

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Bagaimanapun sederhananya peradaban suatu masyarakat, di dalamnya terjadi atau berlangsung suatu proses pendidikan. Karena itulah sering dinyatakan pendidikan telah ada sepanjang peradaban umat manusia. Berdasarkan Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 pasal 12 tentang Hak Asasi Manusia, disebutkan bahwa setiap orang berhak atas perlindungan bagi pengembangan pribadinya untuk memperoleh pendidikan, mencerdaskan dirinya, dan meningkatkan kualitas hidupnya agar menjadi manusia yang beriman, ber-taqwa, bertanggung jawab, ber-akhlak mulia, bahagia, dan sejahtera sesuai dengan hak asasi manusia.

Hal tersebut memberikan gambaran bahwa pendidikan merupakan dasar yang harus dimiliki oleh manusia dalam mengembangkan kepribadian dan kualitas hidupnya. Jabaran UUD 1945 tentang tujuan pendidikan nasional dituangkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa adalah menggunakan metode pembelajaran. Pemilihan suatu metode pembelajaran sangat perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan, agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari. Perkembangan teknologi maka pembelajaran turut berkembang salah satu metode

yang dapat digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran adalah metode pembelajaran *Team Quiz* yang berfungsi untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga peserta didik tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari untuk anak SD. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia haruslah dilaksanakan dalam suasana kondusif dalam arti kegiatan pembelajaran kegiatan yang dilakukan bersifat aktif, efektif dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, salah satu peran guru yang sangat penting yaitu memilih metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Masalah dalam dunia pendidikan adalah siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Guru kurang efektif menggunakan metode pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru saja sedangkan siswa mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal.

Masalah-masalah yang terdapat di atas juga dialami di SD Negeri 060934 Medan khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas VA dan VB SD Negeri 060934 Medan, peneliti mendapatkan data nilai hasil ujian tengah semester bahwa dari 50 siswa kelas V A dan V B SD Negeri 060934 Medan yang diperoleh dari nilai ujian tengah semester yang tuntas adalah 35 orang (70 %), sedangkan yang tidak tuntas mencapai 15 orang (30 %) menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa tidak mencapai ketuntasan secara klasikal (85%). Dari fakta tersebut diketahui bahwa siswa, masih mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia . Hasil belajar yang belum maksimal disebabkan karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, guru kurang melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran, siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta tersebut diketahui bahwa siswa, masih mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia . Hasil belajar yang belum maksimal disebabkan karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, guru kurang melibatkan

siswa pada saat proses pembelajaran, siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran.

Salah satu yang dapat digunakan yaitu model *Team Quiz*. Listi Ayu Putri dkk dalam *Journal* (2020:4) mengatakan bahwa Model *Team Quiz* merupakan suatu model pengajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dikelas. Selain siswa lebih aktif untuk belajar juga memudahkan dalam menyerap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian: **Pengaruh model *team quiz* terhadap hasil belajar siswa pada materi cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 060934 Medan T.P 2023/2024.** Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis dampak pengaruh model *team quiz* terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat, serta apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *team quiz* dan yang tidak.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam konteks pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam mengajar cerita rakyat. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana model *team quiz* dapat memengaruhi hasil belajar siswa, guru dan pendidik dapat membuat keputusan yang lebih terinformasi dalam merancang pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah di atas dapat diidentifikasi masalah penelitian yaitu:

1. Guru jarang menggunakan model pembelajaran yang efektif saat mengajar.
2. Siswa kurang aktif mengikuti pelajaran bahasa Indonesia.
3. Hasil belajar siswa yang rendah.
4. Siswa kurang aktif dalam kerja kelompok.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan menjadi lebih efektif dan efisien. Hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah Penggunaan Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat di Kelas V SD Negeri 060934 Tahun Pelajaran 2023/2024.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan Model *Team Quiz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi cerita rakyat dikelas V SD Negeri 060939 Medan Jl. Kwala Bekala Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Team Quiz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi cerita rakyat di kelas V SD Negeri 060934 Medan Jl. Kwala Bekala Tahun Pelajaran 2023/2024 ?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model *Team Quiz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 060934 Medan Jl. Kwala Bekala Tahun Pelajaran 2023/2024 ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan Model *Team Quiz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi cerita rakyat dikelas V SD Negeri 060939 Medan Jl. Kwala Bekala Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Team Quiz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi cerita rakyat di kelas V SD Negeri 060934 Medan Jl. Kwala Bekala Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model *Team Quiz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 060934 Medan J.l Kwala Bekala Tahun Pelajaran 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

### 1. Bagi sekolah.

Dengan hasil penelitian diharapkan lebih meningkatkan penggunaan model tim kuis dalam proses belajar mengajar, tidak hanya pada pembelajaran bahasa Indonesia tetapi dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

### 2. Bagi guru.

- a. Untuk mengembangkan kompetensi guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Membuka wawasan pada guru dan kepala sekolah, bahwa permasalahan pembelajaran dapat diatasi melalui PTK.
- c. Sebagai bahan masukan yang berharga bagi guru dalam meningkatkan mutu pelajaran di kelasnya.

### 3. Bagi siswa

- a. Meningkatkan atau memperbesar pelatihan siswa.
- b. Memberikan pengalaman yang nyata dan langsung.
- c. Dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan.

Meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan pengalaman secara menyeluruh.