

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar merupakan satuan pendidikan yang sangat penting keberadaannya karena melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar. Memperhatikan peranannya yang demikian besar, sekolah dasar harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya, baik secara institusional maupun fungsional akademik.

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar menjadi dasar pembentuk perkembangan anak dalam aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik). Mengembangkan aspek-aspek tersebut tidak lain bertujuan mempersiapkan peserta didik agar mampu hidup berdampingan di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran adalah kegiatan utama di dalam kelas. Pembelajaran menurut Trianto (2009, hlm 17) dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks, bahwa pembelajaran itu pada hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna di atas jelas sekali bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran itu tidak hanya bersifat transmissif, artinya siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan oleh guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif apabila guru mengerahkan segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. (Trianto, 2009, hlm 17)

Pada hakikatnya pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif dimana siswa terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Seperti yang di kemukakan oleh Hamalik tentang pembelajaran yang efektif (2006, hlm. 17) bahwa pembelajaran harus menyediakan kesempatan

**Fitriya Febriyani, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Siswa belajar sambil bekerja. Siswa bekerja memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilannya.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang berpusat pada aktivitas belajar peserta didik. Adanya aktivitas belajar siswa yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Aksiwi dan Sugiono, 2014, hlm 37). Karena pentingnya aktivitas belajar, peran guru dalam pembelajaran harus mampu mengembangkan suasana belajar yang aktif, positif, menyenangkan, dan menambah semangat belajar peserta didik. Pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. (Warsono dan Hariyanto, 2014 hlm. 12) pada saat siswa belajar dengan aktif, itu berarti siswa mendominasi aktivitas pembelajaran. aktivitas pembelajaran atau keaktifan siswa belajar selalu terjadi di dalam proses pembelajaran. Tidak ada satu teori pengajaran yang tidak mengembangkan aktivitas belajar peserta didik. Bahkan keberhasilan belajar dapat terjadi apabila tujuan pembelajaran tercapai akibat adanya aktivitas belajar siswa. (Sudjana, Suwariyah, 1991, hlm 3-4). Usaha yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan teori belajar dan pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang dicapai, dan materi ajar, yaitu berupa pendekatan, strategi, pembelajaran maupun media pembelajaran untuk mencapai keberhasilan belajar siswa. (Rahmat, dkk, 2009, hlm.55). Maka dari itu, peran guru sangat penting dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu bagaimana mengoptimalkan siswa dalam melaksanakan aktivitas belajarnya yang mencakup aktivitas sosial, emosional, intelektual dan motorik agar siswa menguasai pembelajaran atau tujuan intruksional yang harus dicapainya.

Pada kenyatannya tidak semua siswa ikut terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV sekolah dasar yang ada di Kota Bandung terjadi permasalahan pada aktivitas belajar siswa yaitu dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa, terdapat 16 orang siswa atau sekitar 64 % yang aktivitas belajarnya masih rendah, dan 9 orang yang termasuk siswa aktivitas belajarnya sangat baik atau sekitar 36%. Menurut pengamatan peneliti siswa kelas IV terlihat mengalami kejenuhan dalam belajar sehingga pada saat guru

**Fitriya Febriyani, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

kelas IV memberikan tugas, siswa kelas IV mengabaikan tugas tersebut, dan mereka cenderung melakukan kegiatan diluar proses pembelajaran. Banyak siswa yang mengobrol dan asik sendiri, beberapa siswa merasa mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga pembelajaran menjadi terhambat dan aktivitas belajar siswa belum mencapai hasil yang maksimal.

Dari masalah-masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional yaitu siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Guru kurang menguasai pengelolaan kelas yang menjadikan pembelajaran dan suasana belajar menjadi tidak menyenangkan, pembelajaran yang dilakukan oleh guru membuat bosan yang pada akhirnya siswa mengalihkan aktivitasnya pada hal lain diluar pembelajaran.

Aktivitas belajar erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran karena didalam suatu proses pembelajaran terdapat aktivitas baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Tanpa adanya aktivitas proses pembelajaran tidak akan berhasil. Aktivitas itupun harus terlaksana secara optimal, seperti yang dikatakan oleh Sardiman (1986, hlm.100) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Kedua aspek tersebut berkaitan satu sama lain, saling mengisi dan menentukan oleh sebab itu, pembelajaran yang aktif tidak hanya dilihat dari gerakan motorik semata-mata. Setiap proses pembelajaran harus berpusat pada siswa. Hal yang harus dilakukan adalah mengoptimalkan siswa dalam melaksanakan aktivitas belajarnya agar siswa menguasai bahan belajar dan tujuan intruksional yang harus dicapai. Siswa harus lebih banyak aktif karena siswa sebagai subjek didik yang akan merencanakan sekaligus melaksanakan pembelajaran. Tuntutan inilah yang membuat masalah ini memiliki urgensi untuk segera diselesaikan.

Untuk mengatasi masalah diatas maka perlu adanya alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung. Dari hasil studi literatur terdapat pembelajaran pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, yaitu menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Adapun indikator aktivitas belajar siswa yang akan

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

di tingkatkan oleh peneliti berdsarkan temuan masalah yang masih kurang dan harus ditingkatkan yaitu aktivitas visual (*visual activity*), aktivitas lisan (*oral activity*), aktivitas menulis (*writting activity*) dan aktivitas motorik (*motoric activity*).

Pembelajaran kooperatif ini memiliki beberapa tipe, diantaranya *Time Token*, *Numbered Head Together (NHT)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw*. Namun, alternatif pembelajaran yang diprediksi dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikarenakan dalam teamss games tournament ini siswa dituntut secara aktif dalam proses pembelajarannya, Sesuai dengan pendapat Nur (dalam Warsono dan Haryanto 2012, hlm. 197) bahwa aktivitas dalam *Teams Games Tournament* yaitu siswa di dorong untuk belajar sambil bermain, belajar sambil berpikir, belajar sambil bekerjasama, dan belajar untuk bersaing secara sehat dengan kelompok lain.Kelebihan dari pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini diantaranya pembelajaran lebih menarik, dan mendorong semangat serta keaktifan siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan.

Dari uraian diatas, untuk memecahkan masalah rendahnya aktivitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar, maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang diberi judul: **Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun rumusan permasalahan yang diajukan dalam berupa pertanyaan “Apakah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa?”

Untuk memberikan arah terhadap proses penelitian, maka rumusan masalah diatas disusun menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

1.2.2 Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

**Fitriya Febriyani, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah :

#### 1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan/memperbaiki proses pembelajaran di kelas.

#### 1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

1.3.2.2 Untuk mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, adapun manfaat yang diberikan adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritik:

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan proses pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan.

#### 1.4.2 Manfaat Praksis

##### 1.4.2.1 Manfaat bagi guru

meningkatkan keprofesionalan guru dan keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran-pembelajaran pembelajaran terutama dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*, sertameningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelompok dengan menggunakan pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

##### 1.4.2.2 Manfaat bagi siswa

Menumbuhkan keantusiasian siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan penerapan pembelajaran pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

##### 1.4.2.3 Manfaat bagi sekolah

**Fitriya Febriyani, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Hasil dari penelitian penerapan pembelajaran cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

**Fitriya Febriyani, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagianawal dari skripsi yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka yang mempunyaiperan yang sangat penting. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik yang terdiri dari pembahasan teori-teori dan konsep mengenai pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan aktivitas belajar siwa.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, dan tehnik pengolahan data.

Bab IV berisi tentang temuan dan pembahasan yang terdiri dari pelaksanaan dan hasil tindakan, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab V menyajikan penafsiran dan pemaknaa penelititerhadap analisis temuan penelitian. Bab ini terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi.

**Fitriya Febriyani, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)