

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas RI No. 41, 2007, hlm. 6). Apabila dicermati apa yang dikemukakan dalam Permen tersebut menunjukkan bahwa peran aktif siswa dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan. Sanjaya (2012) mengungkapkan bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, artinya siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Maka dari itu, pembelajaran lebih berorientasi pada aktivitas siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara proposional.

Mulyasa (2014) mengungkapkan pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan rasa ingin belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Sudjana (2012) menyatakan bahwa makin tinggi kegiatan belajar siswa, makin tinggi peluang berhasilnya pengajaran. Dia mengatakan bahwa

Keberhasilan pembelajaran dilihat dari kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan siswa yang berupa keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun untuk mendapatkan keberhasilan pembelajaran bukanlah hal yang mudah, dibutuhkan usaha dari berbagai pihak untuk mencapainya. (hlm.72)

**Almira Rachma Thalita, 2018**

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

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

Sardiman (2001) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa sendiri adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Dia mengatakan bahwa

Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. (hlm. 98)

Siswa dikatakan aktif dalam pembelajaran menurut Suryosubroto (2009, hlm. 71) bila terdapat ciri-ciri sebagai berikut (1) siswa berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran; (2) pengetahuan dipelajari, dialami dan ditemukan oleh siswa; (3) mencobakan sendiri konsep-konsep; (4) siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya. Jadi dapat disimpulkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah jika siswa tidak bertanya, aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan dan mencatat, siswa hadir di kelas dengan persiapan belajar yang tidak memadai, ribut jika diberi latihan, dan siswa hanya diam ketika ditanya sudah mengerti atau belum.

Temuan yang ditemukan di lapangan di salah satu kelas di sekolah dasar di Bandung diantaranya : 1) siswa belum dapat aktif mengerjakan tugas kelompoknya, dalam kelompok hanya ada 1-2 orang yang mengerjakan tugasnya dan sisanya berbincang; 2) sebagian siswa tidak dapat mengungkapkan pendapatnya sendiri; 3) ketika guru menjelaskan, siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya; relatif menelan mentah-mentah apa yang guru sampaikan, 4) siswa yang berkemampuan akademis rendah cenderung pasif selama pembelajaran.

Masalah diatas disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan selama ini belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya siswa di kelas yang peneliti observasi yang senang bermain, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, senang berkelompok, dan senang hal yang ada unsur kompetisi . Untuk belajar berkelompok sendiri sebenarnya sudah dilakukan namun hal ini belum optimal dikarenakan kurang adanya pembelajaran yang menantang hal ini menyebabkan ketika belajar dalam kelompok anak-

**Almira Rachma Thalita, 2018**

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

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

anak yang akademis tinggi yang mendominasi pengerjaan tugas dan sisanya hanya melihat dan ada juga yang mengobrol.

Agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa saat pembelajaran, diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi siswa. Guru berusaha untuk memilih metode yang serasi dan juga sedapat mungkin diselingi yang baru sehingga siswa merasakan adanya hal yang menarik ketika menerima pelajaran di dalam kelas, terhindar dari rasa bosan dan mengantuk, bahkan pelajaran akan dirasakan tidak sulit dan menjadi disenangi karena adanya sesuatu yang variatif di dalam pemakaian metode.

Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar siswa agar tidak berkelanjutan maka peneliti mengajukan solusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok. Sesuai yang dikemukakan oleh Slavin (2010, hlm.4) dalam bukunya, ia menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama mempelajari materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa saling mengungkapkan pendapat antar sesama anggota kelompok agar materi dikuasai oleh siswa hingga siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari.

Diantara banyak tipe model pembelajaran kooperatif, peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2015) menyatakan bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa semangat mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya *games* dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Selain itu, Mulyaningstih (2014, hlm.244) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menurut Shoimin (2014, hlm.207-208) yaitu 1) tidak hanya membuat

**Almira Rachma Thalita, 2018**

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

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

siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok; dan 5) membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen

Berdasarkan keunggulan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti memutuskan rumusan masalah secara umum yaitu bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV sekolah dasar. Dan secara khusus peneliti merumuskan masalah tersebut sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tema 9 di kelas IV ?
- 2) Bagaimanakah peningkatan keaktifan siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tema 9 di kelas IV ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun diatas maka tujuan dari penelitian ini secara umum untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SD.

**Almira Rachma Thalita, 2018**

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

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

Sedangkan, secara khusus tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah adalah untuk :

- 1) Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tema 9 di kelas IV SD.
- 2) Mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tema 9 di kelas IV SD.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

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

Penelitian ini diharapkan akan menjadi tambahan pengetahuan secara teoritis tentang model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, dapat dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan penelitian tidak kelas dan dapat dijadikan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

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

- 1) Bagi siswa
  - a) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
- 2) Bagi guru
  - a) Menambah wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
  - b) Mengetahui rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
  - c) Memberikan acuan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 3) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dalam menambah informasi pelaksanaan penelitian sejenis

**Almira Rachma Thalita, 2018**

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

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

serta sebagai bahan rujukan lebih lanjut dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

**Almira Rachma Thalita, 2018**

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

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