

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha manusia yang dilakukan secara sadar untuk membentuk kepribadiannya agar menjadi lebih baik. Dari yang belum tahu menjadi tahu. Untuk membentuk kepribadiannya tersebut membutuhkan proses yang panjang. Ia bisa memperoleh pendidikan kapanpun dan dimanapun, sehingga bisa dikatakan bahwa pendidikan itu berlangsung seumur hidup.

Undang – undang No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.<sup>1</sup> Pendidikan juga merupakan keseluruhan upaya yang dilaksanakan dalam bentuk pengajaran, pelatihan, bimbingan, untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>2</sup> Dari uraian diatas maka setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan karena pendidikan merupakan faktor yang sangat penting sebagai jembatan untuk meraih pengetahuan dan cita – cita mereka. Oleh

---

<sup>1</sup> Sugriyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2016), hal. 42.

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Manajemen Pengembangan Kurikulum*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2006), hal. 31

karena itu, pendidikan sangatlah penting untuk setiap warga Negara dan kemajuan bangsa.

Pendidikan tidak akan pernah lepas dari proses belajar mengajar, guru dan siswa. Perlu diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi antar guru dan peserta didik dalam suatu pembelajaran.<sup>3</sup> Menurut Sunaryo dalam Kokom Komalasari mengatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan ketrampilan.<sup>4</sup> Dari uraian diatas maka berhasil tidaknya suatu pembelajaran tergantung pada strategi guru dalam menciptakan suatu lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus mempunyai strategi agar peserta didik tidak jenuh dan mudah menangkap materi yang diberikan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama yang ada disekolah. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dan peserta didik. Penggunaan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat, diharapkan mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran yang baik adalah mampu melibatkan seluruh siswa, menarik minat dan perhatian siswa serta mengorganisasikan peserta didik dalam proses pembelajaran.

---

<sup>3</sup> Binti Ma'unah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras,2009), hal. 7

<sup>4</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung:PT. Revika Raditama,2010)hal. 2

Informasi berdasarkan data yang diperoleh dari SD Islam Lukamnul Hakim Kademangan, peneliti mendapatkan dari salah satu wali kelas di SD Islam tersebut beliau mengatakan bahwa pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan ceramah dan diskusi dengan kelompok kecil. Metode ceramah dianggap metode paling mudah digunakan dalam kelas. Karena guru mudah menguasai kelas serta dapat diikuti oleh banyak siswa. Namun metode ceramah tidak cocok untuk semua materi yang akan disampaikan. Pada praktiknya tidak ada peran aktif peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga menyebabkan peserta didik “Belajar Menghafal” yang mengakibatkan pengertian atau pemahaman. Selain itu, peserta didik mudah bosan dan jenuh. Berdasarkan penelitian terdahulu, penerapan model pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Kurangnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran berakibat peserta didik tidak menguasai konsep materi yang diajarkan dengan baik. Penugasan konsep yang kurang akan berdampak pada hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki keaktifan belajar yang kurang berdampak pada hasil belajar peserta didik rendah. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik yaitu *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe salah satunya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Slavin *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill – skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa – siswa lain yang berbeda.<sup>5</sup> Menurut Slavin dalam Yanti Purnamasari, ada langkah – langkah utama yang dilakukan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) yaitu, prestasi kelas, belajar kelompok, game, turnamen, dan regognisi tim. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi. Kemudian guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Beranggotakan 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Tahap selanjutnya, game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.<sup>6</sup>

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, diantaranya peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya. Karena semua peserta didik akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Tidak hanya siswa berkemampuan tinggi yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, menumbuhkan

---

<sup>5</sup> Miftahul Huda, *Model – model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hal. 197

<sup>6</sup> Yanti Purnamasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*, Jurnal Pendidikan dan Keguruan, Vo. 1 No. 1, 2014, artikel 2.

rasa kebersamaan dan menghargai sesama anggota kelompoknya, serta siswa bersemangat dalam pembelajaran.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Keaktifan belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Jika keaktifan belajar peserta didik baik maka hasil belajar yang didapat peserta didik akan baik juga. Hasil belajar adalah pengetahuan, keterampilan maupun kemampuan siswa yang diperoleh setelah proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur berhasil tidaknya proses pembelajaran. Jadi keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran akan sangat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi kesan yang kuat kepada peserta didik, dalam hal ini peserta didik akan lebih termotivasi untuk lebih aktif dalam mengembangkan potensi dan kreatifitasnya secara maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang beragam dapat memberikan kemudahan guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai pada saat pembelajaran. Dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan serta membangkitkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik. Untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk membangkitkan

keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik yaitu *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik” SD Islam Lumanul Hakim Kademangan Tahun Pelajaran 2018/2019.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Melihat permasalahan diatas, maka peneliti membatasitasinya agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Adapun pembatasan masalah yang dimaksud adalah:

1. Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dari Salvin dengan langkah – langkah :
  - a. Penyajian kelas
  - b. Kelompok (*teams*)
  - c. Permainan (*games*)
  - d. Pertandingan (*tournament*)
  - e. Penghargaan kelompok (*team recorgnition*)
2. Keatifan belajar peserta didik
3. Hasil belajar peserta didik
4. Hubungan model pembelajaran TGT terhadap keatifan dan hasil belajar peserta didik

5. Sampel penelitian adalah siswa SDI Lukmanul Hakim Kademangan Blitar

### **C. Rumusan Masalah**

1. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar peserta didik di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar ?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar ?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar ?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap keaktifan belajar peserta didik di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar.
2. Untuk menjelaskan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar peserta didik di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar.
3. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar.

## E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan atau manfaat pada berbagai pihak anatar lain :

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, khususnya tentang pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran yang positif untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pemikiran yang positif untuk meningkatkan proses pembelajaran dan bahan pertimbangan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik di SD Islam Lukmanul Hakim meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

#### a. Bagi Guru SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar

Penelitian ini dapat memberikan gambaran atau alternatif model pembelajaran kepada guru di kelas. Memberikan wawasan kepada guru tentang model pembelajaran selain model ceramah. Seorang guru dapat menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams*



*Games Tournament*) dalam proses belajar mengajar terhadap materi tertentu. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswanya dan melatih keaktifan, kemandirian, tanggungjawab, dan sebagainya. Untuk itu, penelitian ini dapat menumbuhkan motivasi guru untuk menerapkan model pembelajaran ini.

b. Bagi siswa

Diharapkan memudahkan siswa dalam mempelajari materi dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) yang menjadikan siswa aktif dalam memompa kemampuan diri

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan ilmiah dan mengaplikasikan kemampuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan dan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai model TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>7</sup> Sesuai dengan rumusan masalah maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 96

1. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar.

## **G. Penegasan Istilah**

Kata atau istilah yang peril penulis jelaskan untuk menghindari keracuan serta perbedaan persepsi penulis dan pembaca adalah sebagai berikut:

### **1. Penegasan Konseptual**

- a. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model pembelajarn kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status dan melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya.<sup>8</sup> Selain itu, juga mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Penerapan TGT siswa dibentuk dalam kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 peserta didik yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Pada TGT menerapkan tournament

---

<sup>8</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 203.

akademik, setiap peserta didik berkompetisi mewakili dari timnya melawan anggota dari tim lain yang memiliki skor sama. Komponen – konponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

b. Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan dimana peserta didik melakukan aktivitas belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup>

c. Hasil belajar

Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dikatakan pencapaian bentuk berubah perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.<sup>10</sup>

## 2. Penegasan Operasional

a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams games tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Model ini mudah diterapkan dalam kelas. Kegiatan pada model pembelajaran ini melibatkan semua peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Penerapan model ini terdapat peserta didik yang

---

<sup>9</sup> Rusman, *Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 393

<sup>10</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Fressindo, 2009), hal 14

menjadi tutor sebaya. Selain tutor sebaya, terdapat unsur permainan serta turnamen dalam proses pembelajaran.

- b. Keaktifan belajar adalah ditandai dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik seperti mendengarkan, mencatat, membaca, dan membuat ringkasan materi serta melaksanakan apa yang ditugaskan oleh pendidik. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan bakat yang dimilikinya dan berfikir kritis.
- c. Hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah mendapat pengalaman selama pembelajaran. Pada penelitian ini akan diketahui hasil belajar peserta didik menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*). Hasil belajar peserta didik diperoleh dari nilai kegiatan yang diadakan guru untuk memperoleh skor, dimana semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi pengaruh dari penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian – bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling

melengkapi. Secara garis besar pembahasan dalam skripsi dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari : a) Halaman sampul depan, b) Halaman judul, c) Halaman persetujuan, d) Halaman pengesahan, e) Halaman pernyataan, f) Motto, g) Halaman persembahan, h) Prakata, i) Halaman daftar isi, j) Halaman tabel, k) Halaman daftar gambar, l) Halaman daftar lampiran dan m) Halaman abstrak.

Bagian Inti terdiri dari :

**Bab I Pendahuluan** yang terdiri dari: a) Latar Belakang, b) Identifikasi masalah dan pembatasan masalah, c) Rumusan masalah, d) Tujuan penelitian, e) Hipotesis penelitian, f) Kegunaan penelitian, g) Penegasan istilah, h) Sistematika skripsi.

**Bab II Landasan Teori** terdiri dari: a) Kerangka teori yang membahas variabel pertama, b) Kerangka teori yang membahas variabel kedua, c) dan seterusnya, d) Kajian penelitian terdahulu, e) Kerangka konseptual, f) Hipotesis penelitian.

**Bab III Metode Penelitian** berisi : a) Pendekatan dan jenis penelitian, b) Populasi, sampling, dan sampel penelitian, c) sumber data, variabel, dan skala pengukurannya, d) teknik pengumpulan data dan instrument penelitian, e) analisis data.

**Bab IV Hasil Penelitian** berisi : a) Deskriptif data dan b) Pengujian hipotesis.

**Bab V Pembahasan** terdiri dari: a) Pembahasan rumusan masalah I, b) Pembahasan masalah II, c) Pembahasan masalah III.

**Bab VI Penutup** terdiri dari : a) Kesimpulan, dan b) saran

Bagian akhir terdiri dari : a) Daftar rujukan, b) Lampiran – lampiran, c) Surat pernyataan skripsi, d) daftar riwayat hidup