

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kemajuan sebuah negara. Negara yang baik ialah negara yang menjunjung tinggi arti sebuah pendidikan. Begitulah Pembukaan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia pada alinea ke empat membuka jalan pemikiran terhadap sebuah pendidikan. Selaras dengan Ki Hajar Dewantara yang mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. (dalam Jurnal Kependidikan, Vol. 1 No. 1 Nopember 2013).

Sebagaimana yang telah tertuang dalam UUD 1945 yaitu pasal 28 huruf c, e; dan pasal 31. Bunyi pasal 28 huruf c adalah sebagai berikut : Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, *berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya*, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Oleh karenanya, sebuah pendidikan tidak terlepas dari adanya kegiatan pembelajaran serta peran seorang guru didalamnya, baik sebagai motivator maupun fasilitator dalam mendidik dan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Pendidik harus berperan sebagai orang yang mampu memberikan kemudahan kepada anak dalam rangka belajar, latihan membiasakan diri, dsb. untuk mencapai kedewasaannya (Syaripudin, Tatang., Kurniasih. *Pedagogik Teoretis Sistematis*. Hal. 73. 2016).

Dalam upayanya, guru harus memegang prinsip-prinsip pembelajaran yang dapat digunakan sebagai dasar dalam proses pembelajaran. Prinsip tersebut diantaranya yaitu perhatian dan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan

langsung siswa dalam sebuah pembelajaran. Karena dalam prosesnya, belajar akan terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. Seperti yang diungkapkan menurut Dimiyati dan Mudjiono bahwa “belajar hanya dialami oleh peserta

**Ghaida Zahra Yunia, 2020**

***RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES- TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS***

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

didik sendiri, peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadi proses belajar”.

Dewasa ini, pembelajaran yang berkenaan dengan aktivitas belajar siswa dirasa menjadi salah satu hal yang tidak bisa dipungkiri bahwa untuk menciptakan aktivitas belajar yang baik tidaklah mudah. Timbal balik yang didapatkan guru dari siswa ialah rasa bosan dan kejenuhan atas pembelajaran. Dengan demikian, agar terjadi pembelajaran yang aktif maka guru harus selalu berusaha untuk mencari inovasi pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba suatu hal, dengan menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pembelajaran kelas III SD, terdapat beberapa fenomena adanya kesenjangan yang terjadi dalam aktivitas belajar siswa yang seharusnya. Hal-hal tersebut diantaranya yaitu siswa harus selalu diberi stimulus agar mengajukan pertanyaan, merasa malas untuk mengungkapkan sesuatu. Siswa merasa jenuh dan bosan dengan pelajaran. Misalnya seperti siswa X menguap saat pembelajaran. Siswa X menempelkan kepala ke meja. Terdapat pula siswa X yang enggan mencari kelompok sendiri. Siswa X tidak memperhatikan, lebih memilih untuk mengobrol dan bercanda dengan temannya. Hal tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara konvensional. Lebih banyak kegiatan guru dibanding kegiatan siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam memfasilitasi pengetahuan dengan mempersilahkan siswa untuk membaca buku siswa dan mengikuti langkah yang terdapat pada buku tanpa media pendukung lainnya. Hal ini, dikarenakan pula kurangnya persiapan guru untuk pada saat perencanaan untuk merancang pembelajaran dengan membuat RPP, sehingga pembelajaran dilakukan dengan hanya mengikuti alur buku siswa yang berdampak pada proses pembelajaran dimana siswa kurang aktif. Apabila hal tersebut tetap dilakukan, maka siswa akan kesulitan untuk mengasah kemampuan dan mengembangkan potensinya karena rendahnya aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

Ghaida Zahra Yunia, 2020

**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES- TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diketahui bahwa terdapat adanya suatu permasalahan yang dapat menghambat terjadinya suatu aktivitas belajar siswa. Disinilah, peran guru sangat penting guna memberikan pembelajaran yang berharga bagi siswa yang dapat mengasah kemampuannya baik itu secara kognitif, afektif dan psikomotor. Sebab, peranan guru tidak hanya sebatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran UPI. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Hal. 146. 2017).

Untuk itu, guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang melibatkan aktivitas siswa, diperlukan sebuah cara yang relevan dalam mengajar siswa agar turut aktif dalam sebuah pembelajaran dan mengubah cara pandang siswa terhadap pembelajaran yang membosankan, mengasah bakat serta mengembangkan potensi yang dimilikinya serta kesiapan guru dalam mengajar. Untuk memilih model yang tepat, maka perlu diperhatikan relevansinya dengan pencapaian tujuan pengajaran. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut : *Pertama*, semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktivitas belajar siswa, maka hal itu semakin baik. *Kedua*, semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar juga semakin baik. *Ketiga*, sesuai dengan cara belajar siswa yang dilakukan. *Keempat*, dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. *Kelima*, tidak ada satupun metode yang paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi, dan proses belajar yang ada (Hasan, 1996).

Berdasarkan kajian literatur, adapun model yang dapat digunakan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa diantaranya yaitu model Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Kooperatif Learning atau Pembelajaran Kooperatif. Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa

secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan mereka (Sanjaya, 2006 dalam Asep Henry). Akan tetapi, kekurangan pada model ini ialah tanggungjawab individu tidak begitu terlihat.

Sedangkan, Pembelajaran Kooperatif adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipatif. Menurut Riffandi Zakaria (2001), pembelajaran kooperatif dirancang bagi tujuan melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran menerusi perbincangan dengan rekan—rekan dalam kelompok kecil. Ia memerlukan siswa bertukar pendapat, memberi tanya jawab serta mewujudkan dan membina proses penyelesaian kepada suatu masalah.

Dengan salah satu variasi model pembelajaran kooperatifnya yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dengan penyajian materi oleh guru, dan siswa bekerja kelompok, yang kemudian dipadukan dengan sebuah permainan akademik dengan tujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran. Pada tahap ini siswa diberi tanggungjawab pada individu siswa atas kelompoknya sehingga terciptalah suatu aktivitas. Walaupun, waktu yang diperlukan cukup lama akan tetapi dapat diantisipasi dengan mengontrol kelas dan mengatur waktu dengan baik. Sehingga, peneliti bermaksud menerapkan model ini sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun untuk mencapai tujuan pembelajaran ini, maka diperlukannya sebuah perencanaan yang matang sehingga dalam prosesnya, pembelajaran menjadi lebih terarah. Perencanaan tersebut dituangkan dengan membuat suatu rancangan dengan menerapkan Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) agar sistematis. Seyogyanya, model ini diterapkan

Ghaida Zahra Yunia, 2020

**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES- TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

melalui kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Akan tetapi, dengan kondisi yang tidak memungkinkan akibat Covid-19, penelitian ini hanya difokuskan pada rancangan pembelajaran saja.

Oleh karena itu, maka peneliti bermaksud untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan membuat Rancangan Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang diindikasikan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Sehingga, judul yang diusung ialah **“Rancangan Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Kooperatif Tipe *Team-Games-Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Materi Simbol Rambu Lalu Lintas”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan umum masalah penelitian ini ialah “Bagaimanakah rancangan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi Simbol Rambu Lalu Lintas?”. Adapun rumusan masalah secara khusus yaitu :

- 1.2.1 Bagaimanakah kegiatan pendahuluan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi Simbol Rambu Lalu Lintas?
- 1.2.2 Bagaimanakah kegiatan inti dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi Simbol Rambu Lalu Lintas?
- 1.2.3 Bagaimanakah kegiatan penutup dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi Simbol Rambu Lalu Lintas?

Ghaida Zahra Yunia, 2020

**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES- TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, secara umum tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan rancangan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi Simbol Rambu Lalu Lintas. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

- 1.3.1 Mendeskripsikan kegiatan pendahuluan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi Simbol Rambu Lalu Lintas.
- 1.3.2 Mendeskripsikan kegiatan inti dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi Simbol Rambu Lalu Lintas.
- 1.3.3 Mendeskripsikan kegiatan penutup dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi Simbol Rambu Lalu Lintas.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal berkenaan dengan penelitian yang telah dikemukakan diatas, hasil dari penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan upaya peningkatan aktivitas belajar siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT).

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Siswa

Menambah pengalaman belajar siswa yang lebih variatif, bermakna dan menyenangkan.

Melibatkan dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

##### 2) Bagi Guru

Ghaida Zahra Yunia, 2020

**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES- TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

Menambah wawasan dalam referensi guna upaya meningkatkan pembelajaran siswa khususnya dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT).

Sebagai pacuan guru untuk termotivasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Sebagai referensi upaya memperbaiki permasalahan pembelajaran disekolah.

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti

Menambah wawasan keilmuan mengenai pembelajaran yang variatif.

Sebagai referensi dalam upaya memperbaiki pembelajaran yang dihadapi dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT).

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, disertai dengan daftar pustaka, dan lampiran. Dalam pendahuluan pada bab I berisikan tentang permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian. Bab I Pendahuluan ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II merupakan kajian teori dan berkenaan dengan prinsip yang digunakan dengan memuat uraian mengenai teori yang menjadi referensi seperti Rancangan Pembelajaran, Model Pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT), Aktivitas dan Hasil belajar, Perancangan Pembelajaran dengan Menerapkan Model *Teams-Games-Tournament* (TGT). Penelitian yang Relevan, Kerangka Berfikir, Hipotesis, dan Definisi Operasional.

Dalam bab III memuat mengenai uraian metodologi penelitian yang digunakan serta kerangka dan langkah pengambilan data seperti metode

penelitian, subjek penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, dan pengolahan data.

Pada bab IV dipaparkan hasil temuan yang selanjutnya diolah dan dianalisis. Hasil temuan berikut kemudian dijelaskan dalam pembahasan dengan mengaitkan temuan yang relevan dengan teori sehingga dapat memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Kemudian penjelasan hambatan yang dirasakan pada saat penelitian.

Simpulan dan rekomendasi pada bab V memuat pemaparan mengenai kesimpulan penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Kemudian daftar Pustaka berisikan rincian rujukan yang digunakan dalam penyusunan skripsi oleh peneliti.

Terakhir yaitu lampiran yang berisikan perangkat yang digunakan selama penelitian.

Ghaida Zahra Yunia, 2020  
**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES- TOURNAMENT  
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR  
PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

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