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan Permainan Jejak Kaki dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas I sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun penelitian ini bermanfaat secara praktis bagi:

a) Bagi Siswa

Sebagai pengalaman dan motivasi bagi siswa dalam keterampilan menulis dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan Permainan Jejak Kaki.

b) Bagi Guru

Digunakan sebagai bahan masukan dan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas belajar di kelas serta menambah wawasan dan pengalaman guru dalam belajar menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

c) Bagi Peneliti

Sebagai bekal dan pengalaman bagi peneliti untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang bermakna dan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan Permainan Jejak Kaki terhadap keterampilan menulis siswa kelas I SD 2 Demaan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar permasalahan yang dikaji menjadi terarah, maka harus dibatasi pada permasalahan keefektifan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Permainan Jejak Kaki terhadap peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa kelas I.

1.6 Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran arah dan berkaitan dengan maksud judul penelitian, maka diberikan definisi operasional dan variabel-variabel yang akan diteliti sebagai berikut:

1.6.1 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat game dan turnamen akademik dengan setiap kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab yang sama yakni harus menyelesaikan masalah agar mendapatkan skor atau poin sebanyak-banyaknya untuk menolong kelompok atau turnamen dapat memenangkan turnamen. Adapun tahapan dalam model pembelajaran TGT yaitu; (1) penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan atau turnamen, dan (5) penghargaan kelompok.

1.6.2 Permainan Jejak Kaki

Permainan Jejak Kaki adalah permainan edukatif yang dirancang sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan Jejak Kaki ini juga sebagai permainan yang menyenangkan, mudah diterapkan dan aman untuk anak dengan tujuan untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelentukan kelincahan dan kekuatan untuk anak-anak terutama sekolah dasar agar anak dapat bermain dan berkembang secara optimal.

1.6.3 Keterampilan Menulis Sederhana

Menulis adalah suatu bentuk ekspersi diri melalui penggunaan kata-kata tertulis untuk menyampaikan ide, gagasan, emosi, atau informasi. Aktivitas menulis melibatkan proses pemilihan kata, penyusunan kalimat, dan pengorganisasian ide sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Ini adalag keterampilan komunikasi yang sangat penting dan berperan dalam berbagai aspek kehidupan. Sedangkan keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, gagasan, atau informasi melalui tulisan dengan jelas, afektif, dan terstruktur.

Keterampilan menulis sederhana merupakan kemampuan dasar untuk menyusun kalimat dan paragraf dengan jelas, terstruktur, dan efektif. Keterampilan

menulis sederhana ini mencakup penggunaan tata bahasa yang benar, pemilihan kata yang tepat, serta kemampuan dalam mengorganisir ide dan menyampaikan pesan secara efektif kepada pembaca. Keterampilan ini merupakan fondasi yang penting dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan komunikasi sehari-hari. Dengan memiliki keterampilan menulis sederhana yang baik, seseorang dapat lebih percaya diri dalam menyampaikan pikiran dan ide-ide mereka melalui tulisan.

1.6.4 Muatan Bahasa Indonesia Bab 7 Aku Ingin

Penelitian ini berfokus pada muatan Bahasa Indonesia kelas I bab 7 materi Aku Ingin, Capaian Pembelajaran fase A elemen menulis, siswa menuliskan suku kata sederhana pada kata-kata yang sering ditemui sehari-hari. Tujuan pembelajaran siswa dapat menulis kata-kata yang sering ditemui sehari-hari atau kata-kata sederhana.