

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu bidang yang terus berkembang, yang berarti selalu menyesuaikan dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, para guru perlu secara teliti memahami berbagai kebutuhan siswa, agar mereka dapat mengajarkan cara-cara yang efektif bagi siswa untuk mempersiapkan diri dalam beradaptasi dengan lingkungan yang terus berkembang. Salah satu tantangan penting dalam dunia pendidikan adalah bahwa siswa tidak hanya perlu diajarkan oleh guru, tetapi mereka juga harus berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan cara membangun dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri (Pattiasina, dkk 2024).

Berdasarkan peraturan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, yang menyatakan:

“Standar proses adalah standar minimal yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian proses pembelajaran”.

Guru memiliki peran yang sangat penting, untuk memenuhi standar kompetensi lulusan dalam pelaksanaan proses pembelajaran karena mereka adalah pihak yang berinteraksi langsung dengan siswa. Oleh karena itu, guru harus menjalankan standar proses pembelajaran yang telah ditentukan dengan baik. Dalam merancang rencana pembelajaran yang efektif, guru tidak hanya perlu memahami kurikulum yang berlaku, tetapi juga harus mempertimbangkan

karakteristik siswa, model pembelajaran yang digunakan, serta strategi pembelajaran yang tepat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran sendiri merupakan pola atau rencana yang digunakan untuk merancang kurikulum, merancang bahan ajar, serta mengarahkan proses pembelajaran di kelas atau tempat lain (Khoerunnisa 2020:3). Sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa, model pembelajaran harus dipilih dengan cermat karena model tersebut akan sangat mempengaruhi cara siswa memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, jenis materi dan karakteristik siswa menjadi hal yang sangat penting. Guru perlu memahami dengan baik penerapan model pembelajaran yang tepat agar dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dan terlibat dalam setiap tahapan dalam proses pembelajaran.

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, mencari informasi, berdiskusi dan mencari solusi dalam pemecahan masalah. Keaktifan belajar matematika sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, aktif dan mendapatkan hasil yang optimal. Keaktifan belajar ditandai dengan adanya keterlibatan yang optimal dalam proses belajar baik secara intelektual, emosi maupun fisik (Savriani 2020:15).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN 121//I Muara Singoan pada tanggal 14 Oktober 2024, terdapat jumlah 20 siswa dengan 10 perempuan dan 10 laki laki. Diperoleh informasi bahwa keaktifan belajar siswa di kelas III hanya 25 %. Pembelajaran matematika masih terpusat pada guru, siswa kurang antusias dan kurang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini dapat

dilihat pada saat guru mengajukan pertanyaan atau meminta siswa untuk menyampaikan pendapat hanya 4-5 siswa saja yang merespon selebihnya hanya diam. Selain itu proses pembelajaran tersebut hanya berfokus pada buku paket, serta dalam menjelaskan materi guru masih menggunakan metode konvensional tanpa memanfaatkan media ajar, baik itu media konkret maupun media berbasis teknologi karena keterbatasan guru dalam penggunaannya. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III yang menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang dapat berpengaruh untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Alternatifnya ialah dengan penerapan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa antusias dan berperan aktif, serta menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media domino perkalian untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Alasan penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media domino perkalian karena model ini memadukan kolaborasi dalam kelompok dengan elemen permainan yang menyenangkan. Melalui kerja sama, siswa dapat saling mendukung dan berbagi pengetahuan, sementara kompetisi yang sehat dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar. Dengan cara ini, siswa tidak hanya terlibat aktif secara mental tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial,

sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan efektif (Fitrianiingrum 2023:352).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan yang menerapkan turnamen akademik. Model *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan semua siswa tanpa membedakan status, memungkinkan mereka berperan sebagai tutor sebaya dan mengintegrasikan elemen permainan serta penguatan. Selain itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan lebih santai, sambil menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat dan keterlibatan dalam proses belajar (Sulistio 2022:38).

Menurut Nurhayati (2022:9123), langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut: 1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran, inti materi, dan memberikan penjelasan singkat mengenai lembar kerja yang akan dibagikan kepada kelompok, 2) guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja yang telah diberikan, 3) guru menyiapkan permainan, 4) turnamen atau pertandingan dapat dilakukan setiap minggu atau setelah guru menyampaikan presentasi di kelas, dan 5) guru memberikan apresiasi kepada siswa.

Teranikha (2024:28), melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan keaktifan belajar matematika siswa kelas I meningkat. Hal ini terlihat dari perbedaan yang signifikan, yaitu aspek mengikuti pembelajaran dengan baik meningkat dari 47% menjadi 72%, untuk aspek mengajukan pertanyaan

presentasinya meningkat dari 46% menjadi 57%, jumlah presentase untuk aspek menjawab pertanyaan juga meningkat dari 50% menjadi 81%, aspek partisipasi menunjukkan peningkatan dari 63% menjadi 86%, dan aspek mengerjakan tugas meningkat dari 67% menjadi 77%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dipadukan dengan media pembelajaran. Menurut Audie (2019:587) penggunaan media pembelajaran tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara lebih interaktif dan aktif di dalam kelas. Pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami konsep, terutama pada materi perkalian. Guru dapat memanfaatkan berbagai media, salah satunya yaitu media domino perkalian, permainan ini mengadopsi dari bentuk permainan domino dengan media kartu yang terbuat dari kertas berukuran 4×7 cm, yang memiliki angka di kedua sisinya, mirip dengan permainan domino yang dimainkan dengan cara mencocokkan angka-angka tersebut. Siswa dapat belajar menghitung hasil perkalian dengan cara interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Domino Perkalian* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media domino perkalian dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media domino perkalian dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya untuk peneliti sendiri tetapi untuk pihak-pihak yang terkait baik secara langsung maupun tidak langsung, berikut beberapa manfaat dari penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi khususnya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media domino perkalian di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media domino perkalian siswa memperoleh pembelajaran langsung yang menyenangkan, sehingga

dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

- 2) Bagi Guru, penelitian ini dapat membangun pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan efisien.
- 3) Bagi Sekolah, dari penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah tentang cara meningkatkan kualitas pendidikan melalui perbaikan dalam proses pembelajaran.

1.5 Definisi Opsional

a) Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang mengedepankan kerja sama dan kompetensi antar siswa. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan terlibat dalam permainan yang terkait dengan materi pelajaran. Setiap kelompok berusaha untuk mendapatkan poin dalam permainan, sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar dan berkolaborasi secara aktif.

2. Media Domino Perkalian

Media domino perkalian adalah berupa kartu yang memiliki angka di kedua sisinya, mirip dengan permainan domino yang dimainkan dengan cara mencocokkan angka-angka tersebut. Siswa dapat belajar menghitung hasil perkalian dengan cara interaktif dan menyenangkan.

3. Keaktifan

Keaktifan adalah keterlibatan individu secara aktif dalam suatu kegiatan atau proses, baik secara fisik maupun mental.