

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awal Tahun Pelajaran 2006/2007 mulai diterapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). KTSP adalah kurikulum yang disusun dan dilaksanakan oleh satuan pendidikan yang terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan dan silabus.

Peningkatan mutu pendidikan, menuntut guru untuk dapat berperan aktif dalam melaksanakan dan mampu mengelola proses pembelajaran (*manager*), menentukan tujuan pembelajaran (*director*), mengorganisasikan kegiatan pembelajaran (*coordinator*), mengkomunikasikan murid dengan berbagai sumber belajar (*communicator*), memberi dan menyediakan kemudahan-kemudahan belajar (*fasilitator*), dan memberi dorongan belajar (*stimulator*).

Karakter KTSP sesuai dengan kegiatan belajar yang diciptakan di kelas, karena keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan hakikat belajar yang menempatkan siswa sebagai pelaku belajar. Walaupun KTSP sudah diterapkan

namun pendidikan kita masih diselimuti oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihapal. Sumber utama pengetahuan masih berfokus kepada guru, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar, sehingga proses pembelajaran yang menurut siswa pelaku belajar aktif belum optimal.

Pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa, berfokus pada siswa, menyenangkan bagi siswa, meningkatkan kepekaan sosial dan mendorong siswa mengonstruksikan dibenak siswa sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami. Melalui proses belajar yang demikian itu diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga lambat laun hasil prestasi belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

Hasil observasi dan wawancara terhadap guru di SD Negeri 5 Sukaraja Bandar Lampung, bahwa sebagai peserta didik aktivitas belajar siswa belum optimal, terbukti pada kreatifitas siswa masih tampak ada yang mengganggu proses pembelajaran misalnya mengobrol yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran, mengganggu teman sebangku dan melakukan aktivitas yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran yang sedang berjalan. Hasil belajar siswa tergolong kurang memuaskan, hal ini terlihat dari rata-rata hasil nilai akhir semester ganjil hanya mencapai 63,00 dengan kategori kurang. Karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk pelajaran Matematika, yaitu 65,00 belum bisa dicapai oleh siswa. Adapun datanya sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai rata-rata Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 5 Sukaraja Tahun Pelajaran 2008/2009 s.d. 2010/2011

No.	Tahun Pelajaran	Semester	Nilai Rata-Rata Siswa	KKM	Keterangan
1.	2008/2009	I	57,50	63	Di Bawah KKM
2.	2008/2009	II	69,60	63	Di Bawah KKM
3	2009/2010	I	62,00	63	Di Bawah KKM
4.	2009/2010	II	62,50	63	Di Bawah KKM
5.	2010/2011	I	63,00	65	Di Bawah KKM

Sumber: Data SD Negeri 5 Sukaraja

Upaya-upaya guru untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktivitas siswa dalam belajar dengan cara memberikan reward kepada siswa yang aktif dalam proses belajar, tetapi belum maksimal karena siswa yang aktif jumlahnya terbatas pada siswa tertentu saja. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa, guru memberikan tugas-tugas di sekolah maupun memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa, akan tetapi siswa yang tidak mengerjakannya masih banyak. Mereka menunggu pekerjaan temannya selesai, setelah itu mereka menyalin pekerjaan temannya.

Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang belum bervariasi dengan model pembelajaran berpaku pada model metode ceramah yang sangat dominan, sedangkan siswa sebagai pendengar dan penonton. Siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar, dan siswa menjadi malas. Upaya yang dilakukan guru sebagai tenaga pendidik bagaimana menciptakan suasana pembelajaran di dalam

kelas yang mampu membuat peserta didik lebih aktif sehingga meningkatkan prestasi belajar mereka.

Salah satu pembelajaran yang diduga dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe, salah satunya adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. TGT merupakan model dari pembelajaran kooperatif yang pada dasarnya memiliki kesamaan tipe dengan model *Student Teams Achievement Division (STAD)* pada proses pengelompokannya, tetapi dalam TGT tagihan terhadap siswa dilakukan dengan cara turnamen.

Pembelajaran dengan model TGT akan merangsang keaktifan siswa, sebab dalam TGT semua siswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya. Siswa dituntut untuk berani mengungkapkan pendapatnya, menanggapi pendapat temannya, dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi kelompok. Di samping itu, siswa akan terlatih untuk berkompetisi dalam turnamen yang dilaksanakan setiap berakhirnya tujuan pembelajaran. Siswa akan terpacu untuk menunjukkan kemampuannya selama proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan menampakkan keaktifannya selama proses pembelajaran di kelas.

Saat siswa melakukan diskusi dalam kelompok yang heterogen sebagaimana diterapkan pada model TGT, dapat memberi keuntungan baik pada siswa dengan kemampuan akademik pada kelompok bawah, maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, selanjutnya dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru dalam melakukan pembelajaran belum menggunakan pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Aktivitas belajar siswa kelas VI SD Negeri 5 Sukaraja Bandar Lampung semester ganjil tahun pelajaran 2010/2011 masih kurang optimal.
3. Prestasi belajar siswa kelas VI SD Negeri 5 Sukaraja Bandar Lampung semester ganjil tahun pelajaran 2010/2011 masih tergolong rendah yaitu 63,00 dengan KKM 65.

C. Batasan Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini dibatasi pada upaya peningkatan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya nilai rata-rata kelas siswa dalam pelajaran Matematika di kelas VI SD Negeri 5

Sukaraja Bandar Lampung. Adapun rumusan permasalahan penelitian ini adalah apakah penggunaan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika di kelas VI SD Negeri 5 Sukaraja Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan:

1. Peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Peningkatan pencapaian prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

F. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat:

1. Menjadi bahan pertimbangan bagi guru kelas dalam memilih dan menyajikan model pembelajaran di kelas,
2. menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dari sisi penggunaan model pembelajar di dalam kelas,
3. menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang tertarik dengan model sejenis.