

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar pasti dilakukan oleh semua manusia yang hidup. Belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia terutama di lingkungan akademik seperti sekolah, siswa, maupun mahasiswa. Di dalam kegiatan pembelajaran tidak lepas dari belajar dan pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Hermawan, 2010, hlm. 5) belajar adalah salah satu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sejalan dengan pendapat Gagne, menurut Nana Syaodih (dalam Hermawan, 2010, hlm. 5) belajar adalah segala perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif maupun psikomotor dan terjadi melalui proses pengalaman. Sedangkan pembelajaran menurut Oemar Hamalik (dalam Hermawan, 2010, hlm. 9) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur, yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran dalam buku (Hermawan, 2010, hlm. 9) dipandang suatu sistem, karena di dalamnya terdapat komponen lain yang saling ketergantungan, di dalam pembelajaran terdapat interaksi anantara peserta didik dan pendidik, melibatkan unsur-unsur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Belajar dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan satu sama lain. Dari uraian diatas kita dapat mengetahui bahwa belajar termasuk dalam suatu proses pembelajaran, dimana belajar dapat menghasilkan perubahan perilaku baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Di dalam proses pembelajaran dituntut agar dapat melibatkan siswa secara aktif baik secara fisik, psikis, serta sosialnya dalam segala aspek aktivitas belajar. Pembelajaran aktif merupakan salah satu pembelajaran yang memberikan pengalaman bermakna di mana proses interaksi antara guru dan siswa yang mengalami pembaruan dari proses interaksi yang sudah ada dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai pembelajar bukan sebagai subjek yang hanya menerima materi dari guru. Guru disini hanya sebagai fasilitator atau jalan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Permasalahan yang

**Rika Nuraeni, 2018**

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA*

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

terjadi di dalam kelas merupakan masalah yang terjadi akibat pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*). Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif di kelas dan tidak bebas berpendapat. Penerapan model pembelajaran tradisional yang masih terjadi di sekolah, menjadikan guru masih menempatkan diri sebagai sumber belajar utama, tidak memberikan kesempatan siswa untuk mencari sumber belajar sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan usaha yang keras dari guru untuk mewujudkan bagaimana aktivitas tersebut dapat tercapai oleh siswa. Kesiapan dan perencanaan seorang guru untuk mengajar sangat penting, guru harus menyiapkan berbagai hal untuk mengajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Guru sangat berperan penting dalam sebuah pembelajaran untuk membuat sebuah perubahan dalam diri siswa agar lebih baik, baik itu dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotor. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, guru dituntut untuk dapat mengembangkan pengetahuan, kreativitas, dan kemampuannya agar mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi di salah satu Sekolah Dasar yang terletak di Kecamatan Pasteur Kota Bandung siswa Kelas V ditemukan permasalahan utama yaitu rendahnya aktivitas belajar siswa. Dimana pada saat pembelajaran hanya 14 orang siswa dari 38 siswa atau hanya 36,84% yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Aktivitas belajar yang sangat penting untuk diperhatikan, tetapi masih banyak siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga kompetensi kurang tercapai. Beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan selama dua minggu melakukan proses observasi atau *sit in* di kelas V sekolah dasar di Kota Bandung yaitu sebagai berikut : (1) ketika guru sedang menerangkan, banyak siswa yang mengobrol dan tidak memperhatikan; (2) beberapa anak yang mendominasi kelas; (3) dalam kegiatan kelompok banyak yang tidak ikut serta dalam diskusi; (4) ketika guru bertanya, hanya siswa itu-itu saja yang menjawab, yang lain cenderung diam dan pembelajaran yang kurang menyenangkan.

Beberapa permasalahan diatas disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu, proses belajar yang kurang bervariasi, ada beberapa siswa yang mendominasi kelas sehingga siswa yang lain cenderung

**Rika Nuraeni, 2018**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA**

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

diam. Berdasarkan wawancara dengan siswa, siswa cenderung menyukai pembelajaran yang menggunakan aktivitas bermain.

Dari permasalahan di atas sudah terlihat bahwa aktivitas belajar siswa belum maksimal dan siswa masih kurang aktif dalam pembelajarannya. Di dalam pembelajaran seharusnya siswa yang berperan aktif dan yang mendominasi agar terjadinya suatu perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut. Siswa sebagai pelaku aktivitas belajar, jadi siswa yang seharusnya berperan aktif dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan mengoptimalkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah diatas, maka salah satu model yang dianggap tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka Slavin (2008, hlm. 163). Melalui penerapan pembelajaran TGT ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menemukan rumusan masalah yaitu sebagai berikut

- 1.2.1 Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa ?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Rika Nuraeni, 2018

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA*

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

- 1.3.1 Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 1.3.2 Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT).

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Melalui penelitian ini diharapkan mendapat tambahan pengetahuan secara teoritis mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat dijadikan dasar pengembangan penelitian tindakan kelas dan dapat dijadikan salah satu upaya untuk memperbaiki bahkan meningkatkan proses pembelajaran di sekolah khususnya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

###### **1. Bagi Siswa**

- a. Siswa dapat meningkatkan aktivitasnya dalam belajar.
- b. Siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.
- c. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa berkompentensi antar kelompok.

###### **2. Bagi Guru**

- a. Hasil dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menjadi evaluasi terhadap kemampuan mengajar guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- b. Menambah pengetahuan baru bagi guru mengenai model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini.

###### **3. Bagi Pihak Sekolah/Lembaga**

- a. Pengembangan sekolah dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran bagi guru-guru disekolah tersebut.
- b. Sebagai bahan referensi untuk memecahkan masalah kesulitan siswa.
- c. Meningkatkan kualitas pendidikan di lembaga SD itu sendiri.

###### **4. Bagi Peneliti**

- a. Menambah wawasan mengenai upaya pemecahan masalah belajar yang dialami oleh siswa khususnya masalah meningkatkan aktivitas belajar siswa.

**Rika Nuraeni, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA***

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

- b. Menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran yang tepat untuk digunakan.
- c. Meningkatkan kemampuan peneliti dalam penelitian tindakan kelas.

### **1.5 Struktur Organisasi Penulisan**

Berikut ini merupakan urutan sistematis penulisan setiap bab, yang terdiri dari lima bab yang berisi segala hal yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini.

Bab I Pendahuluan, berisi tentang uraian pendahuluan yang merupakan bagian awal suatu skripsi. Terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, berisi kajian pustaka atau landasan teori yang mendukung topik atau permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini mengenai “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa”. Selain itu, berisi juga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini, berisi kerangka berpikir dan definisi operasional.

Bab III Metode Penelitian, berisi penjabaran rinci mengenai metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadaptasi PTK milik Kemmis dan Mc. Taggart. Selain itu, berisi partisipan dan tempat penelitian, prosedur administratif penelitian, prosedur substansif penelitian, dan pengolahan data penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang sesuai dengan rumusan masalah, serta pembahasan hasil pelaksanaan penelitian.

Bab V kesimpulan, berisi penjabaran mengenai simpulan dan saran yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan peneliti, serta rekomendasi yang dipaparkan oleh peneliti.

**Rika Nuraeni, 2018**

***PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA***

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

**Rika Nuraeni, 2018**

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA*

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

**Rika Nuraeni, 2018**

*PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR  
SISWA*

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