

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting. Dalam pendidikan terjadi proses pergantian sikap maupun perilaku individu atau kelompok dengan maksud untuk manusia menjadi dewasa melalui upaya pembelajaran dan pelatihan. Manusia sejak dini sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi bermain.

Karakteristik alami yang aktif dan senang bermain dimiliki anak pada usia sekolah dasar rentang usia 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Kegiatan bermain tersebut merupakan kebutuhan pokok psikologinya dan salah satu cara efektif untuk belajar dan berinteraksi. Aktivitas yang dilakukan anak usia sekolah dasar harus didasarkan pada kegiatan yang menarik untuk dikerjakan maupun dalam aktivitas belajarnya (Syahid, 2019). Dengan adanya permainan, anak-anak tidak hanya belajar mengenai aturan dan strateginya dalam bermain, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosialnya yang sangat penting, seperti bekerja sama, berkomunikasi, dan berbagi. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan sangat penting dalam pendidikan mereka.

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang unik dengan senang belajar dalam kelompok sambil bermain, dan senang dapat merasakan dan melakukan hal-hal secara langsung. Maka, dalam pembelajaran di kelas pun guru perlu berinovasi mengembangkan pembelajaran dengan mengaitkan antara pelajaran dan permainan. Sehingga nantinya anak dapat bergerak dan berpindah tempat, dapat mengetahui cara belajar dalam kelompok, serta dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas (Istiqomah dan Suyadi, 2019).

Santrock (2007, hlm. 206) mengemukakan bahwa interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak. Ketika siswa memasuki lingkungan pendidikan di sekolah, timbal balik dalam hubungan teman sebaya menjadi sangat penting. Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak bisa belajar

mengenalinya perasaan orang lain, memahami emosi, dan membangun hubungan sosial yang sehat. Poerwanti dan Widodo (dalam Musrifah, dkk, 2013) memaparkan bahwa keadaan hidup siswa di sekolah tidak hanya dipengaruhi oleh aspek akademik, tetapi juga oleh aspek sosial dan emosional. Beberapa aktivitas yang dilakukan bersama-sama di usia sekolah dasar untuk mewujudkan interaksi dengan teman sebayanya yaitu dengan mendengarkan lagu, berbicara, berangkat bersama-sama ke sekolah, dan juga bermain. Maka peran bermain bagi anak dengan teman sebayanya merupakan hal yang sangat penting untuk berkesempatan meningkatkan perkembangan sosial dan fisik psikologis.

Interaksi sosial antar siswa dengan teman sebayanya menjadi sangat penting dalam perkembangan sosial dan emosional mereka. Di sekolah terutama dalam kehidupan sosial siswa, teman sebaya seringkali menjadi bagian penting. Hubungan yang terbentuk selama interaksi tersebut dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kematangan emosi siswa (Permatasari, dkk, 2024).

Pada jenjang sekolah dasar di kelas tinggi, anak-anak mulai lebih aktif dalam bergaul dan berkolaborasi dalam kegiatan kelompok. Interaksi tersebut akan membantu mereka menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial yang berguna di kehidupan sehari-hari. Namun, dalam lingkungan sekolah khususnya di dalam pembelajaran di kelas terdapat berbagai macam karakteristik dan kemampuan siswa salah satunya siswa *slow learner*.

Slow learner yang sering disebut anak lambat belajar seringkali memiliki kemampuan pengetahuan dibawah rata-rata dan kesulitan memahami pelajaran dengan cepat. Nurfadhillah, dkk. (2021) menegaskan bahwa anak *slow learner* didefinisikan sebagai anak yang prestasi akademiknya dibawah rata-rata dan tergolong rendah berbeda dengan anak normal lain pada umumnya. Siswa *slow learner* mempunyai keterlambatan dalam perkembangan berpikir dibandingkan dengan teman sebaya mereka.

Dalam pembelajaran di kelas, mereka siswa *slow learner* membutuhkan perhatian dan pendekatan khusus untuk memenuhi kebutuhan belajarnya. Siswa yang mengalami *slow learner* seringkali mengalami hambatan dalam beradaptasi

lingkungan sosial. Mereka sulit berkomunikasi, merasa terasing, dan kurang mampu dalam berpartisipasi kegiatan kelompok. Dengan kondisi tersebut dapat menghambat perkembangan sosial terutama interaksi sosial dan akademik mereka, serta adanya stigma negatif yang dapat mempengaruhi rasa percaya diri mereka.

Terlihat dari hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas bahwa permasalahan ini sangat nyata di SDN Marunda 05. Terdapat beberapa siswa *slow learner* di kelas 4B yang kurang diajak belajar bersama dan merasa kesulitan dalam berinteraksi dengan teman-teman sebayanya dalam pembelajaran di kelas. Mereka seringkali merasa minder karena memiliki kekurangan dalam hal akademik atau pengetahuan sehingga tidak ada interaksi sosial yang baik dan kurang dukungan dari teman sebayanya selama pembelajaran langsung di kelas. Hal ini tentunya akan berdampak pada prestasi akademik dan kemampuan interaksi sosial siswa *slow learner*. Kenyataan ini menunjukkan perlunya perhatian lebih terhadap siswa *slow learner* untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan inklusif. Dengan demikian, adanya interaksi yang positif mereka dapat merasakan percaya diri dan dukungan dari teman sebayanya di kelas.

Dalam hal itu, guru kelas 4B menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi permasalahan tersebut. Slavin (dalam Rohanafi dan Yasip, 2024) mengemukakan model TGT ini merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang meletakkan siswa dalam kelompok kecil yang beragam untuk berkolaborasi, bertukar pikiran, dan berbicara dalam menyelesaikan tugas. Menurut Shoimin (2021, hlm. 203) mengemukakan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) ialah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk saling berkolaborasi, dan melibatkan seluruh siswa sebagai tutor sebaya dengan mencakup elemen permainan tanpa ada membedakan status sehingga bertujuan untuk membuat suasana belajar yang penuh semangat dan antusias.

Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang beragam dimana masing-masing anggota kelompok saling mendukung satu sama lain sehingga mendapatkan bantuan dan dukungan dari teman-teman sebayanya dalam memahami materi. Model pembelajaran TGT

Adelia Prasasti, 2025

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SLOW LEARNER DENGAN TEMAN SEBAYANYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terdiri dari penyampaian materi dasar, pengelompokkan, turnamen, games, sistem skor untuk kemajuan individu atau kelompok dan pemberian hadiah. Hal ini tentu dapat memfasilitasi dan memudahkan siswa untuk saling berinteraksi dan berkolaborasi dengan baik serta memberikan dampak yang positif.

Implementasi model pembelajaran TGT juga memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda karena adanya gabungan elemen permainan dan pertandingan yang sehat sehingga siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar. Dalam konteks ini, interaksi sosial siswa *slow learner* dengan teman sebayanya dapat terjalin lebih alami karena seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT ini dilakukan oleh guru di kelas 4B dalam meningkatkan interaksi sosial siswa *slow learner* dengan teman sebayanya sehingga siswa bisa merasakan manfaat dari pembelajaran yang kolaboratif dan inklusif dan membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk masa depan mereka.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mutia Sahra Liani, Ruswandi Hermawan, dan Arie Rakhmat tahun 2024 dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), tujuan penelitian ini diharapkan tercapainya peningkatan kolaborasi siswa saat menggunakan model kooperatif tipe TGT. Saat pelaksanaan dengan menerapkan model TGT melalui PTK dapat terlaksana sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada pembelajaran kooperatif TGT yang telah dibuat di RPP. Adapun aktivitas siswa yaitu penyajian kelas, pengelompokkan, games, dan tournament. Sedangkan guru membimbing siswa selama pembelajaran dan berperan dalam meningkatkan kerja sama siswa. Penelitian ini dilakukan sampai 2 siklus, terjadi peningkatan yang signifikan atas kerja sama siswa dan dapat dilihat grafik perbandingan kerja sama siswa siklus I dan siklus II yaitu 40% dan 87.40%. Adapun indikator kerja samanya yaitu mendengarkan, menghargai, membantu, disiplin, tidak egois, aktif dalam belajar kelompok, dan lain-lain. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan

Adelia Prasasti, 2025

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SLOW LEARNER DENGAN TEMAN SEBAYANYA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kerja sama siswa di kelas V.

Terkait latar belakang dengan permasalahan tersebut, untuk mengetahui seberapa besar pengimplementasian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan interaksi sosial, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa *Slow Learner* dengan Teman Sebayanya”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang peneliti telah paparkan diatas maka, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa masalah, yaitu:

- a. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan interaksi sosial siswa *slow learner* dengan teman sebayanya?
- b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)?
- c. Bagaimana respon siswa *slow learner* terhadap model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan interaksi sosial mereka?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran TGT dapat meningkatkan interaksi sosial siswa *slow learner* dengan teman sebayanya di kelas.

1.3.2 Tujuan Khusus

Penelitian ini memiliki tujuan khusus yaitu untuk mengetahui, mengidentifikasi, menganalisis, dan mendeskripsikan:

- a. Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan interaksi sosial siswa *slow learner* dengan teman sebayanya;

- b. Faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT); dan
- c. Respon siswa *slow learner* terhadap model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan interaksi sosial mereka.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori pembelajaran kooperatif, khususnya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menunjukkan bagaimana model ini dapat meningkatkan interaksi sosial siswa *slow learner*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bahwa metode yang terbukti meningkatkan interaksi sosial dan hasil belajar siswa dengan meningkatkan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung. Selain itu, pihak sekolah juga dapat melakukan penilaian dan evaluasi berdasarkan saran yang diberikan dari hasil penelitian.

- b. Bagi guru

Memberi guru ide dan cara baru untuk menerapkan model pembelajaran TGT. Ini akan membantu mereka mengelola kelas dengan lebih baik lagi serta mendukung siswa yang lambat selama proses pembelajaran.

- c. Bagi siswa

Memberikan peluang kepada siswa *slow learner* untuk berinteraksi sosial dan bekerja sama dengan teman sebaya, meningkatkan kemampuan sosial mereka, meningkatkan kepercayaan diri serta keterampilan komunikasi mereka.

- d. Bagi pembaca

Penulis berharap dengan dilakukannya penelitian ini mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan luas bagi para pembaca.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian ini disusun untuk memudahkan pemahaman secara menyeluruh terhadap alur dan isi dari penelitian yang dilakukan. Adapun struktur penelitian ini terdiri atas lima bab, yaitu:

Bab I: Pendahuluan – Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah mengenai alasan pengangkatan suatu masalah, tujuan penelitian yang diangkat, manfaat penelitian mencakup teoritis dan praktis, serta struktur organisasi penelitian. Pada bagian ini masalah yang akan diteliti yaitu implementasi model pembelajaran TGT dalam meningkatkan interaksi sosial siswa *slow learner* dengan teman sebayanya. Kemudian terdapat rumusan masalah yang berisi pertanyaan terkait topik atau masalah yang diangkat. Selain itu, terdapat juga tujuan dan manfaat dari penelitian ini. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai pentingnya penelitian serta arah yang ingin dicapai.

Bab II: Tinjauan Pustaka – Bab ini berisi landasan teori yang relevan dengan penelitian yang dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi untuk mengkaji masalah yang akan dibahas mengenai implementasi model pembelajaran TGT dalam meningkatkan interaksi sosial siswa *slow learner* dengan teman sebayanya termasuk teori interaksi sosial, model pembelajaran TGT, dan *slow learner*, kerangka berpikir, serta kajian penelitian terdahulu yang menjadi dasar pijakan dalam analisis penelitian ini.

Bab III: Metode Penelitian – Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk pendekatan penelitian, metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Bab ini memberikan gambaran tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan – Bab ini menyajikan hasil temuan dari penelitian serta analisis terhadap data yang telah dikumpulkan tentang implementasi model pembelajaran TGT, faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model pembelajaran TGT, dan respon siswa *slow learner* terhadap model pembelajaran TGT dalam meningkatkan interaksi sosial mereka.

Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan-temuan dengan teori yang relevan dan tujuan penelitian.

Bab V: Penutup – Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah serta saran-saran yang dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait, baik dalam konteks praktis maupun untuk penelitian lanjutan.

Struktur organisasi penelitian ini diharapkan dapat memandu pembaca dalam memahami keseluruhan proses dan hasil dari penelitian yang dilakukan, serta mendukung ketercapaian tujuan penelitian secara sistematis.