

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan karena memberikan peluang bagi individu dan masyarakat sekitarnya untuk tumbuh dan berkembang di masa depan. Proses pendidikan sebagai usaha dalam menjadikan kehidupan lebih baik bagi semua orang, memberikan pengalaman bermakna yang memungkinkan pengemangan potensi dalam pencapaian tujuan yang diharapkan.

Peraturan pemerintahan Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional, Secara khusus menetapkan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional:

“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”.

Pengertian pendidikan secara luas adalah sepanjang hayat. Artinya pendidikan adalah segala ilmu pengetahuan yang berlangsung sepanjang hayat di segala tempat dan keadaan yang memberikan pengaruh positif bagi pertumbuhan setiap manusia yang hidup. Pendidikan ini berlangsung sepanjang hayat (mengajarkan sepanjang hayat). Pendidikan dalam arti luas juga merupakan suatu proses pendidikan, dan pengenalan pembelajaran dapat berlangsung setiap saat AMIN:2013:4 (Desi Prestiwanti dkk). Secara harfiah, pengertian pendidikan

adalah pendidikan yang dilakukan oleh seorang guru kepada peserta didik, dengan harapan peserta didik dapat memberikan contoh teladan, pembelajaran, pengelolaan dan peningkatan etika dan moralitas, serta eksplorasi pengetahuan secara individual.

Standar proses yang berisi, standar proses adalah kriteria minimal dalam pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan jalur, jenjang, dan tipe pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Standar proses tersebut yang dimaksud dalam pasal (1) meliputi : perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran. Salah satu elemen penting yang perlu ada dalam pembelajaran adalah guru. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh fungsi dan tanggung jawab guru. Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022.

Sesuai dengan Perpres Nomor 16 Tahun 2022 pasal 7 menyebutkan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan di Indonesia, guru harus mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat menjamin pengalaman belajar yang bermutu sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif. Hal ini dapat diartikan bahwa guru merupakan sasaran dan tujuan utama pendidikan, yaitu pembinaan karakter dan kedewasaan peserta didik. Selain sebagai pengajar, guru juga berperan sebagai pembimbing dan pembimbing. Akibatnya peserta didik kurang terlibat dalam proses pendidikan tetapi ikut berperan dalam memecahkan masalah, menjawab, dan menyelesaikannya.

Program yang dibuat seharusnya memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah tersebut dan memenuhi tuntutan zaman. Program belajar mandiri adalah kebijakan yang dibuat untuk meningkatkan sistem pendidikan

nasional dan memberikan kebebasan kepada sekolah untuk menerapkan kemampuan penting dari program tersebut (Nasution, 2021: 139). Pembelajaran mandiri, yang dapat dilakukan di luar kelas, dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan nyaman bagi siswa karena mereka memiliki kesempatan untuk berbicara dengan teman dan sesama siswa. Di sisi lain, pembelajaran mandiri dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri, berani, berbakat, dan mampu bekerja sama. Oleh karena itu, model pembelajaran yang tepat diberikan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

Sesuai dengan jurusan , diberikan suatu jenis model pendidikan yang sesuai. Pemanfaatan model pembelajaran di sekolah dapat membantu mengarahkan proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan . Sebagai pendidik, seharusnya dapat memanfaatkan alat pembelajaran untuk menyesuaikan penggunaan model pembelajaran agar proses belajar lebih optimal. Model pembelajaran dapat menyajikan informasi yang bermanfaat bagi siswa mengenai belajar mereka. Penggunaan beberapa mode pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menghindari kebosanan.

Setelah melakukan observasi pertama pada tanggal 4 Juli sampai dengan 7 Agustus 2024 di SDN 55 /I Sridadi ditemukan beberapa permasalahan di kelas VC pada saat pembelajaran matematika pada konsep bangun ruang. Permasalahan yang utama adalah kurangnya keterlibatan siswa pada saat pembelajaran. Pada kelas VC yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, Peneliti menemukan bahwa sepuluh siswa tetap dikategorikan sebagai kurang aktif selama pembelajaran matematika materi bangun ruang. Siswa-siswa ini ditandai dengan kurangnya turut serta melaksanakan tugas belajar, kurangnya

keterlibatan dalam memecahkan masalah pada kegiatan belajar, kurangnya bertanya kepada teman atau guru ketika tidak memahami materi, kurangnya kurangnya mencari informasi untuk memecahkan masalah, kurangnya berdiskusi kelompok sesuai petunjuk guru, kurangnya menilai kemampuan dari hasil yang diperoleh, kurangnya memecahkan soal atau masalah, dan kurangnya menerapkan pengetahuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Siswa hanya merespon pelajaran secara minimal, yaitu hanya menjawab pertanyaan guru tanpa memberikan lebih banyak penjelasan. Keengganan siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat menunjukkan rasa ingin tahu yang rendah. Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru BK yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa Guru masih menggunakan pengajaran langsung dan pembelajaran kelompok, serta belum menerapkan model pembelajaran yang beragam. Pembelajaran kelompok adalah pendekatan yang sering digunakan guru. Setelah guru memberikan penjelasan tentang topik pelajaran, siswa diminta untuk menyelesaikan masalah melalui diskusi kelompok.

Salah satu langkah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang didukung dengan penggunaan media spasial. Peneliti memilih model ini karena dirasa sesuai untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada. Selain itu, model ini berbasis kerja sama kelompok, sehingga pembelajaran dengan pendekatan TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan dinamis. Penerapan pembelajaran kelompok berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Terdapat lima langkah dalam pembelajaran *Team Games Tournament* TGT, yaitu

penjelasan guru tentang tahap penyajian kelas atau alat peraga, pembelajaran dalam kelompok kecil, permainan, perlombaan atau turnamen, penghargaan kelompok, atau pembagian hadiah.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan terlibat dalam aktivitas belajar melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, turnamen yang menstimulasi semangat kompetitif yang salah. Jovita bunga kurnia putri sutaryo dkk (2023)

Penelitian oleh Siregar dkk. (2022) menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa pada materi persamaan kuadrat. Meskipun penelitian ini dilakukan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, prinsip-prinsip interaktif dan kolaboratif dalam model TGT dapat diadaptasi untuk pembelajaran bangun ruang di tingkat SD. Lebih lanjut, penelitian oleh Ula dan Jamilah (2023) di SDN 201 Sukaluyu menunjukkan bahwa penerapan model TGT meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V dari 40,3% pada pra-siklus menjadi 75,10% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Dalam konteks pembelajaran bangun ruang, pendekatan yang menggabungkan permainan dan diskusi kelompok dapat membantu siswa memahami konsep-konsep geometris secara lebih konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model TGT diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi bangun ruang di sekolah dasar.

Penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) mampu membangun kolaborasi, mempromosikan persaingan yang sehat, dan menciptakan interaksi yang positif. Semua ini berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika dan sekaligus mengurangi kecemasan mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Berdasarkan studi yang dilaksanakan oleh Anica, L-Ai. 2018 (seperti dikutip dalam Ida Wati 2022), ditemukan bahwa nilai rata-rata pada kelas yang mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournemen* (TGT) turnamen permainan tim mencapai 85,18, jauh melampaui rata-rata kelas dengan pembelajaran langsung yang hanya 64,03.

Jika setiap konsep atau prinsip matematika dalam permainan disajikan, pembelajaran berlangsung saat memanipulasi objek dalam permainan, sehingga metode permainan dipilih untuk ciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, para peneliti berusaha mencari solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini, guru perlu menciptakan lingkungan pendidikan yang kreatif dan nyaman untuk mengajar siswa di kelas, serta menumbuhkan keinginan (motivasi) untuk belajar sebagai salah satu sumber daya pendidikannya.

Siswa dapat memperoleh pembelajaran yang efektif dalam lingkungan alami yang bebas dari tekanan dan dalam situasi yang memicu proses belajar. Mereka memerlukan bimbingan untuk membantu mereka menguasai materi pendidikan dalam berbagai kegiatan pendidikan. Pengaturan, atau manajemen yang tepat, sangat penting untuk menciptakan suasana yang merangsang minat dalam belajar,

meningkatkan keterlibatan belajar siswa, serta memungkinkan guru memberikan arahan kepada siswa.

Salah satu aktivitas atau metode yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah melakukan kegiatan pra-observasi, yakni melakukan pengamatan terhadap kondisi sekolah yang ada. Pengamatan dilakukan dari mulai lokasi, pendidikan, media pembelajaran, model pembelajaran, dan lain- lain . Peneliti kemudian mengidentifikasi permasalahan yang ada. Salah satunya adalah proses pembelajaran di kelas terasa membosankan, hanya terfokus pada pengajaran guru. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan kajian untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model *Team Game Tournament*.

Gagasan inti dari pembelajaran kooperatif adalah siswa bertanggung jawab atas Kemajuan mereka dalam belajar secara berkelompok dan saling mengajar antar teman sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif juga menekankan pentingnya tujuan dan pencapaian kelompok. Pencapaian ini hanya dapat terwujud jika semua anggota kelompok berhasil mencapai tujuan atau menguasai materi yang dipelajari. Dengan demikian, siswa akan berlomba untuk mendapatkan nilai terbaik, di samping mempelajari materi, secara tidak langsung mereka juga belajar untuk menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab, mempererat persahabatan, dan lain- lain.

Berdasarkan fakta tersebut, peneliti ingin mengajukan solusi atas permasalahan tersebut, yaitu ide-ide yang berupa penggunaan Model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Alasan peneliti memilih model ini adalah karena dirasa

tepat untuk mengatasi masalah ini, dan juga karena pembelajaran bersifat kolaboratif dalam kelompok, maka tipe pembelajaran TGT dapat menciptakan lingkungan belajar aktif. Terlaksananya pembelajaran kelompok akan sangat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Tahapan dalam pembelajaran TGT ada lima yaitu: tahap persentasi kelas atau penjelasan guru terhadap materi, pembelajaran dalam kelompok kecil, permainan, kompetensi atau *tournament* antar kelompok, penghargaan kelompok atau pembagian hadiah.

Pembelajaran matematika khususnya keaktifan bangun ruang di SDN 55 Sridadi di katagorikan rendah karena dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Materi ini menuntut pemahaman konseptual yang kuat, kemampuan visualisasi bentuk tiga dimensi, serta keterampilan dalam menghitung luas dan volume. Namun pada praktiknya, menjawab, maupun berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Salah satu penyebab rendahnya keaktifan siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menumbuhkan kerja sama antar siswa.

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi bangun ruang, sering kali menghadapi tantangan dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa. Materi ini memerlukan pemahaman konsep spasial dan visualisasi bentuk tiga dimensi, yang dapat menjadi abstrak bagi siswa jika tidak disampaikan dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Sabella Indah Sari dan Wulan Sutriyani (2023).

Pada pembelajaran matematika dengan metode TGT sifat grafik spasial, siswa dapat mengamati dan mempelajari berbagai grafik spasial nyata, grafik ruang dekat, dan grafik ruang sekitar. Benda-benda nyata tersebut dapat dijadikan sebagai sumber atau media untuk berlatih. Dengan pendekatan TGT, siswa tidak hanya terbiasa menghafal materi tentang sifat-sifat bangun ruang yang tertulis di buku teks maupun yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, mereka diajak untuk memberikan informasi yang lebih mendalam mengenai sifat-sifat dan ciri-ciri bangun ruang. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat memahami, menghayati, dan memanfaatkan dengan tepat berbagai bentuk bangun ruang yang ada di sekitar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 55 Sridadi, ditemukan bahwa kurangnya keaktifan dalam pembelajaran materi bangun ruang. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Untuk itu, penelitian tindakan kelas (PTK) dipilih sebagai pendekatan yang tepat karena memungkinkan guru untuk secara langsung melakukan perbaikan melalui tindakan-tindakan yang sistematis, refleksi, dan berkelanjutan. PTK tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga memberdayakan guru untuk menjadi peneliti di kelasnya sendiri guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Bangunan Luar Angkasa di Kelas V SDN 55/I Sridadi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang peneliti paparkan diatas Berdasarkan konteks tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelas dengan judul “Bagaimana Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Dapat Meningkatkan keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 55/I Sridadi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu mengidentifikasikan Penerapan Model Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas V SDN 55/I Sridadi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoristik

Adapun hasil penelitian penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan informasi, wawasan dan masukan mengenai Penerapan Model Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas V SDN 55/I Sridadi.

1.4.2 Manfaat praktis

- 1) Bagi peneliti, dapat menambah informasi dalam penerapannya di sekolah terhadap permasalahan yang dihadapi di dunia nyata.
- 2) Bagi guru, diharapkan bisa mengembangkan lebih lanjut model, media dan referensi dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran.

- 3) Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan model ini siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran yang diajarkan dan lebih meningkat keaktifannya.