

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Peran guru sebagai pendidik perlu memperhatikan lingkungan belajar pada saat proses pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya kreativitas guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran saat ini dipandang sebagai unsur krusial dalam sebuah pembelajaran. Kegiatan kelas yang menarik merupakan hal yang penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas saat proses pembelajaran berlangsung (Nasir, 2023). Namun, masih banyak siswa yang kurang terlibat atau aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ini merupakan tantangan bagi guru untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada kenyataannya, selama proses pembelajaran berlangsung banyak kendala yang dihadapi oleh guru sehingga harus memikirkan cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru sudah menjelaskan materi yang disampaikan dengan baik dan memastikan siswa paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Namun siswa banyak yang kurang aktif, kurang ikut dalam berinteraksi dengan guru dan siswa, dan pada akhirnya siswa langsung memahami materi yang disampaikan (Rikawati et al. 2020). Selama proses

pembelajaran, ada beberapa kendala yang dapat menyebabkan rendahnya keaktifan siswa. Faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan siswa, yaitu faktor guru. Keaktifan belajar siswa dipengaruhi kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang inovatif akan membuat siswa menjadi mandiri dan akan menjangkau kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Untuk itu, kegiatan pembelajaran perlu dirancang dengan baik agar dapat meningkatkan keaktifan siswa (Farida Payon et al., 2021). Selanjutnya faktor sarana dan prasarana sekolah. Sarana dan prasarana sekolah menjadi hal yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Salah satu sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran adalah ruang kelas (Jannah & Sontani, 2018). Ruang kelas yang kecil dapat menghambat pergerakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, aktivitas siswa agar aktif dalam pembelajaran menjadi terbatas. Oleh karena itu, diperlukan adanya model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT).

Berdasarkan observasi awal pada 1-2 Oktober 2024, ditemukan bahwa keaktifan siswa selama proses pembelajaran sangat rendah, dimana masih banyak siswa yang kurang terlibat aktif selama pembelajaran yang menyebabkan monotonnya pembelajaran. Siswa hanya duduk diam

memperhatikan guru saat penyampaian materi. Penggunaan model atau metode konvensional yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran dan juga ruang kelas yang kecil menghambat pergerakan dan aktivitas belajar siswa.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Model *Teams Game Tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa dengan membentuk kelompok belajar untuk bersaing dengan kelompok lainnya, yang pada akhirnya akan meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), berisikan penyampaian materi pembelajaran, pembentukan kelompok belajar, siswa mengikuti permainan untuk mengetahui pemahaman siswa, setiap kelompok berkompetisi, dan mendapatkan pengakuan penghargaan sebagai kelompok yang terbaik (Nur Wahidah et al. 2023). Dapat disimpulkan bahwa, Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan model yang bersifat berkelompok dan melaksanakan sebuah kompetisi di kelas guna meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Model ini bisa dikombinasikan dengan permainan *ranking* 1 untuk menambah inovasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Situmorang, permainan *ranking* 1 adalah salah satu metode permainan dengan penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar di dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana yang ceria

dan kompetitif (Nurfriana et al., 2022). Permainan *ranking* 1 dapat menambah variasi pada proses pembelajaran dimana siswa dikombinasikan dengan permainan dan menciptakan suasana pembelajaran yang ceria dan aktif. Maka, *ranking* 1 adalah permainan yang dapat dipakai oleh guru sebagai salah satu proses penilaian dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan juga dapat menciptakan suasana yang ceria, aktif dan kompetitif di dalam kelas. Penelitian Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) telah dilakukan oleh penelitian-penelitian terdahulu, yakni: penelitian yang dilakukan oleh (Lubis et al. 2023) dengan judul “Pengaruh Model *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya arah pengaruh dari penggunaan Model *Teams Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dengan menggunakan uji-T.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Alawiyah et al., 2023) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams GameTournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang signifikan, hal ini terbukti dari hasil uji n-gain yang dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Utami et al. 2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams GameTournament* Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Pada

Siswa Kelas IV” dengan hasil menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 0.045 pada uji hipotesis.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian - penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa Model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang berbasis permainan *Ranking 1* dimainkan dengan cara berkelompok. Dengan begitu, adanya interaksi antara guru dan siswa dan juga siswa dengan siswa, yang membuat mereka aktif dalam memecahkan permasalahan bersama. Dan dengan model TGT, maka terjadinya kompetitif antara kelompok belajar dan membuat suasana belajar menjadi aktif. Maka dari itu, peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbasis *Ranking 1* Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V SD Negeri 148 Palembang.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan didapatkan beberapa masalah utamanya, yaitu:

- a) Masih kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- b) Kurangnya keterlibatan siswa yang menyebabkan monotonnya proses pembelajaran.
- c) Kurangnya interaksi antara guru kepada siswa dan juga antara siswa kepada siswa.
- d) Penggunaan model konvensional yang masih diterapkan oleh guru.

- e) Ruang kelas yang kecil menghambat aktivitas belajar siswa.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Untuk memastikan fokus penelitian dan menghindari cakup masalah yang terlalu luas, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a) Penelitian ini hanya meneliti keaktifan belajar siswa pada mata pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila) BAB 3 Keberagaman Budaya Indonesiaku Materi Budaya Daerah Indonesia.
- b) Subjek yang dipilih ialah siswa kelas V SD Negeri 148 Palembang.
- c) Pengaruh model pembelajaran *Teams game tournament* berbasis permainan ranking 1 terhadap keaktifan siswa kelas V SD Negeri 148 Palembang.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan lingkup masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah, “Apakah Model *Teams Game Tournament* (TGT) berbasis permainan *Ranking* 1 berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada kelas V SD Negeri 148 Palembang?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* berbasis permainan *Ranking* 1 terhadap keaktifan siswa kelas V SD Negeri 148 Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi secara teoritis maupun praktis.

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* berbasis permainan *Ranking 1* terhadap keaktifan siswa kelas V.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi:

#### 1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam usaha meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran dan sebagai referensi untuk menerapkan Model Pembelajaran *Teams GameTournament*.

#### 2) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menjadikan siswa belajar secara individu maupun kelompok dalam satu kelas sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran *Teams GameTournament*.

### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan mutu sekolah.

### 4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan referensi serta memperluas wawasan untuk penelitian lebih lanjut tentang penggunaan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam proses pembelajaran.