# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan mendasar yang harus dipahami oleh setiap guru. Siswa tidak akan merasa cukup jika hanya mendengarkan dan mencatat pembelajaran yang diberikan oleh guru, tetapi siswa juga harus memberikan umpan balik ataupun memberi respon saat proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar dapat ditunjukkan dengan adanya keterlibaan siswa secara intelektual dan emosioal.

Lingkungan sekolah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa dan keaktifan belajar siswa. Lingkungan fisik seperti keadaan ruang kelas, pencahayaan, suhu, dan kebersihan ruangan juga dapat mempengaruhi konsentrasi dan kenyamanan siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nunu dan Atang, 2021) “Lingkungan sekolah memiliki peranan penting dalam pembentukan perilaku sosial siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat terwujudkan dengan maksimal”. Lingkungan sekolah juga yang menjadi salah satu wadah dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar menurut (Sinar, 2018) bahwa Kegiatan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun yang berasal dari luar siswa. Faktor yang berasal dari diri siswa ada yang berkaitan dengan keterampilan, ada pula yang tidak, contohnya minat dan keinginan untuk belajar. Minat dan keinginan belajar dapat diciptakan melalui usaha dan situasi

yang diciptakan oleh guru. Kegiatan belajar mengajar merupakan proses aktif antara siswa dan guru untuk memngembangkan potensi diri, pengetahuan, serta keterampilan yang dimiliki oleh setiap siswa. Namun menurut (Sutarini & Rahmat, 2022) pembelajaran yang kurang aktif akan berdampak kepada keberlangsungan proses pembelajaran dan juga hasil belajar. Guru sebagai tenaga pendidik yang menjadi salah satu faktor untuk keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus mempunyai berbagai strategi agar proses belajar mengajar dapat menarik keaktifan belajar siswa. Upaya dan situasi yang diciptakan guru tidak hanya dapat mempengaruhi minat belajar tetapi juga mempengaruhi keaktifan belajar.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran wajib yang ada di sekolah khususnya Sekolah Dasar (SD) secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu disiplin ilmu yang terdiri atas objek dari keterampilan bahasa, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis yang sangat luas dan selalu berkembang dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan berbahasa agar mereka mampu mempelajari dan memahami konsep bahasa Indonesia dari lingkungan sekitar.

Menurut (Yuliawati, 2021) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam TGT, pembelajaran diatur dalam bentuk permainan yang menarik, yang melibatkan kelompok-kelompok siswa yang terdiri dari 3-5 orang. Kelompok-kelompok ini dibentuk secara heterogen, baik dari segi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model pembelajaran ini adalah adanya game dan turnamen akademik yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Melalui TGT, siswa dapat belajar dalam kelompok kecil yang membuat mereka lebih terfokus dan nyaman dalam melakukan diskusi serta memecahkan masalah. Selain itu, siswa juga dapat saling berbagi informasi dan pengetahuan yang dimiliki, sehingga mendorong terciptanya suasana belajar yang kolaboratif dan saling melengkapi. Dengan begitu, TGT tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Swasta PAB 5 Klumpang, bahwa banyak siswa yang merasa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, seperti; siswa lebih memilih berbicara dengan temannya daripada harus mendengarkan guru menjelaskan materi, dan siswa beranggapan bahwa pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membosankan sehingga saat proses pembelajaran tidak banyak siswa yang memberikan respon ataupun umpan balik seperti memberikan pertanyaan-pertanyaan pada materi yang belum dimengerti. Beberapa hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti; guru kurang kreatif dan inovatif dalam penggunaan model pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi sederhana yang kurang melibatkan siswa. Faktor-faktor tersebut yang menyebabkan siswa menjadi mudah bosan saat jam pembelajaran berlangsung.

Dari beberapa masalah yang terdapat di SD Swasta PAB 5 Klumpang tersebut, perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Karena karakteristik siswa yang senang berinteraksi langsung dengan temannya, maka dari itu salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dengan adanya model pembelajaran ini siswa bisa berinteraksi langsung dan diharapkan dapat menarik keaktifan siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah menurut (Sugiyono, 2012) mengatakan bahwa identifikasi masalah adalah hubungan satu masalah dengan masalah yang diduga berpengaruh positif dan negatif terhadap masalah yang diteliti dan dinyatakan dalam bentuk variabel.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan identifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pelajaran bahasa indonesia.
2. Kurangnya respon dan fokus siswa terhadap materi pembelajaran
3. Belum maksimalnya penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia
4. Siswa menganggap mata pelajaran bahasa Indonesia terjesan sulit dan membosankan.

## Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu bagian yang ada didalam peneliian, batasan masalah dilakukan agar masalah tidak meluas. (Sugiyono, 2012) mengatakan bahwa batasan masalah merupakan masalah yang berupa pertanyaan-pertanyaan di dalam penelitian yang akan dicari jawabannya.

Karena terbatasnya waktu, tenaga, dana, dan teori-teori maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini agar penelitian dapat berjalan secara mendalam dan mendetail. Tidak semua masalah yang ada di identifikasi masalah akan diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti yaitu masalah analisis keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Belajar Menemukan Informasi Di Kelas IV SD Swasta PAB 5 Klumpang.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, peneliti diarahkan untuk mengungkapkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Swasta Pab 5 Klumpang, berikut ini adalah masalah yang akan diteliti, antara lain :

1. Bagaimana Keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Swasta PAB 5 Klumpang?
2. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Times Games Tournamnet* di Kelas IV SD Swasta PAB 5 Klumpang?

## 1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Bagaimana Keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Swasta PAB 5 Klumpang.
2. Untuk mengetahui Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Times Games Tournamnet* di Kelas IV SD Swasta PAB 5 Klumpang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti berharap penelitian ini bisa menjadi referensi dalam dunia pendidikan khususnya dalam layanan pendidikan di Sekolah Dasar. Menjadi bermanfaat untuk menambah wawasan guru, menjadi referensi untuk penelitian- penelitian berikutnya yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa.

1. Manfaat Praktis

Secara praktis, kompenen-kompenen yang ada dalam penelitian ini memiliki peran penting tersendiiri dalam pembelajaran, khususnya:

1. Bagi sekolah

Bagi sekolah peneliti berharap penelitian ini bisa menjadi masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas pendidikan di SD Swasta PAB 5 Klumpang.

1. Bagi guru

Bagi guru peneliti berharap penelitian ini bisa menjadi masukan untuk menambah kualitas dan memperluas wawasan bagi guru dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

1. Bagi peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman yang bermanfaat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

1. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini bermanfaat dalam peningkatan keaktifan belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia