

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar pada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, dan warga negara, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan di tingkat selanjutnya. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan bangsa. Hal ini disebabkan semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula sumber daya manusianya, sehingga antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana yang disengaja dan direncanakan dengan baik. Untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas, maka dibutuhkan pula sistem pendidikan yang berkualitas. Sistem pendidikan dikatakan berkualitas jika proses pembelajarannya berlangsung secara menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman melalui proses pembelajaran.

Komalasari (2015, hlm. 3) menyatakan bahwa, pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pada dasarnya pembelajaran dapat terselenggara dengan baik melalui dengan adanya

interaksi yang positif dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung di dalam sistem pembelajaran tersebut. Pembelajaran juga merupakan suatu sistem yang saling berhubungan satu sama lain dan sama-sama memiliki tujuan yang bila dicapai akan menghasilkan sebuah dampak baik. Guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka diperlukan adanya interaksi yang aktif dan saling mempengaruhi antar komponen-komponen pembelajaran. Fathoni & Riyana (2011, hlm 137) mengemukakan bahwa ada lima komponen sistem pembelajaran yaitu: tujuan, bahan, strategi, media, serta evaluasi pembelajaran. Hubungan antara komponen-komponen pembelajaran tersebut salah satunya akan membentuk suatu kegiatan yang bernama proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu, pendidik merupakan salah satu dari beberapa bagian penting dari komponen pembelajaran yang berperan sebagai pelaksana dan penggerak dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa “Pendidik adalah pendidikan profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Selain itu, Sanjaya (2014, hlm 104) menjelaskan bahwa “dalam istilah pembelajaran, pendidik tetap harus berperan secara optimal”. Artinya, walaupun sekarang pembelajaran sudah berpusat pada peserta didik, pendidik tetaplah komponen penting dalam pendidikan yang bertugas mengatur dan menentukan jalannya proses pembelajaran. pendidik juga diberikan kewenangan secara leluasa dalam mengajar baik akhlak maupun pengetahuannya. Adapun, pendidikan juga harus bertugas membuat rencana mengajar, karena “rencana mengajar merupakan realisasi dari pengalaman belajar peserta didik yang telah ditetapkan pada tahapan penentuan belajar yang dikembangkan oleh pendidik” Majid (2011, hlm. 90). Rencana mengajar tersebut dibuat dan dikembangkan bertujuan agar pendidik

dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, pendidik juga dituntut untuk terampil dan profesional dalam melakukan proses pembelajaran. Selain itu, aspek yang dapat membantu pendidik juga dituntut untuk terampil dan profesional dalam melakukan proses pembelajaran.

Dalam lingkup pendidikan terdapat proses belajar mengajar yang dapat berpengaruh kepada sikap dan kemampuan intelektual anak. Dalam hal ini pendidik sering kali menyampaikan materi hanya dengan ceramah, sehingga dalam pembelajaran cenderung membosankan dan kurang menarik minat peserta didik. Di sisi lain juga dalam pembelajaran peserta didik masih cenderung rendah. Setidaknya ada tiga indikator yang menunjukkan hal ini. Pertama, peserta didik kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Kedua, peserta didik kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri. Dan ketiga, peserta didik belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain. Ketiga hal tersebut sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik.

Donald (dalam Sardiman, 2011, hlm. 73) bahwa motivasi adalah suatu perubahan dalam diri seseorang ditandai dengan munculnya perasaan yang menggarakkan diri dari dalam untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-musababnya kemudian mendorong peserta didik mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain, peserta didik perlu diberikan rangsangan agar tubuh motivasi pada dirinya atau diberikan motivasi dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Akan tetapi, kebanyakan peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak ada suasana yang membangun keaktifan peserta didik untuk

bergerak. Dan dalam hal seperti ini perlu adanya model pembelajaran yang tepat untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar aktif selama pembelajaran berlangsung, salah satunya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Karena model pembelajaran ini dianggap dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. seperti yang dikemukakan Widhiastuti & Fachrurrozie (2014, hlm. 50) bahwa dengan menggunakan model ini akan merangsang keaktifan peserta didik karena peserta didik tidak hanya aktif tetapi juga dapat menyuarakan pendapatnya serta bekerjasama menyelesaikan tugas dari pendidik. Hal tersebut didukung oleh pendapat Faizah (dalam Syukur & Diantoro, 2014, hlm. 311) untuk meningkatkan motivasi belajar dapat menggunakan model pembelajaran TGT karena TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang efektif. Dan sejalan dengan pendapat Slavin (dalam Syukur & Diantoro, 2014, hlm. 311) bahwa model TGT akan membuat siswa menikmati suasana permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hakim & Syofyan (2017, hlm. 249-263) juga menuliskan dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat”, berdasarkan hasil dari penelitiannya dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV hal tersebut dapat dilihat dari data yang di peroleh bahwa peserta didik yang memiliki kategori motivasi belajar tinggi sebesar 12% meningkat menjadi 38% setelah perlakuan. Adapun pengertian dari *Team Games Tournament* adalah metode pembelajaran *cooperative* yang dikembangkan oleh Slavin (dalam Huda, 2015, hlm. 197) untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pembelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda. Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dalam pelaksanaannya. Turnamen akademik dilaksanakan secara mingguan,

dimana peserta didik memainkan turnamen akademik dengan anggota tim lain yang kemampuannya setara. Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah.

Berangkat dari pemikiran diatas, peneliti mengambil fokus penelitian studi literatur yang berjudul “Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi literatur)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a) pendidik cenderung menggunakan model pembelajaran yang monoton dalam pembelajaran.
- b) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat *Teacher Centered* (berpusat pada guru).
- c) Rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui konsep model pembelajaran *Team Games Tournament*
2. Penelitian ini mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik
3. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui analisis model *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah analisis model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik?”. Rumusan masalah tersebut peneliti jabarkan ke dalam beberapa pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep model *Team Games Tournament*?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*?
3. Bagaimana hubungan model *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik?”. Rumusan masalah tersebut peneliti jabarkan ke dalam beberapa pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana konsep model *Team Games Tournament*.
2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
3. Untuk mengetahui hubungan model *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan bagi semua pihak yang terlibat dalam bidang kependidikan untuk memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Serta untuk menilai model atau metode dan penggunaan media sudah efektif atau tidak dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

1) Bagi Peneliti

- a) Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT).
- b) Memberikan Referensi bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian eksperimen dengan mengembangkan model *Team Games Tournament*.

2) Bagi Peserta Didik

- a) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran
- b) Peserta didik dapat memperoleh beragam informasi dan pengetahuan baru.

3) Bagi Sekolah

- a) Mampu menganalisis pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* melalui penelitian studi literatur.
- b) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu sekolah meningkat.

4) Bagi Pendidik

- a) Mampu menganalisis pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament* melalui penelitian studi literatur.
- b) Membantu meningkatkan semangat dan kreativitas pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif.
- c) Referensi lebih lanjut bagi pendidik dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yang membentuk kerangka utuh, seperti di bawah ini:

Bab I bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka menjelaskan mengenai kajian-kajian yang berkaitan dengan judul penelitian yang akan dibahas dan menjelaskan hasil penelitian sebelumnya.

Bab III Metodologi penelitian memuat secara rinci, jenis penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Pembahasan yang membahas mengenai jawaban-jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian dari berbagai literatur, buku, catatan, majalah, jurnal-jurnal, referensi lainnya, serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan.

Bab V terdapat Simpulan dan Saran, bab ini terdiri dari simpulan dan saran, dimana simpulan merupakan uraian pembahasan hasil penelitian untuk menjawab dari rumusan masalah. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang dibuat dan ditunjukan kepada pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian hal yang sama.