# BAB II KAJIAN TEORI

## 2.1 Landasan Kajian Teoritis

### 2.1.1 Keaktifan Belajar

#### 2.1.1.1 Pengertian Keaktifan Belajar

Dalam keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar seluruh faktor yang berkaitan pada guru dan siswa harus diperhatikan. Baik itu tigkah laku guru, dan tingkah laku siswa sebagai hasil dari sebuah pengajaran. Tingkah laku siswa saat proses pembelajaran dapat kita lihat dari keaktifan siswa tersebut mengikuti pelajaran atau tidak.

Menurut (Muhudiri, 2020). keaktifan bertanya merupakan suatu keaktifan yang dimiliki seseorang untuk mendapatkan suatu penjelasan dari seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Harapan, 2020) dalam kegiatan belajar mengajar ataupun proses pembelajaran, keaktifan siswa dalam bertanya merupakan hal yang penting, karena dengan bertanya siswa dapat langsung mengetahui informasi yang yang belum mengerti, dengan mengajukan pertanyaan siswa menjadi lebih paham dalam menguasai materi yang diberikan oleh guru.

Menurut (Rahmayanti et al, 2022) Siswa yang sering bertanya saat proses pembelajaran umumnya memliki prestasi yang baik daripada siswa yang tidak aktif bertanya, hal ini dikarenakan siswa yang sering mengajukan pertanyaan lebih paham karena dpaat menggali informasi yang lebih.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan dalam belajar merujuk pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pemikiran kritis, pernyataan, dan diskusi.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan dalam belajar merujuk pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang melibatkan pemikiran kritis, pertanyaan, dan diskusi. Sebagai tenaga penndidik guru harus memahami pentingnya keaktifan belajar dan upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, dengan demikian guru dapat membantu siswa mengembangkan potensi mereka secara maksimal dan menjadi pembelajar yang lebih efektif dan mandiri.

#### 2.1.1.2 Bentuk-bentuk Keaktifan Belajar

(Hasanah dan Ahmad, 2021) mengemukakan bentuk-bentuk keaktifan belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Turut sertanya dalam mengerjakan tugas.

Yaitu siswa selalu mengerjakan tugasnya, baik tugas individu maupun tugas secara berkelompok

1. Terlibat dalam proses pemecahan masalah.

Yaitu siswa ikut serta dalam memecahkan masalah yang ada didalam materi-materi yang diberikan guru dalam tugas kelompok.

1. Aktif Bertanya

Yaitu, Siswa selalu bertanya kepada guru maupun temen sekelompoknya jika ada materi-materi yang belum dipahami

1. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.

Yaitu, Siswa mengerjakan tugas-tugas dan berdiskusi dengan kelompoknya sesuai arahan dari guru.

1. Mampu mempresentasikan hasil kerjanya

Yaitu, siswa mampu untuk memnyampaikan ataupun membacakan hasil diskusi kelompoknya kepadaa kelompok lain didepan kelas

Berdasarksn uraian diatas tentang bentuk-bentuk keaktifan belajar, maka dapat diketahui bahwa keaktifan belajar adalah ketika siswa terlibat dalam semua proses belajar seperti diskusi kelompok, dan juga bertanya tentang materi yang tidak dipahaminya.

#### 2.1.1.3 Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana (dalam prasetyo dan Abduh, 2021) adalah sebagai berikut :

1. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya,
2. Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran,
3. Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan,
4. Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya,
5. Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
6. Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
7. Siswa belatih memecahkan soal atau masalah, dan
8. Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

### 2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran

### 2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik harus menguasai model-model pembelajaran agar guru bisa menyesuaikan model pembelajaran dengan materi yang akan diajarkannya, agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efesien dan membuat suasana kelas menajadi aktif.

Menurut Harefa (2021) Model pembelajaran merupakan sebuah contoh atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut (Syahid et al, 2021) Menyatakan bahwa model pembelajaran yaitu seperangkat strategi yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian menurut (Ponidi et al, 2021) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan juga merupakan salah satu bentuk pendekatan yang digunakan untuk membentuk perubahan perilaku peserta didik agar dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, juga untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan efeien.

#### 2.1.2.2 Pengertian Teams Games Tournament

*Teams Games Tournament* adalah salah satu strategi dalam proses belajar mengajar, yaitu suatu cara mengajar dimana siswa didalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3 sampai 5 orang perkelompok. Mereka bekerja sama dalam memecahkan masalah atau melaksanakan tugas tertentu dan berusaha mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan oleh guru.

Pembelajaran Kooperatif  *Teams Games Tournament* menurut .(Khaulah, 2022) adalah salah satu proses pembelajaran dengan menempatkan siswa pada kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa, yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Sedangkan menurut (Syafruddin & Herman, 2020) Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menempatkan siswa dalam kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan.

Dari beberapa teori tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* adalah proses meningkatkan keaktifan belajar siswa, dan juga memudahkan bagi guru untuk mengajar di kelas. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Harjanto bahwa “Yang terutama harus diingat oleh pengajar bila sedang mengajar kepada kelompok adalah bahwa kemampuan, daya tangkap dan pemahaman siswa berbeda-beda. Inilah yang menjadi masalah baru pengajar dalam menentukan kecepatan mengajar, sebab dirasa kurang tepat bila ukuran kecepatan mengajar ditentukan pengajar sendiri, tanpa memperhitungkan perbedaan kemampuan siswa. Karena itu, ada kecenderungan untuk mengurangi mengajar kepada kelompok besar (klasikal), dan sebaliknya untuk mengubahnya menjadi kegiatan pengajaran kepada kelompok kecil”.

#### 2.1.2.3 Sintaks Model Pembelajaran Teams Game Turnament (TGT)

Berikut adalah Sintak atau langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Game Turnament* (TGT) menurut (Mahardi et al., 2019) yaitu ;

**Table 2.1**

**Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

|  |  |
| --- | --- |
| Langkah-langkah | Aktivitas Guru |
| Presentasi kelas | Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar. |
| Teams | Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. |
| Game | Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games. |
| Tournament | Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. |
| Rekondisi tim | Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai. |

Langkah-langkah atau sintaks model kooperatif TGT (Teams Games Tournament) sebagai berikut:

1. Pada awal pembelajaran guru apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Memberi arahan materi dan membentuk kelompok (team).
3. Memberi arahan permainan dan memulai permainan.
4. Pertandingan antar team yang dihitung dengan skor penilaian (tournament).
5. Memberikan reward bagi team yang menang (team recognition).

#### Kelebihan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Menurut (Oktaffi et al , 2022) kelebihan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah, sebagai berikut : a) Dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa, b) lebih meningkatkan pencurahan 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,

Menurut Suarjana (dalam Hamdani et al , 2019) kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) antara lain adalah :a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam; d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa; e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; f) Motivasi belajar lebih tinggi; g) Hasil belajar lebih baik. h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu, siswa bisa memiliki teman lebih banyak, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan yang sehat antar siswa, juga siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

#### 2.1.2.5 Kelemahan Model Pembelajaran Teams Game Turnament (TGT)

Menurut (Halim, 2019) kelemahan Model Pembelajaran Teams Game Turnament (TGT) antara lain yaitu ***,***

* 1. Bagi guru: sulitnya pengelompokan peserta didik 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.
  3. Bagi peserta didik, masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.

Maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yaitu memerlukan banyak waktu, pembelajaran menjadi tidak ondusif apabila tidak didampingi oleh guru, guru sulit membagi kelompok secara sama rata apabila dilihat dari segi akademis, dan masih ada sebagian siswa yang malu dalam mengemukakan pendapat.

### 2.1.3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

#### 2.1.3.1 Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan fondasi utama dari kemampuan literasi. Semua bidang kajian, bidang kehidupan, dan tujuan-tujuan sosial menggunakan kemampuan literasi. Literasi yang sekarang menjadi kemampuan yang sangat penting digunakan untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat. Yang mana kemampuan literasi dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Menurut (Ali, 2020) Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri. Kekhasan ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Kekhasan juga tampak secara jelas dari materi bahan ajar yang diajarkan di Sekolah Dasar kelas rendah.

Oleh karena itu, standar kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang syaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi peserta didik.

#### 2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Ahmad Susanto (2013) mengatakan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pembelajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Hartati (2013) mengemukakan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Siswa menghargai dan mengambangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara
2. Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan.
3. Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
4. Siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
5. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khas budaya dan. intelektual manusia Indonesia

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah cara agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra sebagai alat untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan agar siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).

#### 2.1.3.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan barbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Mendengarkan, contohnya mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, , pesan, penjelasan, laporan, ceramah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.
2. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan, ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
3. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, serta mengapresiasi dan berekspresi, melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
4. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi, jelas dan meperhatikan tujuan serta ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi melalui kegiatan menulis hasil sastra yang berupa cerita dan puisi.

Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia diatas, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemapuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling terkait.

#### 2.1.3.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD

Ahmad Susanto (2013), mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di SD, berdasarkan peraturan Menteri No. 22 (2006) tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah “pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari aspek menyimak, menulis, dan berbicara.

Bedasarkan penjelasan beberapa ahli diatas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari beberapa aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, dan pada dasarnya manusia sebagai makhluk sosial berkomunikasi menggunakan bahasa, baik lisan maupun tulisan, sehingga kemampuan berbahasa sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitan ini, peneliti menggunakan buku yang digunakan oleh siswa kelas IV di SD Swasta PAB 5 dengan judul “Esensi Bahasa Indonesia” yang disusun oleh Yayuk Lestari dan Indah Margawati Kusuma. Didalam buku ini terdapat delapan bab materi. Pada bab setiap memiliki beberapa materi, capaian pembelajaran, alur tujuan, dan juga tujuan pembelajaran. Berikut merupakan materi, capaian pembelajaran, aluur tujuan, dan juga tujuan pembelajaran dari masing masing bab;

1. **Bab I**
2. Materi;
   * + 1. Belajar Percaya Diri
       2. Menceritakan Pengalaman
       3. Mengenal Kalimat Transitif dan Intrasintif
       4. Belajar Membaca kamus
3. Capaian Pembelajaran;

Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan permasalahan yang dialami tokoh dalam cerita. Juga mampu membedakan serta menggunakan kalimat transitif dan intransitive. Selain itu, dapat menemukan arti kata dalam kamus.

1. Alur Tujuan Pembelajaran ;

Mengidentifikasi informasi dalam teks, memahami tanda baca, memahami pemakaian kalimat dan menemukan arti kata dalam kamus.

1. Tujuan Pembelajaran;
2. Peserta didik dapat menemukan, menyimpulkan informasi, serta menyampaikan kembali simpulan yang tepat.
3. Peserta didik dapat menggunakan tanda baca dengan tepat.
4. Peserta didik dapat memahami pemakaian kalimat transitif dan intransitif dengan baik.
5. Peserta didik dapat menemukan arti kata dalam kamus dan menerapkannya dalam teks.
6. **Bab II**

1. Materi;

* + - 1. Ayo, Memahami Isi Teks
      2. Belajar Mengawali dan Menggunakan Awalan
      3. Berani Menyampaikan Pendapat
      4. Belajar Menemukan Informasi

1. Capaian Pembelajaran;

.Peserta didik mampu memahami isi teks yang dibaca, mengenali dan menggunakan awalan *me*- sesuai kaidah bahasa Indonesia. Juga mampu menyampaikan pendapat dengan kalimat yang jelas. Selain itu, mampu mencari informasi serta mempresentasikannya didepan kelas.

1. Alur Tujuan Pembelajaran ;

Menemukan informasi yang disampaikan melalui teks berdasarkan pemahaman terhadap suatu teks, pengenalan dan penggunaan awalan, serta penyampaian pendapat.

1. Tujuan Pembelajaran;
2. Peserta didik dapat memahami isi yang terkandung dalam teks.
3. Peserta didik dapat mengenali perubahan bentuk awalan *me*- dan menggunakan sesuai kaidah yang bener.
4. Peserta didik dapat mengemukakan pendapat dengan jelas, dengan suara dan intonasi yang baik.
5. Peserta didik dapat menemukan informasi yang terkandung dalam teks
6. **Bab 1II**

1. Materi;

* + - 1. Mengenal Paragraf Argumentasi
      2. Mengenal dan Menggunakan Awalan *ber-*
      3. Menyampaikan Intruksi Sederhana
      4. Berlatih Menulis Teks Deskripsi

2. Capaian Pembelajaran;

Peserta didik mampu menulis teks argumentasi, mengenali dan menggunakan awalan *ber*-, serta menyampaikan petunjuk arah. Peserta didik juga mampu menulis teks deskripsi dengan baik dan benar.

3. Alur Tujuan Pembelajaran ;

Menerapkan konsep dalam menulis teks argumentasi, penggunaan awalan, berkreasi menulis instruksi, dan merangkai informasi dalam bentuk teks deskripsi.

4. Tujuan Pembelajaran;

1. Peserta didik dapat mengenali dan menuliskan teks argumentasi.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi penggunaan awalan *ber*- pada teks.
3. Peserta didik dapat menuliskan instruksi sederhana.
4. Peserta didik dapat menghasilkan teks deskripsi berdasarkan informasi yang didapat.
5. **Bab 1V**

1. Materi;

* + - 1. Mengenal Ide Pokok dan Ide Pendukung
      2. Mengenali Kalimat Persuasive
      3. Praktik dan Menulis Laporan Hasil Wawancara
      4. Berlatih Menyusun Karangan

2. Capaian Pembelajaran;

Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok atau ide pendukung suatu paragraf. Juga mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi. Selain itu, dapat melakukan wawancara serta menuliskan laporannya.

3. Alur Tujuan Pembelajaran ;

Menemukan ide pokok dalam teks menulis kalimat persuasif, mengidentifikasi hasil wawancara, dan menyusun karangan.

4. Tujuan Pembelajaran;

1. Peserta didik mampu menyebutkan ide pokok dan ide pendukung Paragraf dan teks.
2. Peserta didik dapat menulis kalimat persuasif dengan benar.
3. Peserta didik dapat memahami isi laporan hasil wawancara dengan baik.
4. Peserta didik menyusun karangan dengan baik dan benar.
5. **Bab V**

1. Materi;

* + - 1. Jalan-Jalan di Pasar
      2. Berkunjung ke Toko Buku
      3. Belajar Menabung
      4. Aku Suka Berkreasi

2. Capaian Pembelajaran;

Peserta didik mampu memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannyam juga mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber, hingga memahami dan menggunakan tanda baca dalam penulisan angka atau nilai uang. Selain itu, dapat memahami dan menulis teks prosedur dengan tepat.

3. Alur Tujuan Pembelajaran ;

Mengidentifikasi tujuan dan pesan dalam teks, menyimpulkan informasi, menulis mata uang, dan menerapkan konsep penulisan teks prosedur.

4. Tujuan Pembelajaran;

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi tujuan dan pesan dalam teks dengan baik.
2. Peserta didik dapat menemukan, menyimpulkan informasi, serta menceritakan kembali simpulan yang tepat tentang infografik uang kertas.
3. Peserta didik mampu menulis nilai mata uang dalam angka dan huruf menggunakan tanda baca yang tepat.
4. Peserta didik mampu menulis cara mengkreasi celengan menggunakan teks prosedur dengan baik**.**
5. **Bab VI**

1. Materi;

* + - 1. Keanekaragaman Flora Indonesia
      2. Puisi Tentang Alam
      3. Petualangan
      4. Perjalanan Berkesan

2. Capaian Pembelajaran;

Peserta didik mampu mengidentifikasi dan memahami kata-kata baru pada teks serta menyampaikan pendapat tentang isi dan ilustrasi teks. Selamat juga memahami kejadian dan perubahan perasaan tokoh dalam cerita, serta menggunakan kalimat efektif dengan benar.

3. Alur Tujuan Pembelajaran ;

Menerapkan konsep pemahaman kata-kata baru, menulis puisi, menjelaskan kejadian dan perubahan perasaan tokoh, serta menulis laporan perjalanan.

4. Tujuan Pembelajaran;

1. Peserta didik mampu memahami kata-kata baru dengan membaca teks "Cagar Alam Pangandaran".
2. Peserta didik mampus menulis puisi menggunakan kata-kata deskriptif.
3. Peserta didik dapat menjelaskan kejadian dan perubahan perasaan tokoh dalam teks "langganan banjir".
4. Peserta didik mampu menulis laporan perjalanan dengan struktur awal, tengah, akhir, dengan panduan ADiKSiMBa.
5. **Bab VI1**

1. Materi;

* + - 1. Memahami Intruksi dan Gagasan Teks
      2. Menemukan Informasi dari Teks dan Gambar
      3. Menyampaikan Pendapat tentang Isi Teks
      4. Menulis Cerita dengan Urutan Kejadian

2. Capaian Pembelajaran;

Peserta didik mampu memahami instruksi yang disampaikan secara audio. Juga mampu mengidentifikasi dan menyampaikan pendapat tentang informasi pada teks dan gambar. Selain itu, dapat membuat teks narasi menggunakan kata penghubung antarkalimat.

3. Alur Tujuan Pembelajaran ;

Mengikuti instruksi, memahami informasi teks dan gambar, menyampaikan pendapat, dan menyusun teks.

4. Tujuan Pembelajaran;

1. Peserta didik mampu mengikuti instruksi yang diberikan.
2. Peserta didik dapat memahami informasi didalam teks dan gambar.
3. Peserta didik dapat menyampaikan pendapat mengenai isi teks.
4. Peserta didik dapat menyusun teks berdasarkan gambar.
5. **Bab VII1**

1. Materi;

* + - 1. Makanan Bergizi
      2. Semua Butuh Air
      3. Gemar Olahraga
      4. Disiplin Waktu

2. Capaian Pembelajaran;

Peserta didi mampu menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh didalam cerita dan menilai kesesuaian antara ilustrasi dentan isi teks. Juga mampu membedakan informasi fakta dan opini. Selain itu, dapat menulis dengan struktur awal-tengah-akhir menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

3. Alur Tujuan Pembelajaran ;

Mengidentifikasi informasi dalam teks, memahami tanda baca, memahami pemakaian kalimat, dan menemukan arti kata dalam kamus.

4. Tujuan Pembelajaran;

1. Peserta didik dapat menyampaikan permasalahan yang dialami oleh toko.
2. Peserta didik dapat memilih ilustrasi yang sesuai dengan teks.
3. Peserta didik dapat menentukan kalimat fakta dan kalimat opini.
4. Peserta didik dapat membuat teks dengan struktur awal-tengah-akhir.

## 2.2 Penelitian Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti merujuk pada beberapa peneliti terdahulu yang juga mengangkat topic penelitian mengenai mnat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan:

1. Jurnal karya Yessi Margaretha, Agung Setyawan (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*Analisis Keaktifan belajar Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV*” . Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode observasi,wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini berdasarkan wawancara dan observasi yaitu guru mengatakan bahwa siswa kelas VI sudah cukup berantusias untuk menjawab dan bertanya ketika pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan metode ceramah, namun terkadang siswa cenderung bersikap pasif di dalam kelas. Simpulan dari penelitian ini yaitu keaktifan belajar siswa dapat diukur dari cara guru menyampaikan materi dengan metode yang digunakan kelas VI SDN Demangan 02 Bangkalan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Jurnal karya Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, Pupun Nuryani (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*” . Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan Observasi, Catatan Lapangan, dan Dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa, hal ini terlihat pada aktivitas siswa dalam bertanya, berdiskusi, memecahkan masalah dan membuat tugas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Jurnal karya Novia Siti Syaripatul Ula, Milah Jamilah (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “*Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model Teams Game Tournament*” . Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 201 Sukaluyu.
4. Jurnal karya Alfajra Muliaty Puteri Zein, Rani Rosaria Tinambunan, Rosvelly R Hutasoit, dan Sarah Pratiwi (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “*Analisis Minat belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 104202 Bandar Setia, Kecamatan Percut Sei Tuan*” . Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif survei. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode survei. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa minat siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 104202, Bandar Setia, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, tergolong cukup baik, namun, penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut sangat rendah.
5. Jurnal karya Baiq Yova Rezisa Sutina , Muhammad Makki , dan Safruddin Safruddin (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “A*nalisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 1 Wanasaba Daya Tahun Ajaran 2022/2023*” . Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode observasi,wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa eserta didik merasa senang untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian peserta didik juga memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru di dalam kelas dan peserta didik tertarik dalam mempelajari materi pelajaran Bahasa Indonesia karena materinya cukup mudah dimengerti.

**Table 2.2**

**Persamaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Dan Judul** | Persamaan | Perbedaan |
| 1. | Yessi Margaretha, Agung Setyawan (2020)  “*Analisis Keaktifan belajar Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV*” . | Persamaan Variabel, yang mana pada penelitian ini juga menganalisis keaktifan belajar siswa. Persamaan Metode Penelitian, dan juga Teknik pengumpulan data. | Pada penelitian terdahulu menggunakan metode pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). |
| 2. | Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, Pupun Nuryani (2019)  “*Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*” | Persamaannya yaitu pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) | Perbedaannya terletak pada metode penelitian, yang ana pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. |
| 3. | Novia Siti Syaripatul Ula, Milah Jamilah (2023)  “*Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model Teams Game Tournament*” | Persamaannya yaitu pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Ada beberapa teknik pengumpulan data yang sama seperti observasi dan dokumentasi. | Perbedaannya terletak pada metode penelitian, yang ana pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. |
| 4. | Alfajra Muliaty Puteri Zein, Rani Rosaria Tinambunan, Rosvelly R Hutasoit, dan Sarah Pratiwi (2023).  “*Analisis Minat belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 104202 Bandar Setia, Kecamatan Percut Sei Tuan*” | Persamaan pada mata pelajaran yang diambil, sehingga menjadi reverensi bagi peneliti. | Perbedaannya ada pada variable, yang mana peneliti terdahulu menganalisis tentang minat belajar, sedangkan penelitian ini menganalisis keaktifan belajar siswa. Dan juga pada metode penelitian. Peneliti terdahulu menggunaka metode kualiatif survey. |
| 5. | Baiq Yova Rezisa Sutina , Muhammad Makki , dan Safruddin Safruddin (2022) “A*nalisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 1 Wanasaba Daya Tahun Ajaran 2022/202”* | Persamaan pada mata pelajaran yang diambil, sehingga menjadi reverensi bagi peneliti. Dan juga pada metode penelitian. Yang mana kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif.. | Perbedaannya ada pada variable, yang mana peneliti terdahulu menganalisis tentang minat belajar, sedangkan penelitian ini menganalisis keaktifan belajar siswa. |

## 2.3 Kerangka Berpikir

Turut serta dalam melakssanakan tugas belajarnya

Keaktifan Belajar Siswa

Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bertanya

Terlibat dalam pemecahan masalah

Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan

Hasil yang diharapkan yaitu untuk mengetahui dan menganalisis kegiatan proses pembelajaran di mata pelajaran bahasa Indonesia melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* dampak yang diharapkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran

 persiapan kelas

belajar bersama kelompok

permainan yang dberikan guru

tournament antar kelompok

chivement untuk kelompok yang menang