

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu model dan pembelajaran. Kata model berasal dari bahasa Latin *modulus* yang berarti bentuk atau pola. Menurut Nuryadi (dalam Sulistio dan Haryanti, 2022:1) model adalah bentuk atau pola yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan. Dalam konteks pendidikan, model merujuk pada suatu rancangan atau pendekatan yang dirancang untuk memandu pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merujuk pada proses yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan materi, yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.

Menurut Rahmaniati (2024:4) model pembelajaran adalah suatu rencana atau desain yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk mengatur cara penyampaian materi kepada peserta didik. Dalam perancangannya, model ini mempertimbangkan langkah-langkah (sintak), kondisi peserta didik, peran guru sebagai pengajar, serta ketersediaan dukungan yang diperlukan untuk memastikan bahwa model pembelajaran dapat diterapkan dengan baik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut Hendracipta (2021:3) model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka umum untuk merancang kegiatan pembelajaran, di mana ia berfungsi sebagai wadah yang menyatukan metode, strategi, dan pendekatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, model pembelajaran bukan hanya sekadar teknik atau metode tertentu, tetapi juga mencakup keseluruhan desain yang mengarahkan bagaimana pembelajaran dilaksanakan secara efektif.

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang dirancang untuk menyusun proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas, serta mengatur materi yang akan diajarkan (Suhartono, 2020:11). Sejalan dengan itu Ponidi, dkk (2021:10) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu proses perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau desain yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, mengatur cara penyampaian materi, serta mempertimbangkan langkah-langkah, kondisi peserta didik, dan peran guru untuk memastikan efektivitas pembelajaran.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Menurut Arden Simeru (2023:2) model pembelajaran adalah sebuah kerangka yang menyajikan gambaran sistematis mengenai proses pembelajaran, yang bertujuan untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, mengatur cara penyampaian materi, serta mempertimbangkan langkah-langkah, kondisi peserta didik, dan peran guru untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik mata pelajaran yang dipelajari, kompetensi yang ingin dicapai, serta tingkat keterampilan siswa. Berdasarkan sifat dan mata pelajaran, model pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Joyce & Weil sebagaimana dikutip oleh Arden Simeru (2023:5) mengelompokkan model pengajaran (learning) ke dalam empat kategori utama yaitu model pemrosesan informasi, model pribadi, model interaksi sosial, dan model perilaku. Pengelompokan ini memberikan landasan bagi berbagai pendekatan pembelajaran yang bisa diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selanjutnya, menurut Hamdayama (dalam

Wibowo, 2022:86), terdapat macam-macam model pembelajaran seperti model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran ekspositori, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran PAIKEM, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran terpadu, model pembelajaran kelas rangkap, model pembelajaran tugas terstruktur, model pembelajaran portofolio, dan model pembelajaran tematik. Setiap model ini memiliki kelebihan dan karakteristik tersendiri, yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan situasi kelas untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.1.3 Ciri-Ciri Model Pembelajaran Efektif

Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau desain yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, mengatur cara penyampaian materi, serta mempertimbangkan langkah-langkah, kondisi peserta didik, dan peran pendidik untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Pendidik perlu memahami berbagai model pembelajaran yang akan diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan berarti, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan (Suhartono, 2020:13). Dalam hal ini, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat bergantung pada karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Hapudin (2021:21) pembelajaran dianggap efektif jika dalam proses belajar mengajar guru mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik serta membawa dampak positif. Efektivitas pembelajaran juga tercapai ketika guru dapat mengelola semua komponen pembelajaran dengan baik dan tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dalam konteks ini, kemampuan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung sangat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik. Menurut Akrim (2022:221), Model pembelajaran Efektif, adalah model pembelajaran yang melibatkan empat prinsip utama, yaitu: Proses interaksi, Proses komunikasi, Proses refleksi,

Proses eksplorasi. Keempat prinsip ini saling berhubungan dan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya aktif tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran efektif adalah melibatkan proses interaksi yang aktif, komunikasi yang jelas, refleksi yang memungkinkan peserta didik untuk mengkaji pembelajaran mereka, serta eksplorasi yang mendorong peserta didik untuk menggali pengetahuan lebih dalam. Ciri-ciri tersebut menjamin terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT)

2.1.2.1 Pengertian *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Amalia, dkk (2023:11), model pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok untuk bekerja sama, saling membantu dalam mengajarkan konsep, menyelesaikan masalah, atau melakukan inkuiri. Berbeda dengan metode kerja kelompok, Sugita (2023:5) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, yang diperkenalkan bukan hanya sekadar kerja kelompok, tetapi juga penstrukturan kelompok tersebut.

Model pembelajaran kooperatif mencakup berbagai model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Setiap model memiliki karakteristik yang berbeda, yang membuatnya lebih sesuai untuk digunakan dalam situasi atau konteks tertentu. Salah satu model yang termasuk dalam pembelajaran kooperatif adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Hamdani, Mawardi dan Wardani (2019:441) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan ke dalam tim belajar yang terdiri dari empat anggota dengan variasi kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis yang berbeda. Rahmaniati (2024:20) menyatakan bahwa “Model TGT adalah pendekatan

pembelajaran yang berbasis turnamen, di mana peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berkompetisi dan bekerja sama dengan efektif guna memenangkan turnamen atau kuis yang diselenggarakan oleh guru selama proses pembelajaran”.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pertama kali dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, dan dikenal sebagai metode pembelajaran yang diperkenalkan oleh John Hopkins. Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3 hingga 5 orang, dengan anggota yang memiliki variasi dalam tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Kerja sama dalam kelompok ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif. Model ini termasuk dalam kategori pembelajaran kooperatif yang dapat dengan mudah diterapkan di kelas.

Menurut Ponidi, dkk (2021:11) keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif dapat diukur melalui tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Ketika siswa aktif berpartisipasi, baik dalam diskusi maupun aktivitas kelompok, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif. Keterlibatan siswa mencerminkan antusiasme dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.. TGT menekankan pada partisipasi seluruh siswa tanpa memperhatikan status sosial mereka. Menurut Sulistio dan Haryanti (2022:38) TGT memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Selain itu, model ini memanfaatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa belajar dengan lebih santai, sekaligus membangun rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, dan ketertiban dalam belajar.

2.1.2.2 Langkah-Langkah Pelaksanaan *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Rahmaniati (2024:4) sintaks dalam suatu model pembelajaran adalah pola yang menunjukkan alur serta tahapan keseluruhan, biasanya dilengkapi dengan serangkaian aktivitas yang mendukung implementasi model pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Robert E. Slavin (dalam Asba, 2019:19) meliputi 5 tahap yaitu presentasi kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim. Masing-masing tahapan ini akan diuraikan sebagai berikut:

1) Presentasi kelas

Pada tahap awal yang dilakukan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu presentasi kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi Pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor mereka menentukan skor tim mereka.

2) Pengelompokan Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan masalah Bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

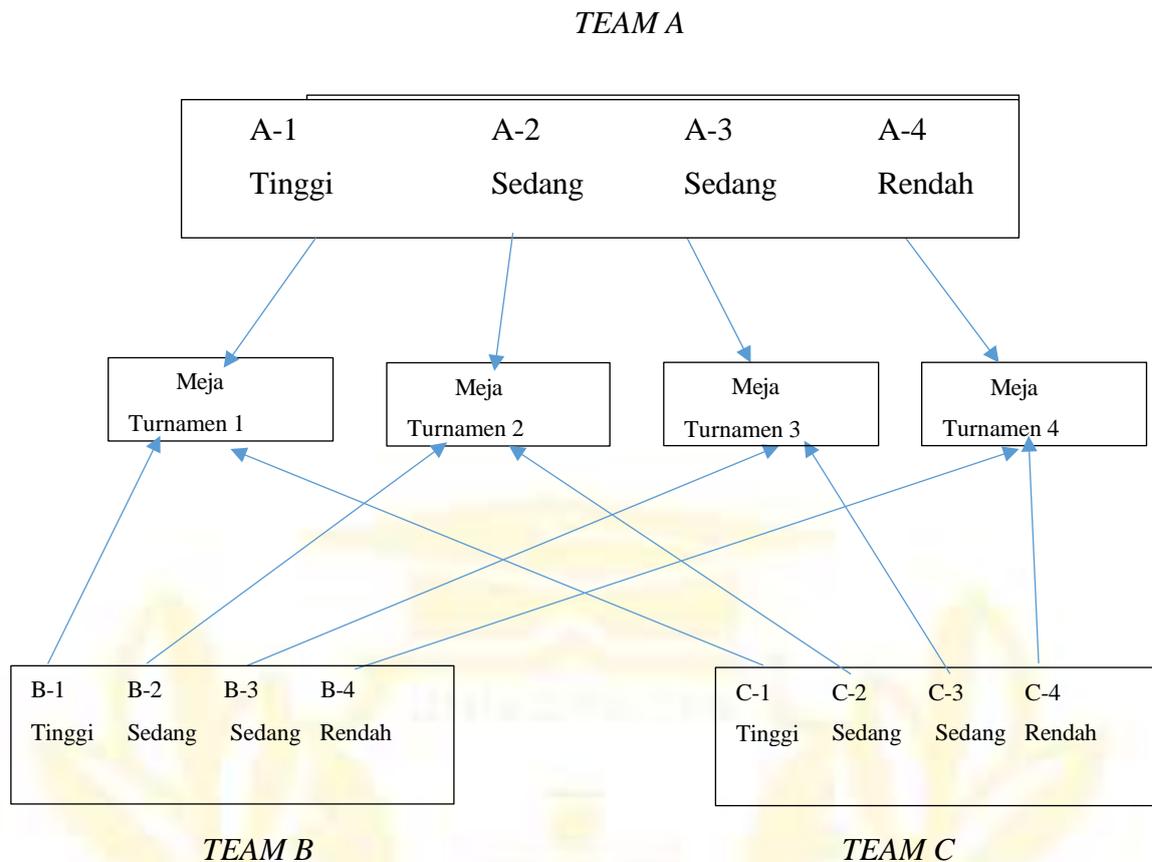
Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa *mainstream*.

3) Permainan/Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur Dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada kahir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen-tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Gambar 1 mengilustrasikan hubungan antara tim heterogeny dan meja turnamen homogen.



Gambar 2.1 Penempatan Pada Meja Turnamen

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik Tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5), skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan skornya yang paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai Tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka. Hal ini dilakukan untuk memacu kelompok lain

agar terus giat belajar. Adapun kriteria penghargaan berdasarkan skor rata-rata tim sebagai berikut:

Kriteria (Rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim sangat Baik
50	Tim super

Penghargaan diberikan kepada tim-tim yang memenuhi kriteria di atas.

2.1.2.3 Keunggulan dan Kelemahan *Team Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Menurut Sulaiman, et.al (2024:121) kelebihan model TGT adalah :

- 1) Game akademiknya yang menyenangkan.
- 2) Game akademik turnamen dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Mudah diterapkan.
- 4) Melibatkan aktivitas seluruh peserta didik sehingga dapat meningkatkan kerjasama serta meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil skor yang mereka peroleh tergantung dari kinerja tim.
- 5) Meningkatkan penerapan waktu untuk tugas dan penugasan materi secara mendalam.

Sedangkan kelemahannya adalah :

1. Bagi Guru
Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
2. Bagi Siswa
Masih ada siswa yang berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan pada siswa lainnya.

2.1.2.4 Aturan Permainan *Team Games Tournament* (TGT)

Purwanto (2023:93) menyatakan proses pelaksanaan permainan dalam bentuk turnamen dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menentukan nomor urut siswa dan mengatur siswa pada meja turnamen (tiga orang dengan tingkat kemampuan yang setara). Setiap meja dilengkapi dengan satu lembar permainan, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan.
- 2) Siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama (nomor tertinggi) dan dua penantang berikutnya.
- 3) Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu teratas.
- 4) Pembaca pertama membaca soal sesuai dengan nomor yang ada pada kartu dan mencoba memberikan jawaban. Jika jawabannya salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika jawabannya benar, kartu disimpan sebagai bukti skor.
- 5) Jika penantang satu dan dua memberikan jawaban yang berbeda, mereka dapat saling mengajukan jawaban secara bergantian.
- 6) Jika jawaban penantang salah, mereka harus mengembalikan kartu yang benar (jika ada).
- 7) Setelah itu, siswa berganti posisi sesuai urutan dengan prosedur yang sama.
- 8) Setiap siswa menghitung jumlah kartu dan skor mereka, yang kemudian dijumlahkan dengan tim lainnya.
- 9) Penghargaan berupa sertifikat diberikan kepada tim dengan kategori terbaik, sangat baik, dan baik. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran posisi siswa berdasarkan prestasi mereka di meja turnamen

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan dalam setiap proses pembelajaran dapat dinilai dari sejauh mana hasil belajar yang dicapai siswa, serta dari aspek proses yang mendukung pembelajaran tersebut (Lufri, dkk 2020:16). Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi baik hasil maupun proses dalam pembelajaran untuk menentukan efektivitasnya. Menurut Hamdan & Khader (dalam Suhartono, 2021:4), hasil belajar menjadi salah satu dasar untuk menilai pencapaian prestasi akademik peserta didik, yang berperan penting dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi hasil belajar juga berfungsi sebagai umpan balik untuk meningkatkan kualitas metode pembelajaran yang digunakan.

Sudjana (dalam Parwati, dkk 2019:24) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penekanan pada ketiga aspek tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur berdasarkan pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga perubahan dalam sikap dan keterampilan siswa. Menurut Ardiawan dan Wiradnyana (2020:103), hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses interaksi dalam pembelajaran. Proses tersebut berdampak pada perubahan perilaku dan peningkatan kemampuan siswa, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, pembelajaran yang berhasil harus mampu mendorong perkembangan menyeluruh pada diri siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Pramusinta dan Fizah (2022:7), hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah, yang kemudian mengarah pada perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan refleksi dari proses pembelajaran yang holistik dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai kemajuan siswa dalam berbagai aspek.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mencerminkan keberhasilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menilai efektivitas metode dan proses pembelajaran yang diterapkan.

2.1.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ardiawan dan Wiradnyana (2020:104) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan awal siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, kondisi lingkungan sosial, serta mutu pembelajaran yang diterima siswa. Berkaitan dengan hal yang mempengaruhi hasil belajar, Efendi dan Ningsih (2020:146) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.1.4.1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia juga sebagai Bahasa pemersatu antara suku, etnis dan agama.

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa nasional dan Bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah Bahasa yang menjadi Bahasa standar di negara multilingual karena perkembangan Sejarah, kesepakatan bangsa, atau ketetapan perundang-undangan. Kemudian Bahasa resmi adalah Bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi seperti dalam perundang-undangan dan surat menyurat dinas.

Bahasa Indonesia adalah Bahasa yang sangat penting di negara Republik Indonesia. Dengan Bahasa Indonesia pelajar akan lebih mudah memahami

apa yang akan disampaikan guru kepada mereka. Ada beberapa hal yang harus dipelajari anak-anak tentang Bahasa Indonesia, antara lain:

1. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan,
2. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak
3. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak
4. Sebagai dasar untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan Pendidikan selanjutnya.

Dengan belajar Bahasa Indonesia, peserta didik akan lebih dimudahkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

2.1.4.2. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki dua fungsi, antara lain fungsi umum dan khusus. Fungsi umum Bahasa Indonesia ialah sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan atau mengekspresikan diri, sebagai alat komunikasi, sebagai alat berinteraksi dan beradaptasi sosial, sebagai alat control sosial, dan fungsi khusus Bahasa Indonesia ialah mengadakan hubungan dalam pergaulan sehari-hari, mempelajari Bahasa-bahasa kuno, mengeksplorasi IPTEK (Periantalo, Saputra dan Sarman, 2019:8).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki berbagai fungsi yang penting dalam pengembangan kemampuan peserta didik. Salah satunya adalah sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dapat belajar menyusun kalimat yang baik dan benar, serta mampu menyampaikan ide, pendapat, dan informasi dengan jelas dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Tunisa (2022:3) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan memperkaya wawasan kebahasaan peserta didik.

Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berfungsi untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia. Bahasa sebagai alat

komunikasi utama juga membawa nilai-nilai budaya yang ada dalam masyarakat, sehingga melalui pengajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dapat lebih memahami dan menghargai warisan budaya bangsa. Dalam hal ini, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya terbatas pada pengajaran keterampilan berbahasa, tetapi juga pada penanaman karakter dan moral yang terkandung dalam budaya Indonesia, seperti yang dikemukakan oleh Ramdhani, dkk (2020:73).

Pembelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki fungsi yang sangat besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diajarkan untuk menganalisis teks, baik teks naratif, deskriptif, maupun argumentatif, yang memungkinkan mereka untuk berpikir lebih tajam, kritis, dan kreatif dalam memahami dan mengkritisi informasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Fithriyah dan Isma (2024:227), yang menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan cara menginterpretasikan dan mengevaluasi berbagai teks yang ada.

Fungsi lain dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dalam pembentukan karakter. Melalui teks-teks sastra, baik puisi, cerpen, maupun novel, peserta didik tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga diperkenalkan dengan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam karya sastra tersebut. Hal ini membantu peserta didik dalam membentuk sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang penting dalam kehidupan sosial.

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki fungsi yang sangat komprehensif, mulai dari peningkatan keterampilan komunikasi, pengenalan dan pelestarian budaya, pengembangan kemampuan berpikir kritis, hingga pembentukan karakter peserta didik yang sejalan dengan nilai-nilai moral dan etika bangsa Indonesia.

2.1.5 Materi Pantun

2.1.5.1 Pengertian Pantun

Menurut Nurmalia (2023:168) Pantun adalah bentuk puisi Indonesia lama. Setiap bait biasanya terdiri atas empat baris yang bersajak a-b-a-b dan setiap lirik biasanya terdiri atas empat kata. Baris pertama dan baris kedua berupa sampiran (sampiran) dan baris ketiga dan keempatnya merupakan isi. Pantun merupakan salah satu jenis karya sastra yang sangat menarik untuk diketahui.

Pantun dibentuk oleh bait-bait dan setiap bait terdiri atas baris-baris. Hanya saja pantun lebih terikat oleh aturan-aturan baku. Jumlah baris dalam setiap baitnya ditentukan jumlah suku kata dalam setiap barisnya, serta bunyi-bunyi hurufnya, juga telah diatur. Senada dengan pendapat Indriawan (2013), mengatakan bahwa pantun terdiri dari empat larik (atau empat baris bila dituliskan). Setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata, bersajak akhir dengan pola-a-b-a-b (tidak boleh a-a-b-b atau a-b-b-a). Pantun mulanya merupakan sastra lisan namun sekarang dijumpai sastra yang tertulis.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pantun adalah puisi lama atau disebut juga puisi rakyat yang terikat oleh sajak/rima yang berpola a-b-a-b, memiliki empat larik/baris dalam setiap bait, larik pertama dan kedua berupa sampiran dan larik ketiga dan keempat merupakan isi. Pantun memiliki beberapa ciri yaitu; 1) Memiliki rima a-b-a-b; 2) Terdiri dari empat baris dalam satu bait; 3) baris pertama dan kedua merupakan sampiran; 4) baris ketiga dan keempat merupakan isi. Pantun memiliki struktur dan kaidah sebagai berikut: 1) Terdiri atas empat baris; 2) Tiap baris terdiri atas 8 sampai 12 suku kata; 3) Dua baris pertama disebut sampiran dan dua baris berikutnya disebut isi pantun; 4) Pantun mementingkan rima akhir dengan pola a-b-a-b. Bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga dan baris kedua sama dengan baris keempat.

Sampiran seperti mempersiapkan bagian isi dengan rima dan irama yang sama. Sampiran bisa jadi tak ada hubungannya dengan isi. Namun sampiran memberikan gambaran seperti apa nanti bunyi isi pantun. Kalimat dalam

sampiran biasanya dibuat unik agar pendengar tertarik. Isi pantun adalah inti dari pikiran pembuat pantun. Apa yang ingin disampaikan pembuat pantun dituangkan disitu. Tapi jangan sampai rimanya tidak sama dengan sampiran agar enak didengar.

2.1.5.2 Jenis-jenis Pantun

Pantun memiliki banyak jenis, diantaranya pantun adat, pantun tua, pantun muda, pantun suka, dan pantun duka. Pantun adat dapat dibagi menjadi pantun yang berhubungan dengan tata pemerintahan, sistem kepemimpinan, dan hukum. Sedangkan pantun suka berisi tentang ejekan dan teka-teki. Ada beberapa pembagian pantun sebagai berikut: a) Pantun anak-anak: pantun bersuka cita dan pantun berduka cita; b) Pantun orang muda, pantun dagang atau pantun Nasib, pantun muda, pantun jenaka, pantun berkenalan, pantun berkasih-kasih, pantun bercerai, pantun beriba hati, c) Pantun orang tua: pantun nasihat, pantun adat, pantun agama. Suroso (2008) mengemukakan, berdasarkan jumlah barisnya, pantun ada tiga macam yaitu pantun kilat (Karmina), pantun biasa, dan talibun. Berdasarkan isinya, pantun terdiri atas pantun kanak-kanak, pantun muda-mudi, pantun orang tua. Pantun dapat diberdakan macamnya berdasarkan jumlah barisnya setiap bait dan berdasarkan isinya. Berdasarkan jumlah barisnya setiap bait ada pantun kilat atau Karmina, pantun biasa, dan talibun. Berdasarkan isinya, ada pantun anak-anak, pantun muda-mudi, dan pantun orang tua.

Pantun berdasarkan jumlah baris dalam setiap bait terdiri atas jenis karima (pantun kilat), pantun biasa, dan talibun. Melihat isinya, ada pantun kanak-kanak, pantun muda, dan pantun orang tua. Dengan adanya pembagian jenis-jenis pantun di atas, maka kita akan tahu bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini ada beberapa contoh pantun:

Contoh pantun adat :

Padat tembaga jangan dituang

Kalua dituang melepuh jari

Adat Lembaga jangan dibuang
 Kalua dibuang binasa negeri

Contoh pantun anak muda :

Adu gundu di depan tamu
 Belah kayu kebasahan
 Aku rindu padamu
 Apakah kamu merasakan

Contoh pantun suka

Burung kenari burung perkutut
 Terbang riang kesana kemari
 Hatiku takkan cemberut
 Ayahku pulang hari berseri

2.1.5.3 Memahami Struktur Teks Pantun

Dalam membuat pantun, ada beberapa struktur yang harus diketahui, seperti unsur bait, larik (baris), rima, sampiran, dan isi. Selain unsur tersebut pantun juga memiliki irama pada saat pengucapan atau penyampaian pantun tersebut. Cara menulis pantun agar dapat menulis pantun secara benar diperlukan Langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Harus terlebih dahulu mengetahui ciri-ciri pantun, yaitu terdiri atas empat baris sebait, setiap barisnya terdiri atas 8-12 suku kata, setiap baris (larik) terdiri atas empat sampai lima kata, rumus sajak akhir a-b-a-b, dan baris pertama dan kedua berupa sampiran, sedangkan baris ketiga dan keempat berupa isi pantun.
- 2) Menentukan tema sesuai dengan jenis pantun yang akan ditulis, yaitu pantun anak-anak, pantun remaja atau dewasa, dan pantun orang tua.
- 3) Mengumpulkan kosa-kata, yaitu kosa-kata yang akan digunakan sesuai dengan tema pantun yang akan ditulis.

Teknik penulisan, dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Cari kata terakhir untuk isi (baris ke- 3 dan ke- 4) yang sesuai dengan tema;
- b. Membuat kalimat dengan kata pada baris ke- 3 dan ke- 4 yang terdiri atas 8-12 suku kata;
- c. Cari kata terakhir untuk sampiran (baris ke-1 dan ke- 2) yang sesuai dengan persajakan pantun, yaitu sesuai dengan bunyi fonem suku kata terakhir baris ke- 3(-*lok*) dan ke-4 (-*jar*) sehingga bersajak ab-ab;
- d. Membuat kalimat dengan kata pada baris ke-1 dan ke- 2 yang terdiri atas 8-12 suku kata;
- e. Memeriksa Kembali pantun yang telah dibuat, yaitu: 1) Sudahkah memenuhi syarat sebagai pantun?; 2) Sudahkah setiap bait terdiri atas empat baris (larik)?; 3) Sudahkah setiap larik terdiri atas 8-12 suku kata?; 4) Sudahkah bersajak ab-ab?; 5) sudahkah memiliki sampiran?; 6) Sudahkah memiliki isi?

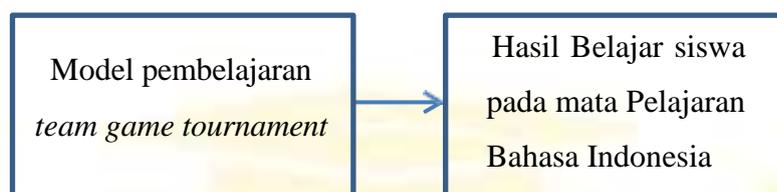
2.2 Kerangka Berpikir

Salah satu hal yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran ialah dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*. Model ini dapat mendukung peningkatan terhadap hasil belajar yang dihasilkan peserta didik. Model pembelajaran *team games tournament* ini dapat merubah aktivitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Model pembelajaran *team games tournament* ini merupakan model pembelajaran yang cocok untuk menghadapi siswa dengan berkemampuan yang heterogeny dan model pembelajaran ini juga dapat digunakan terhadap berbagai mata Pelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, biasanya peserta didik lebih cepat merasakan bosan dalam belajar. Akan tetapi dengan menggunakan model ini peserta didik akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Oleh karena itu, model ini akan melibatkan peserta didik dalam

satu kelompok untuk lebih memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah yang diberikan guru dan hasil yang akan di dapatkan peserta didik lebih baik daripada hasil sebelum menggunakan model ini. Kemudian dalam model ini, guru hanya bertugas sebagai fasilitator saja untuk menciptakan suatu kondisi yang kondusif. Dengan begitu hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) 101819 Pancur batu akan meningkat. Untuk lebih jelas, kerangka berpikir dalam penelitian ini akan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2. Kerangka Berpikir

2.3 Defenisi Oprasional

1. Model Pembelajaran adalah suatu rancangan atau desain yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, mengatur cara penyampaian materi, serta mempertimbangkan langkah-langkah, kondisi peserta didik, dan peran guru untuk memastikan efektivitas pembelajaran.
2. Model pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok untuk bekerja sama, saling membantu dalam mengajarkan konsep, menyelesaikan masalah, atau melakukan inkuiri
3. Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan ke dalam tim belajar yang terdiri dari empat anggota dengan variasi kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis yang berbeda.
4. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mencerminkan keberhasilan pembelajaran

yang dapat digunakan untuk menilai efektivitas metode dan proses pembelajaran yang diterapkan.

5. Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi.
6. Pantun adalah puisi lama atau disebut juga puisi rakyat yang terikat oleh sajak/rima yang berpola a-b-a-b, memiliki empat larik/baris dalam setiap bait, larik pertama dan kedua berupa sampiran dan larik ketiga dan keempat merupakan isi.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Donald Ari (dalam Sholihah, 2020:93) hipotesis adalah pernyataan sementara yang diajukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau menjelaskan suatu fenomena. Menurut Wada (2020:27) Hipotesis adalah jawaban sementara atau asumsi yang dipegang oleh peneliti untuk kemudian dilakukan pengujian. Hipotesis disusun sebelum melakukan penelitian di lapangan atau sebelum melaksanakan penelitian. Karena dengan adanya hipotesisi akan mempermudah peneliti pada tahap pengumpulan, analisi dan interpretasi data. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₁: Ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif *team game tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 101819 Pancur Batu T.A 2024/2025