

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling utama untuk pengembangan sumber daya manusia, dan pendidikan juga merupakan kebutuhan yang sangat mutlak yang harus dilaksanakan sepanjang hidup. Kualitas pendidikan yang baik akan menentukan sumber daya manusia yang baik, dan sebaliknya kualitas pendidikan yang kurang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang kurang baik juga. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif aktif, kreatif dan inovatif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pelatihan dan pengajaran yang sebaik mungkin.

Upaya dalam meningkatkan keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, merupakan suatu tantangan bagi orang yang berkecimpung di dalam profesi keguruan dan ilmu pendidikan. Banyak upaya yang harus dilakukan, banyak pula keberhasilan yang telah dicapai dalam proses pembelajaran, meskipun harus disadari bahwa yang telah dicapai belum sepenuhnya memberikan kepuasan sehingga menuntut guru untuk senantiasa bekerja keras lagi, memotivasi peserta didik dan mengembangkan kembali sesuatu yang diperlukan dalam sebuah lembaga pendidikan. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk aktif, kreatif dan inovatif sehingga dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dalam belajar peserta didik. Dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda menggunakan pengetahuan yang diperoleh berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu masalah di dunia pendidikan yang banyak diperbincangkan pada saat ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah. Pendidik maupun orang tua

kurang memperhatikan kualitas dalam belajar, kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir *holistic* (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis. Pembelajaran akan berhasil dan menarik minat belajar apabila guru maupun orang tua dapat mengemas model pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang mengesankan dan bermakna akan membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk dapat mengikuti pembelajaran. Tidak lepas dari tanggung jawab guru yaitu dengan melaksanakan, merencanakan, menyiapkan metode pembelajaran, media, sumber belajar, sarana dan prasarana dan sekaligus menjadi fasilitator untuk peserta didik melakukan suatu proses pembelajaran untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan guru maupun orang tua, memperoleh suatu keterampilan, pemahaman, dan kemampuan lainnya yang lebih baik, dan karena itu guru harus dapat merubah situasi belajar atau suasana belajar menjadi menyenangkan dan kondusif. Mengapa hal ini harus dilakukan agar dapat mendorong motivasi peserta didik untuk bersemangat dalam belajar, tertarik dalam belajar dan menghilangkan rasa jenuh dan kebosanan pada saat pembelajaran.

Berkaitan dengan proses dilaksanakannya belajar mengajar tidak akan terlepas dari motivasi atau keinginan dalam belajar motivasi merupakan dorongan kepada peserta didik, agar memiliki kekuatan untuk melakukan sesuatu dengan semangat untuk dapat menghasilkan yang maksimal. Menurut Wina Sanjaya dalam Amna emda (2017, hlm. 175) mengatakan “Dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting, sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh aspek kognitif nya kurang, melainkan kurangnya motivasi siswa dalam mengembangkan kemampuan yang ada didalam diri peserta didik tersebut untuk belajar”.

Berdasarkan penelitian terlebih dahulu yang didukung oleh hasil studi literatur yang menjadi masalah dalam penelitian terlebih dahulu oleh Hesti Nurhayati, dkk yaitu kurangnya siswa memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung, kurang berani mengeluarkan pendapat, kurang berani menjawab pertanyaan dan kurang menunjukkan minat untuk belajar, dan kurangnya motivasi belajar dalam diri siswa, rendahnya motivasi siswa ini karena kurangnya dukungan dalam belajar, hal ini terlihat dari

kondisi di dalam kelas, dimana siswa yang aktif didominasi oleh siswa yang motivasi belajarnya tinggi selalu memperhatikan pada saat pembelajaran dan berani mengeluarkan pendapat, maka dari itu motivasi dalam belajar merupakan sesuatu yang harus dimiliki oleh semua orang agar segala sesuatu tujuan harapan dapat terwujud dengan maksimal, karena dengan motivasi dapat menimbulkan rasa optimis dan orang yang tidak memiliki motivasi akan kesulitan dalam mewujudkan sesuatu yang diharapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Riski Nugroho & Abdul Rachman tahun 2013, dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek, dalam jurnal pendidikan olahraga *Vol 1 No 1* . karya ilmiah berbasis penelitian setelah dianalisis ini memiliki kajian yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode angket dan observasi. Berdasarkan hasil belajar menggunakan uji-t satu pihak dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Respon sebagian besar siswa terhadap model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menunjukkan kategori setuju.

Sedangkan Penelitian yang dilakukan Fandi Eka Ardiansah & Setiyo Hartoto tahun 2018, dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas (Studi Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Wonoayu – Sidoarjo), dalam jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan *Vol 6 No 1* . karya ilmiah berbasis penelitian ini memiliki kajian yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar renang gaya bebas kelas XI lima SMA Negeri 1 Wonoayu. Data diambil dengan cara siswa mengisi angket pre-test dan angket post test motivasi, pemberian treatment berupa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-hitung

(-7,109 > t-tabel 2,045). Terdapat perbedaan yang signifikan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar renang gaya bebas pada siswa kelas XI SMA negeri 1 Wonoayu Sidoarjo dengan peningkatan 26,48%.

Faktor yang berpengaruh selain dari motivasi belajar yaitu faktor dalam pemilihan model pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam penyampaian materi pendidik harus dapat menciptakan sebuah perangkat pembelajaran yang dimana terfokus pada pembentukan karakter dengan melalui pembelajaran yang kreatif, dan inovatif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang aktif yang memotivasi peserta didik untuk tertarik dan mau belajar yang dimana dapat melibatkan peserta didik secara langsung, dengan mencari tahu informasi dengan bekerja sama dalam sebuah team.

Berdasarkan fakta dan fenomena pengalaman yang diperoleh di lapangan pada proses pembelajaran salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat diambil yaitu dengan dapat diterapkannya penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Sedangkan menurut Slavin ( 2015. Hlm, 13 ) “mengemukakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* model pembelajaran kooperatif yang berisi suatu turnamen akademik dimana peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok kecil untuk dapat bekerja sama bersaing dalam pembelajaran tanpa harus adanya perbedaan status dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik, dimana peserta didik berperan sebagai tutor sebaya mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar, atau mengandung *reinforcement* didalamnya peserta didik dapat belajar lebih rileks karena dapat bermain dalam belajar dapat menumbuhkan sikap percaya diri, tanggung jawab, jujur, kerjasama, dan dapat bersaing secara sehat dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung.

Sama halnya menurut Rusman (2014, hlm. 224) “mengemukakan TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan seluruh peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini peserta didik diharapkan mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas maupun belajar secara individu, peserta didik membutuhkan dorongan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, studi ini berfokus pada analisis. Sehingga peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi, **“Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar di Sekolah Dasar”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diklafikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman terhadap konsep dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT)
2. Kurangnya motivasi dalam belajar, sehingga diperlukannya penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT)

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diklafikasikan beberapa rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Konsep model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ?
2. Peningkatan hasil motivasi belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diklafikasikan beberapa rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana konsep model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ?
2. Untuk membuktikan hasil motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) di Sekolah Dasar ?

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat Teoritis**

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wawasan, pengalaman, dan pengetahuan untuk seorang guru khususnya dari guru SD, untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran tematik terpadu agar pembelajaran lebih berkesan, menarik bagi peserta didik di SD.

##### **b. Manfaat Praktis**

Secara Praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, pendidik/guru, dan peneliti. Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

##### **1) Bagi siswa**

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* diharapkan bisa menarik siswa dan meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

##### **2) Bagi guru**

Dengan adanya penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan bacaan, referensi dan pengetahuan bagi guru mengenai pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* lebih menarik, efektif dan efisien bagi siswa.

##### **3) Bagi kepala sekolah**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi kepala sekolah agar dapat lebih meningkatkan kembali mutu dan kualitas pembelajaran di lembaga sekolah tersebut.

4) Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini bisa dijadikan bahan referensi pengetahuan dan wawasan baru untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk peserta didik.

5) Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan bahan untuk mendukung penelitian-penelitian selanjutnya yang sejenis dalam model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament.

## F. Definisi Variabel

Menurut beberapa para ahli merumuskan definisi variabel penelitian yang berarti suatu atribut atau sifat atau nilai dari seseorang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu dalam setiap kegiatan yang telah diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 38) mengemukakan “variabel penelitian pada dasarnya sesuatu yang berbentuk apapun yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di akhir ditarik lah kesimpulannya”.

Variabel-variabel dari penelitian ini terdiri dari variabel X (yaitu model pembelajaran) peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dan variabel Y (yaitu motivasi belajar), hubungan variabel X dan variabel Y, dengan kata lain hubungan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dan motivasi belajar siswa, akan saling mempengaruhi dan dipengaruhi dalam setiap proses pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna apabila guru dapat mendorong motivasi belajar peserta didik untuk menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

### 1. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* adalah pembelajaran yang bertujuan memperoleh suatu pengetahuan dengan suatu cara yang

dapat melatih kemampuan berpikir aktif serta merangsang keingintahuan mereka dan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa membedakan status dengan dibuatnya kelompok kecil untuk dapat bekerjasama dalam turnamen akademik.

Selain dari itu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu dari model kooperatif yang mudah di terapkan yang dimana dalam model ini siswa belajar dengan kelompok, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya tanpa membedakan status mengandung unsur permainan di dalam nya.

## **2. Motivasi Belajar**

Motivasi adalah salah satu daya penggerak yang telah menjadi aktif, motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu untuk dapat mencapai sesuatu yang diinginkan dengan maksimal. Selain dari itu motivasi adalah suatu gerakan yang dapat membuat suatu individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Selain dari motivasi adalah suatu tenaga atau kekuatan yang timbul di dalam setiap diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan, reaksi dan keinginan pada diri seseorang ketika ingin mencapai suatu tujuan yang diharapkan sehingga harus berbuat lebih baik dari sebelumnya, maka dari itu peran dari motivasi sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian seseorang dalam melakukan sesuatu.

## **G. Sistematika Skripsi**

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika sebagai berikut:

Bab 1 yaitu Pendahuluan merupakan awal dari penyusunan skripsi yang menjelaskan tentang perencanaan penulisan skripsi oleh peneliti yang berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta-fakta dilapangan yang harus dikaji dan di deskripsikan, dianalisis di dalam penelitian studi literatur ini, yang didalamnya terdapat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.



Bab II Tinjauan Pustaka, dimana di dalam bab ini membahas mengenai deskripsi teoritis dari pendapat para ahli yang berkaitan dengan variabel-variabel pada judul skripsi yang sesuai dengan masalah penelitian.

Bab III Metode Penelitian , dimana di dalam bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang dipakai untuk dapat menjawab permasalahan atau rumusan masalah yang diteliti yang didalamnya membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, pengumpulan data, fokus penelitian, teknik pengumpulan data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Pembahasan, dimana di dalam bab ini mengemukakan mendeskripsikan, menganalisis tentang analisis hasil penelitian dari rumusan masalah dan kajian pustaka penelitian terdahulu yang telah dicapai berdasarkan pembahasan temuan peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Kesimpulan dan Saran menyajikan simpulan uraian yang merupakan penafsiran peneliti terhadap analisis dan deskripsi temuan hasil penelitian yang dijawab oleh rumusan masalah. Sedangkan saran merupakan rekomendasi atau rujukan yang ditujukan kepada peneliti berikutnya untuk penelitian selanjutnya.