

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003, tercantum tentang pengertian pendidikan sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sipiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sementara itu, menurut Muhibbin Syah (2010:16) mengemukakan bahwa pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu kata ini mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik” artinya, memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

Sedangkan menurut Feni (2014:13) mengemukakan bahwa Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi seorang anak juga menjadi salah satu faktor yang penting dalam perkembangan seorang anak. Masa depan anak dipengaruhi dengan salah satunya yaitu pendidikan yang pmendapatkan nilai yang memuaskan. Oleh karena itu, dibutuhkan pendidikan yang berkualitas yang dapat membuat anak tersebut mencapai tujuannya tersebut. Kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan guru bersama murid harus dilaksanakan dengan terencana, terarah, dan sistematis guna mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas yang sesuai dengan yang diharapkan orang tuanya. Pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk menumbuhkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran untuk

meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Proses pembelajaran hendaknya harus mampu mengoptimalkan dan memberikan kondisi atau dorongan yang dapat membuat peserta didik membangkitkan potensi siswa dalam beraktivitas serta memunculkan kreativitas pada peserta didik dan keberhasilan tersebut dapat diciptakan dan ditentukan saat guru melaksanakan pembelajarannya di dalam kelas dengan baik.

Sementara itu, menurut pendapat Aqib (2013:66) menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Adapun menurut Ahmad Susanto (2016:4) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan berbekas.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi. Pada dasarnya di dalam sebuah kegiatan proses pembelajaran terdapat suatu sistem yang tersusun dan terencana dengan sejumlah komponen yang saling berkaitan, salah satunya adalah interaksi antara pendidik dan peserta didiknya. Interaksi tersebut memiliki peranan sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan interaksi antara keduanya akan berpengaruh pada tercapai atau tidaknya sebuah tujuan pembelajaran. Biasanya hal-hal yang mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik harus diketahui oleh gurunya untuk menentukan metode dan model pembelajaran apa yang tepat untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran tersebut.

Diharapkan peserta didik benar-benar aktif dalam pembelajaran tematik. Dengan belajar aktif diharapkan memiliki dampak positif pada peserta didik tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan dalam benak peserta didik. Pada saat pembelajaran ada peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan kepada gurunya itu merupakan suatu tindakan bahwa peserta didik

tersebut aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Keaktifan peserta didik dalam suatu pembelajaran merupakan salah satu factor yang mempengaruhi keberhasilan belajar pada peserta didik.

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari, peserta didik belum mampu memahami konsep, peserta didik belum berani bertanya kepada guru, peserta didik belum berani bekerjasama dalam kelompok, sehingga keaktifan belajar pada peserta didik rendah. Berbagai usaha sudah dilakukan oleh guru kelasnya dalam mengatasi permasalahan tersebut, seperti melakukannya diskusi dan tanya jawab untuk merangsang peserta didik berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Jadi agar proses belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru, maka diperkenalkan salah satu bentuk pengajaran baru yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan strategi pembelajaran yang dibuat game dan turnamen yang diharapkan peserta didik akan menjadi lebih rajin dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan guru berperan fasilitator.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada 04 Mei 2019 di SD Negeri Pasir Bitung kepada ibu Warlina, S. Pd yaitu sebagai wali kelas VI A diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran di kelas IV A beliau belum pernah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi khususnya yang akan peneliti gunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, sehingga keaktifan belajar peserta didik kurang maksimal karena penyajian materi yang kurang aplikatif dan menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi dalam proses pembelajaran. Dengan memperoleh informasi tersebut peneliti tertarik untuk melakukan suatu eksperimen pembelajaran.

Dijelaskan oleh Setiani (2015, hlm, 254) bahwa TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKPD kepada setiap

kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Aktivitas belajar lebih rileks disamping data menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa.

Pembelajaran model *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di dalam kelas mengenai materi yang disampaikan, peserta didik dituntut agar memahami makna dari pembelajaran yang mengulas materi sesuai dengan materi ajar. Adapun indikator dari keaktifan belajar peserta didik adalah sebagai berikut (Haraphap, 2011) dalam jurnal Rizka Vitasari (2014, hlm 2)

1. Merespon motivasi yang diberikan oleh guru
2. Membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
3. Menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk menjawab
4. Mengemukakan pendapat
5. Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun pendidik
6. Mempresentasikan hasil kerja kelompok
7. Merangkum materi yang telah didiskusikan

*Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe dari model *Cooperative Learning*. *Cooperative Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang peserta didik lainnya.

Berdasarkan uraian yang diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR”** (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pasir Bitung Kabupaten Bandung)

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran tersebut masih bersifat satu arah.
2. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga salah satu faktor rendahnya keaktifan peserta didik.
3. Peserta didik masih terlihat pasif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri Pasir Bitung ?”

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diungkapkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

“Untuk mengungkapkan pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri Pasir Bitung”

## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil yang diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Bagi guru

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dijadikan sebagai model pembelajaran alternatif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi peserta didik

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat memfasilitasi peserta didik sehingga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Sebagai referensi untuk mengatasi masalah yang ada di kelas khususnya untuk permasalahan rendahnya keaktifan peserta didik sehingga dapat memperbaiki kualitas Pendidikan sekolah.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi, khususnya model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Pendidikan. Adapun manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan baru, memperluas pengetahuan dalam dunia Pendidikan khususnya Pendidikan di Sekolah Dasar dan sebagai referensi.

## **F. Definisi Operasional**

1. Pengertian Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Daya yang ada timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>)

Jadi, dalam pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya yang timbul atas perlakuan, tindakan maupun perubahan keadaan yang diakibatkan oleh dorongan yang diberikan, hal tersebut bertujuan untuk merubah atau membentuk sesuatu ke arah yang lebih baik.

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

TGT menurut Setiani (2015, hlm, 254) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Aktivitas belajar lebih rileks disamping data menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan peserta didik.

Pembelajaran model *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di dalam kelas mengenai materi yang disampaikan, peserta didik dituntut agar memahami makna dari pembelajaran yang mengulas materi sesuai dengan materi ajar. Adapun indikator dari keaktifan belajar peserta didik adalah sebagai berikut (Haraphap, 2011) dalam jurnal Rizka Vitasari (2014, hlm 2)

1. Merespon motivasi yang diberikan oleh guru
2. Membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
3. Menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk menjawab
4. Mengemukakan pendapat
5. Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun pendidik
6. Mempresentasikan hasil kerja kelompok
7. Merangkum materi yang telah didiskusikan

Jadi, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pembelajaran dengan kelas yang terbagi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai 5 orang peserta didik yang berbeda-beda

tingkatannya, kemudian peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Sehingga pembelajaran ini bisa membantu untuk memunculkan keaktifan belajar pada peserta didik dengan menggunakannya model ini, karena pada dasarnya peserta didik lebih senang apabila suatu pembelajarannya diterapkan sebuah permainan yang akan menarik peserta didik untuk berperan aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran.

### 3. Keaktifan Belajar

Keaktifan Belajar menurut Rusman (2012:393) merupakan keadaan dimana peserta didik melakukan aktivitas belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud disini penekanannya pada peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif. Keaktifan belajar merupakan bagian dari aktivitas belajar. Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional.

Sedangkan menurut Ulun (2013:12) “Keaktifan Belajar merupakan kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan siswa”. Jadi keaktifan belajar adalah upaya peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah keadaan dimana peserta didik melakukan kegiatan belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk peserta didik bisa memunculkan sikap berperan aktif dalam suatu pembelajaran, karena pada pembelajaran kali ini peserta didik yang seharusnya lebih berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung supaya tidak terus berfokus pada guru yang akan terus menjelaskan. Oleh sebab itu, pada kurikulum ini lebih ditekankan lebih untuk peserta didik yang lebih berperan aktif pada suatu kegiatan pembelajaran

supaya peserta didik juga akan lebih terbiasa untuk lebih aktif pada saat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan pengertian istilah di atas, maka yang dimaksud dengan “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Keaktifan Belajar”. Dalam penelitian ini adalah suatu daya yang timbul tatkala peneliti menerapkan model pembelajaran dimana kelas terbagi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai 5 orang peserta didik yang berbeda-beda tingkatannya terhadap kegiatan atau kesibukan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan siswa.

## **G. Sistematika Penulisan Skripsi**

Skripsi ini terdiri atas bagian pembuka skripsi dan bagian isi skripsi. Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keahlian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Dan bagian isi skripsi membahas tentang:

Bab I Pendahuluan bermaksud untuk mengantarkan pembaca kedalam suatu permasalahan. Pada bagian pendahuluan terdapat bagian latar belakang yang berisi tentang kondisi yang terjadi di lapangan. Identifikasi masalah pada bab I berisi masalah-masalah yang terjadi berdasarkan latar belakang masalah. Sedangkan rumusan masalah berisikan tentang pertanyaan secara menyeluruh yang berkaitan dengan masalah yang ada merujuk pada kesimpulan. Tujuan penelitian bertujuan untuk mengetahui jawaban dari sebuah rumusan masalah. Manfaat penelitian berisikan beberapa point diantaranya manfaat bagi guru, bagi peserta didik, bagi sekolah, dan bagi peneliti. Definisi operasional berisi tentang pengertian setiap variabel-variabel berdasarkan teori dari para ahli yang berkaitan dengan judul yang ingin diteliti. Dan yang terakhir ada sistematika skripsi yang berisikan tentang sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran bagian ini berisi tentang kajian yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan,

dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian yaitu tentang keaktifan belajar dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian bagian ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam penelitian untuk menerapkan solusi dan permasalahan dan memperoleh kesimpulan bagaimana pengaruh model pembelajaran yang diterapkan terhadap keaktifan belajar peserta didik. Hal-hal berikut berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyampaikan dua hal utama yaitu tentang (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran bagian ini hanya berisi tentang simpulan dan saran dari keseluruhan bagian isi skripsi. Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Pada bagian simpulan juga disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber buku :

Feni. (2014:13) Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses pada 27 April 2019 dalam

<https://kbbi.kemdikbud.go.id>

Muhibbin Syah, 2010. Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru.

(bandung: PT Remaja Rosdakarya)

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers).

Setiani, A., & Priansa, D. J. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, cv.

Susanto, Ahmad. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ulun. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zainal, Aqib. 2013. *Model-Model Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya

### Sumber jurnal :

Vitasari, R., Joharman.,& Suryandari, K. (2014). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari*.