

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus berorientasi kepada siswa atau *student center*, dimana siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga selama pembelajaran berlangsung aktivitas yang dilakukan oleh siswa terarah kepada pembelajaran. Sejalan dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa “pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa”. Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang didesain guru harus berorientasi pada aktivitas siswa.

Pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas pendidik dan siswanya. Guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Dalam dunia pendidikan, tidak menolak pendapat tersebut namun kini lebih menitik beratkan pada asas aktivitas sejati. Artinya bahwa belajar tidak pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan menulis, memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktek, dan sebagainya. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pengalaman itu sendiri akan diperoleh siswa jika siswa berinteraksi dengan lingkungannya dalam bentuk aktivitas. Sehingga selama pembelajaran berlangsung aktivitas yang dilakukan oleh siswa terarah kepada pembelajaran. Mulyasa (dalam Napitupuli, 2015, hlm. 16) berpendapat pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri. Penjelasan tersebut dapat dikatakan upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab aktivitas belajar

siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran berlangsung sebagai proses mempengaruhi antara guru dan siswa yang artinya kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di Bandung, terkait dengan pembelajaran tematik di kelas III C, pembelajaran yang berlangsung dirasa belum dapat mengembangkan potensi siswa sehingga sebagian besar siswa masih pasif dalam melakukan aktivitas belajar yang terarah kepada pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan; (1) ketika guru mengajukan pertanyaan, yang menjawab didominasi oleh siswa yang memang aktif sebanyak 8 atau 25% dari jumlah siswa sebanyak 32 orang; (2) ketika diberi kesempatan untuk bertanya siswa yang mengajukan pertanyaan adalah siswa yang sering menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lainnya hanya berbisik-bisik dengan temannya dan bahkan sebagian besarnya hanya diam; (3) saat guru meminta untuk mengomunikasikan hasil kerjanya, siswa yang maju ke depan kelas adalah siswa yang memang aktif dan sering diandalkan oleh kelompoknya; (4) bekerja dalam kelompok masih didominasi oleh siswa yang aktif sedangkan sebagian besar hanya melihat, mengobrol atau bahkan jalan-jalan di dalam kelas dan mengganggu siswa lainnya; (5) ketika guru menjelaskan atau siswa lain menyampaikan hasil kerjanya banyak siswa yang masih tidak memperhatikan dan mendengarkan, mereka mengobrol dan asik bercanda; (6). saat pemberian tugas masih banyak siswa yang dalam menyelesaikannya tidak tepat waktu.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas belajar yang mengarah kepada pembelajaran yang dilakukan siswa hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru. Ini terlihat dari siswa yang aktif dan mendominasi pembelajaran sebesar 25%. Sehingga dari hasil observasi, aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa hanya 46% yang terarah kepada pembelajaran. Hal ini diduga terjadi karena, pembelajaran yang dilakukan oleh guru terlalu membebaskan siswa dan tidak mengkondisikan siswa dengan baik. Guru kurang mengembangkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kooperatif, dan menyenangkan serta adanya persaingan bagi siswa. Karena dilihat dari observasi yang dilakukan siswa kelas III C salah satu

karakteristiknya yaitu senang bermain dan tertantang dengan adanya persaingan dalam pembelajaran. Apabila permasalahan yang telah dipaparkan di atas tidak segera di atasi, maka siswa sulit dalam mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, selalu mengandalkan teman dalam kelompok, sulitnya berkomunikasi dengan orang lain sehingga pembelajaran tidak menarik dan membosankan, tidak fokus dalam memperhatikan atau mendengarkan penjelasan baik dari guru atau teman, kurang berkontribusi dalam kelompok, yang pada akhirnya akan berdampak pada kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran, salah satu caranya dengan menentukan model pembelajaran yang variatif. Dalam memilih model pembelajaran, guru harus bertindak selektif mungkin untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan kajian literatur terdapat tiga model pembelajaran yang dirasa dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut, yaitu: model pembelajaran *Number Head Together* (NHT), *Jigsaw*, dan *Teams Games Tournament* (TGT). Sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain dan melakukan persaingan dalam pembelajaran maka, dipilihlah model pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik siswa tersebut yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Slavin (2016, hlm. 166) berpendapat model pembelajaran *TGT* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dimana siswa tidak belajar hanya untuk diri sendiri, tapi juga belajar untuk mencapai tujuan kelompok dan difasilitasi oleh permainan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, Hamdani berpendapat (2011, hlm. 92), pembelajaran model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dalam keterlibatan dalam belajar. Dari pendapat di atas, model *TGT* mengandung unsur permainan dan persaingan yang dapat diikuti oleh seluruh siswa secara seimbang sesuai dengan kemampuan akademis siswa. Maka, peneliti berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas III C salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Sukasari?
2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT di kelas III C salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Sukasari?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk mendeskripsikan:

1. pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas III C salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Sukasari.
2. peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas III C salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Sukasari dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, meningkatkan pemahaman dan wawasan para guru serta dapat dijadikan rujukan atau referensi dalam melaksanakan pembelajaran yang sesuai bagi karakteristik siswa khususnya dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berkontribusi dalam kelompok selama pembelajaran.
- 3) Memberikan pengalaman belajar dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan saling berkompetisi secara akademis dengan kompetensi seimbang.

b. Bagi Guru

Memberikan pengalaman kepada guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan keterampilan mengajar tenaga kependidikan dalam melakukan pembelajaran.
- 2) Sebagai salah satu peluang pengenalan model pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah untuk menunjang pembelajaran dan menghasilkan output yang berkualitas