

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bentuk pengalaman belajar yang terjadi pada diri manusia sepanjang kehidupannya dari mulai usia dini, anak-anak, remaja, hingga mengantarkan manusia ke tahap dewasa. Sejalan dengan hal itu pengertian pendidikan yang dituangkan dalam peraturan pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang telah diatur didalam Undang - Undang No. 20 tahun 2003 pada Pasal 4 ayat 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat”. Melalui proses pendidikan, bangsa mengupayakan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, politik, ilmu pengetahuan, teknologi, maupun bidang kehidupan budaya lainnya.¹ Oleh karena itu permasalahan dalam pendidikan harus dipandang dengan serius karena dengan bantuan pendidikanlah, maka bangsa dapat mencapai tujuan yang di cita-citakan.

Manusia sepanjang hidupnya sebagian besar akan dipengaruhi oleh setidaknya tiga lingkungan pendidikan yang utama yakni keluarga, sekolah dan masyarakat. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal dengan tugas utamanya adalah memberikan pendidikan dan pelatihan yang terstruktur serta sistematis kepada siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah perbaikan pada proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang merupakan aspek yang sangat berkontribusi dalam proses pembelajaran adalah motivasi.² Motivasi dalam belajar menurut Sadirman dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar.³ Dari ungkapan

¹ Mohamad Muklis, Pembelajaran Tematik. *Fenomena*. Mei 2012, Vol IV.

² Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Paramallmu, 2018), hlm.17

³ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm.75

tersebut dapat dikatakan bahwa semua aktivitas dalam kegiatan pembelajaran seperti partisipasi dalam kelas, melakukan tugas, dan berusaha mencapai prestasi dilandasi dan diawali dengan adanya motivasi. Tujuan dari motivasi menurut Purwanto adalah untuk menimbulkan semangat, keinginan dan dorongan untuk melakukan sesuatu, menggerakkan seseorang untuk memaksimalkan hasil, mencapai tujuan, dan memenuhi harapan.⁴ Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan kualitas belajar siswa serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Motivasi juga berperan penting baik bagi guru maupun siswa. bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar pada siswa. sedangkan bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat dalam belajar dan mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk belajar. Seorang siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki perasaan senang dan semangat saat belajar. Motivasi belajar juga akan akan berdampak pada minat, perhatian, konsentrasi, ketekunan, serta prestasi siswa selama proses kegiatan belajar.

Menurut Uno, motivasi tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya.⁵ Melalui kegiatan pra penelitian, peneliti melakukan observasi pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran di kelas III SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Jakarta Timur untuk mengetahui tingkatan motivasi belajar pada siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru terlihat cukup aktif melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa, namun kegiatan tersebut belum dapat mengaktifkan respon sebagian besar siswa di dalam kelas karena yang terlihat merespon pertanyaan guru hanya siswa yang itu-itu saja. Beberapa siswa lainnya terlihat kurang memperhatikan dan tidak berusaha menjawab pertanyaan

⁴ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.73

⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm.3

dari guru. Kurangnya respon siswa terkait materi yang disampaikan guru membuat keadaan kelas terlihat kurang dinamis

Saat kegiatan belajar siswa yang belum terlalu memahami materi terlihat berkelompok-kelompok menuju ke meja siswa lainnya yang dianggap mampu mengerjakan soal, kemudian hanya menyalin pekerjaan temannya tersebut tanpa berusaha mencoba mengerjakannya sendiri terlebih dahulu. Dalam hal ini terlihat belum adanya motivasi belajar yang kuat pada diri siswa karena siswa belum mempunyai semangat serta keinginan untuk dapat berprestasi atas usahanya sendiri.

Selain itu masih rendahnya motivasi belajar pada siswa terlihat dari masih banyaknya siswa kelas III SDN Pondok Kelapa 05 Pagi belum mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Hal ini terlihat dari siswa yang terlihat tidak semangat dan antusias saat proses pembelajaran berlangsung, tidak ada keberanian untuk bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya saat kegiatan belajar, mengerjakan hal-hal diluar materi yang sedang dibahas guru, mengobrol dan mengganggu temannya ketika pembelajaran sedang berlangsung yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif.

McClelland menggambarkan karakteristik dari siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yaitu diantaranya keinginan yang kuat untuk tanggung jawab pribadi, berjuang untuk mempengaruhi individu lain, senang ditempatkan dalam situasi kompetitif, dan lebih menyukai situasi kooperatif. Beberapa karakteristik tersebut belum tercermin pada diri siswa, hal itu menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki indikasi motivasi belajar yang masih rendah. Selain itu motivasi belajar yang masih rendah juga dikarenakan masih kurangnya pemberian motivasi dari guru baik secara verbal maupun tindakan untuk mendorong siswa lebih giat belajar.

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, maka perlu adanya kegiatan belajar yang dapat menarik minat serta motivasi siswa. Guru sebagai pendidik harus dapat memilih serta berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut yakni model

pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.⁶ Asas pembelajaran kooperatif adalah mengaktifkan siswa untuk belajar bersama-sama agar terciptanya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Pada proses pembelajaran kooperatif, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Selain itu pembelajaran kooperatif menekankan pada tujuan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi. Sehingga diharapkan penguasaan materi merata dan tidak ada siswa di dalam kelas yang tertinggal dari teman lainnya.⁷

Budiningsi menyebutkan bahwa karakteristik anak usia Sekolah dasar dengan rentang usia (7-12 tahun), dimana anak kelas III SD masuk dalam rentang umur tersebut adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.⁸ Oleh karena itu hendaknya guru mengembangkan pembelajaran yang memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dengan model TGT siswa akan antusias dalam kegiatan turnamen, karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok lainnya, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya. Sejalan dengan hal itu Shoimin mengungkapkan beberapa kelebihan dari

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm.202

⁷ Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif – Progresif* (Jakarta: Purnada Media Group, 2012)

⁸ C.Asri Budiningsi. Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian dan Metode Pembelajaran. *Cakrawala Pendidikan*. Februari 2011, hlm.162

model pembelajaran TGT , yaitu tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok, dan membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen akademik.⁹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syifa dan Harlinda pada tahun 2017 mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa terjadi peningkatan pada siswa yang masuk dalam kategori motivasi belajar tinggi, dan terjadi penurunan terhadap siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan rendah.¹⁰ Hal ini menandakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan uraian di permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitiann dalam upaya meningkatkan motivasi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini di kelas III dalam pembelajaran tematik. Pendekatan tematik merupakan pendekatan yang masih digunakan di sekolah tempat peneliti akan melakukan penelitian karena masih menggunakan kurikulum 2013. Selain itu peneliti juga ingin meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya pada mata pelajaran tertentu. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatkan Motivasi Belajar Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SDN Pondok Kelapa 05 Pagi”.

⁹ Aris shoimin. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: AR-ruz media,2014), hlm.207-208

¹⁰ Syifa Aulia Hakim dan Harlinda Syofyan. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*. 2017, Vol.1 hlm. 249-263

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan antara lain :

1. Siswa terlihat belum aktif merespon pertanyaan dari guru.
2. Siswa belum mempunyai semangat serta keinginan untuk dapat berprestasi atas usahanya sendiri
3. Siswa terlihat tidak semangat dan antusias saat proses pembelajaran berlangsung
4. Keberanian untuk bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya saat kegiatan belajar belum muncul pada diri siswa
5. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang variatif yang dapat memfasilitasi dalam memberi peluang bagi siswa untuk belajar dan berdiskusi dalam kelompok dengan baik
6. Beberapa siswa memiliki indikasi motivasi belajar yang masih rendah
7. Kegiatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* belum diterapkan guru dalam pembelajaran

Fokus dari penelitian ini adalah upaya meningkatkan motivasi belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara optimal.

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Dari hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti agar lebih terfokus pada satu pokok permasalahan. Masalah penelitian difokuskan pada Upaya peningkatan motivasi belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada Pembelajaran tematik di Kelas III SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Jakarta Timur. Tema yang akan diambil peneliti batasi pada kelas III Tema 1 "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup", Tema 2 (Menyayangi Tumbuhan dan Hewan), dan Tema 3 (Benda di Sekitarku).

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi area dan fokus penelitian, serta pembatasan fokus penelitian, maka permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas III SDN Pondok Kelapa 05 Jakarta Timur?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas III SDN Pondok Kelapa 05 Jakarta Timur?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari Penelitian ini diharapkan dapat digunakan serta memberikan manfaat yang bermakna bagi beberapa pihak. Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dikategorikan menjadi dua, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan partisipasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Pada penelitian ini diharapkan tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien agar siswa mendapatkan pengalaman serta hasil belajar yang memuaskan

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan guru untuk beralih dari model pembelajaran konvensional ke model pembelajaran lain yang lebih relevan contohnya dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini, Sehingga guru dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan pembinaan pengembangan merancang kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan dalam melakukan penelitian, sehingga dapat memperluas pengetahuan baru melalui pembahasan penggunaan model pembelajaran TGT *Teams Games Tournament* . Selain itu untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* di sekolah dasar.

