

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomer 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Afandi, 2013:100.)

Pembelajaran bisa dikatakan bermakna apabila pembelajaran tersebut bisa mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mampu berfikir kritis pada setiap pembelajaran. Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna dan berkualitas perlu juga digunakan model-model pembelajaran agar pembelajaran bisa lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Menurut Sukanto (Shoimin, 2017:23) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur dan sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial, selain itu model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Afandi dkk, 2013:15).

Model pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran yang bervariasi. Dalam kata lain proses pembelajaran dapat dikatakan sulit mencapai hasil manakala guru tidak menggunakan model yang tepat.

Guru yang tidak mengetahui dan memahami aneka ragam model pembelajaran akan membuat siswa tidak aktif, cepat bosan, mengantuk, dan bahkan siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran serta sulit memahami pembelajaran yang disampaikan guru.

Salah satu model pembelajaran yang bervariasi yaitu model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative* atau kelompok yang berbentuk permainan. *Teams Games Tournament* dapat dikatakan sebagai model pembelajaran kelompok yang dalam penyajiannya peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok kecil kemudian melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan bantuan. (Rusman,2014:203).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian konsep pembelajaran yang dirancang atau di buat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dari awal hingga akhir, serta model pembelajaran pula dapat disebut dengan pola pilihan yang artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien serta mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah pada saat ini masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, selain itu juga banyak siswa yang prestasinya rendah dalam kegiatan belajar mengajar, hal tersebut terjadi karena kurangnya guru dalam memahami model pembelajaran apa yang tepat untuk diterapkan.

Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana peserta didik tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman, serta aspek-aspek lain tentang apa yang telah dilakukan. Keaktifan

dikelas terjadi apabila kegiatan yang dilakukan pendidik dan peserta didik yang bersifat fisik maupun mental dalam proses kegiatan belajar mengajar (Astuti dan Kristin, 2017:157, vol.1).

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, jadi mereka tidak hanya sebagai penerima materi yang diberikan oleh guru saja namun mereka juga ikut berpartisipasi baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu perlu dilakukan penelusuran artikel ilmiah terkait model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* yang memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan gambaran terhadap model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* di sekolah dasar agar bisa menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

B.Rumusan Masalah

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini diharapkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan, maka diperlukan untuk merumuskan fokus permasalahan yang akan dikaji. Secara umum, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses keaktifan belajar siswa di sekolah dasar ?
2. Bagaimana pembelajaran *teams games tournament (tgt)* diimplementasikan di sekolah dasar ?
3. Bagaimana hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* terhadap kekatifan belajar siswa di sekolah dasar ?

C.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan proses keaktifan belajar siswa di sekolah dasar ?
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diimplementasikan di sekolah dasar ?
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah dasar ?

D.Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah artikel ilmiah yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah dasar untuk menentukan hasil belajar, pengimplementasian, dan mengkaji berbagai hasil penelitian lainnya.

E.Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang hendak diperoleh diharapkan akan memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat pengetahuan dengan memberikan kontribusi berupa memperkaya kajian ilmiah, khususnya tentang pengaruh model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat Secara Praktis

a) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung dan memberikan gambaran penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* di sekolah dasar.

b) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam menggunakan dan mengembangkan model pembelajaran yang lebih bervariasi bukan hanya model pembelajaran konvensional.

c) Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan pedoman dalam melakukan penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* di sekolah dasar.

d) Bagi FKIP UMPRI

Penelitian ini dapat digunakan untuk menjadi sumber referensi bagi pembaca dan rekan-rekan tingkat dibawah saya yang membutuhkan referensi untuk membuat suatu karya ilmiah yang serupa atau dapat mengembangkannya lebih baik lagi sehingga dapat memberikan wawasan terhadap penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* di sekolah dasar.