

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparam Data

Penyusunan hasil penelitian merupakan tahap yang paling penting dalam sebuah proses penelitian. Laporan penelitian merupakan tahap akhir yang harus dilakukan oleh peneliti. Melalui laporan penelitian ini, fokus penelitian yang diajukan bab 1 akan terjawab. Sekaligus melalui laporan penelitian ini peneliti berusaha mengkomunikasikan hasil penelitian tersebut pada pihak lain. Dari laporan penelitian ini, pihak lain termasuk lembaga maupun pembaca secara umum dapat mengetahui langkah-langkah yang telah dilakukan penelitian selama berlangsung sesuai dengan aturan yang berlaku dalam bidang penelitian.

Dalam paparan data ini, peneliti mengemukakan beberapa hal atau persoalan yang peneliti anggap sangat penting untuk dipaparkan atau dikemukakan sebagai temuan penelitian dan ada kaitannya dengan penelitian ini. Beberapa hal tersebut merupakan hasil penyaringan dari sekian banyak persoalan yang ada di SDN Duko Timur 1 Pamekasan serta memadukan teori yang telah ada sebelumnya. Paparan data dan temuan penelitian ini akan peneliti korelasikan dengan temuan lapangan, baik yang berupa hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan

Penerapan model team games tournament merupakan suatu tindakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan. Penerapan model team games tournament ini untuk membantu siswa yang kurang minat dalam proses belajar dan pembelajaran bahasa

Indonesia di kelas V. Pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kolaboratif dimana siswa di kelompokkan disetiap kelompok terdapat empat sampai lima siswa, tujuan dalam pembelajaran ini siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan saling berargumentasi untuk mengasah pengetahuan dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Berikut hasil paparan observasi dan wawancara peneliti di SDN Duko Timur 1 Pamekasan.

a. Observasi I

Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu bertepatan pada tanggal 16 Februari 2021 bahwasannya guru kelas V , sebelum melaksanakan sebuah kegiatan belajar mengajar tentunya perlu sebuah persiapan terlebih dahulu seperti mempersiapkan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik tidak lepas dari sebuah berbagai upaya agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri, dimana tujuan akhir dari semua itu mengarahkan pada hasil pencapaian suatu pembelajaran yang telah dirumuskan.

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang sudah kita ketahui sesama adalah sebuah model yang dipakai oleh guru atau pendidik untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V yang kurang minat belajarnya. Dari hasil sebuah observasi yang telah dilakukan oleh peneliti secara langsung di kelas V dalam materi perubahan lingkungan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan, diantaranya sebagai berikut:

1) Persiapan pembelajaran

Sebelum seorang pendidik melakukan proses belajar mengajar maka yang perlu dipersiapkan ialah menyusun RPP berdasarkan silabus, dengan menulis tata cara atau langkah-langkah pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas, guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu, hal ini dilakukan agar pembelajaran berjalan dengan lancar. Dengan begitu maka peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik, dalam proses pembelajaran di kelas berlangsung.

2) Proses pembelajaran

a) Kegiatan pendahuluan.

Untuk kegiatan pendahuluan, guru kelas V Bapak Moh. Jalil, S. Pd. SD. memulai sebuah pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kepada peserta didik tentang ketidakhadiran, dan menanyakan kabar kepada peserta didik, lalu menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Guru memulai kegiatan belajar mengajar dengan menyampaikan tentang kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran khususnya pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), kompetensi dasar yang diharapkan dapat melakukan sesuatu berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan dan tujuan. Kemudian guru melakukan proses Tanya jawab yang berkaitan dengan materi pelajaran, dan memberikan sebuah penjelasan tentang materi yang diajarkan.

b) Kegiatan inti

Mengenai kegiatan inti, guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran yang terdapat dibuku paket Bahasa Indonesia, guru memberikan sebuah penjelasan apa saja yang berkaitan dengan materi yang disampaikan melalui penjelasan yang disampaikan oleh guru secara lisan. Setelah itu guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan sebelumnya, hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa. Setelah itu guru membagikan kelompok setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa, setelah membagikan kelompok guru menyampaikan aturan permainan. Dalam satu permainan terdiri dari pembaca soal, penantang 1, 2, 3 dan pembaca kunci jawaban, setelah permainan *Team Games Tournament* (TGT) selesai guru mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan hadiah kepada kelompok yang skornya tinggi.

c) Kegiatan penutup

Mengenai kegiatan penutup, guru memberikan penjelasan tentang kesimpulan materi yang telah diajarkan oleh siswa. Lalu guru bersama siswa mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan membaca basmalah bersama-sama, lalu guru mengucapkan sebuah salam.¹

¹ Observasi langsung, (16 Februari 2021)

b. Observasi 2

Hasil observasi lapangan dalam pembelajaran berbicara Bahasa Indonesia menggunakan metode ekstemporan pada hari Selasa tanggal 18 Februari 2021.

1) Persiapan pembelajaran

Pendidik mempersiapkan atau menyusun RPP berdasarkan silabus, selanjutnya sebelum melakukan proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa dikelas. Guru terlebih dahulu mengkondisikan kelas agar pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa dapat berlangsung dengan efektif dan berjalan dengan lancar.

2) Proses pembelajaran

a). Kegiatan pendahuluan

Untuk proses pembelajaran kegiatan pendahuluan, guru kelas V S. Pd. SD. Membukanya dengan cara mengucapkan salam terlebih dahulu. Dan menanyakan kabar semua siswa, lalu Bapak menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbicara bahasa Indonesia.

Lalu kemudian Bapak melakukan persiapan pembelajaran dengan menyampaikan kompetensi dasar yang diharapkan dengan menjelaskan yang disampaikan secara lisan dan tujuannya yang diharapkan peserta didik mampu menelaah langkah-langkah

kegiatan pembelajaran, lalu guru melakukan kegiatan Tanya jawab yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dan memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Mengenai kegiatan inti, guru mengulang penjelasan materi pembelajaran perubahan lingkungan. Hal ini dilakukan agar siswa benar-benar paham. Selanjutnya guru menyuruh siswa untuk berdiskusi kembali bersama teman kelompoknya. Lalu setiap kelompok perwakilan maju kedepan dan bertanding dengan lawannya.

c) Kegiatan penutup

Untuk kegiatan penutup dalam proses pembelajaran, kira-kira hampir selesai waktu kurang 5 menit. Guru memberikan sebuah motivasi agar siswa minat lagi dalam belajarnya, menyimpulkan dengan ringkas tentang materi pembelajaran Bahasa Indonesia materi perubahan lingkungan secara lisan. Kemudian guru bersama siswa mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca hamdalah bersama-sama, dan guru mengucapkan salam.

Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan, berikut kutipan wawancara dengan Kurniawati, S. Pd. SD kepala sekolah SDN Duko Timur 1:

Saya sangat setuju jika penerapan model team games tournament ini di terapkan kepada siswa kelas V karena model pembelajaran ini sangat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas v.

Pendapat yang senada juga disampaikan oleh kepala sekolah yaitu ibu

Kurniawati, S. Pd. SD, yaitu:

Dalam proses pembelajaran model team games tournament ini siswa juga harus aktif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dibacakan oleh guru.²

Hasil wawancara menunjukkan setelah melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan peneliti juga minta pendapat tentang penerapan model team games tournament di sekolah SDN Duko Timur 1 terutama kelas V, kepala sekolah menyetujui tentang model penerepan pembelajaran. Kepala sekolah, merasa antusias dengan penerapan model ini, menurutnya dengan model ini bisa membantu siswa untuk meningkatkan minat belajarnya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan bapak Moh. Jalil S. Pd.

SD guru kelas V, berikut kutipan wawancaranya:

Untuk melakukan proses pembelajaran model team games tournament sebelum saya mulai materi pelajaran saya menyampaikan tujuan yang sudah disusun sebelumnya di RPP yaitu menjelaskan materi, tanya jawab. Setelah itu saya membuat kelompok kecil untuk berdiskusi materi yang saya samapkan.

Hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru terlebih dahulu menyiapkan RPP, dan menyampaikan tujuan pembelajaran guru memulai pelajaran dengan membaca doa, menyampaikan materi, tanya jawab, dan membuat kelompok kecil, dan mulai team games tournament, dan penutup.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan bapak Moh. Jalil S. Pd.

SD guru kelas V, berikut kutipan wawancaranya:

² Kurniawati S. Pd SD, Kepala sekolah SDN Duko Timur 1, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

Gambaran awal siswa dalam penerapan model team games tournament terutama dalam pemebelajaran bahasa Indonesia sebagian besar memperhatikan, namun masih ada yang asyik sendiri mengobrol dengan teman sebangkunya. Antusias siswa terlihat saat saya memberitahu akan memberikan permainan dalam pembelajaran, namun antusias siswa didirangi dengan suasana yang mulai ribut. Pada saat awal game, suasana ribut karena mereka belum mengerti sehingga mereka bertanya kepada guru tentang game yang diintruksikan. Ketika game mulai berlangsung suasana terkadang ribut karena saling berdiskusi dan saat suasana mulai sedikit tenang karena siswa sedang berusaha memecahkan masalah pada soal.³

Hasil wawancara dapat disimpulkan peneliti bahwa proses awal penerapan model team games tournament siswa kelas V belum bisa menerimi model pembelajaran karena mereka belum paham model pembelajaran seperti apa yang mereka jalani sehingga pada saat proses penerapan masih ada siswa yang membuat kegaduhan tetapi guru memberikan motivasi kepada siswa setelah itu siswa antusias menerima pembelajaran yang diberikan guru.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan bapak Moh. Jalil S. Pd.

SD guru kelas V, berikut kutipan wawancaranya:

Ya, yang terlibat dalam penerapan model team games tournament ini saya dan siswa kelas V. Dan penerapan ini dilaksanakan secara langsung di kelas V.⁴

Hasil wawancara dapat disimpulkan

Peneliti juga melakukan wawancara dengan ibu Kurniawati S. Pd. SD

kepala sekolah, berikut kutipan wawancaranya:

Menurut saya yang menjadi penunjang dalam penerapan model team games tournament ini yaitu guru, dimana guru harus bisa menguasai kelas dengan baik supaya kelas itu bisa hidup kembali, nah dengan kelas hidup kembali maka siswa akan aktif kembali.⁵

Pendapat senada juga di sampaikan oleh bapak Moh. Jalil S. Pd. SD

guru kelas V, berikut kutipan wawancaranya:

³ Moh Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

⁴ Moh Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

⁵ Kurniawati S. Pd. SD, Kepala Sekolah SDN Duko Timur 1, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

Sebenarnya yang menjadi penunjang itu siswa juga terlibat, karena keaktifan belajar siswa dimana siswa bekerja atau berperan aktif dalam pembelajaran di kelas sehingga dengan begitu siswa tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek yang lain tentang apa yang telah dilakukan. Keaktifan belajar tersebut dilakukan apabila ada kegiatan yang dilakukan guru dan siswa.⁶

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti penerapan model team games tournament dilaksanakan di dalam kelas V. yang menjadi penunjang selama penerapan model team games tournament yaitu guru. Guru disini sebagai pengajar, pembimbing dan motivator untuk siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan bapak Moh. Jalil S. Pd.

SD guru kelas V, berikut kutipan wawancaranya:

Awalnya siswa itu banyak yang kurang minat dalam pembelajaran terutama pembelajaran bahasa Indonesia karena kurang memahami pelajaran tersebut nah dari situlah kurangnya minat belajar sehingga menimbulkan kurang aktifnya siswa di kelas, saya sempat berfikir model pembelajaran apa yang cocok untuk siswa bisa aktif lagi. Nah setelah itu saya coba menerapkan model team games tournament di kelas siswa dibuat kelompok terus diberikan pertanyaan, alhamdulillah banyak yang menjawab dengan pertanyaan yang saya berikan, di situlah siswa mulai aktif kembali tapi tidak semua siswa yang aktif.⁷ Pendapat yang senada dari bapak Moh. Jalil S. Pd. SD guru kelas V

berikut kutipan wawancaranya:

Sesuai yang saya bicarakan tadi dengan adanya model team games tournament ini dapat menarik siswa, hal itu dapat dilihat dari keaktifan siswa yang meningkat awalnya siswa yang pasif semakin berkurang siswa secara berkelompok berusaha menjawab soal sesuai soal yang diberikan dari situlah siswa bisa aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan minat belajarnya.⁸

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti memang ada siswa yang kurang dalam minat belajarnya, dari kurangnya minat belajar itu siswa jadi kurang aktif di dalam kelas sehingga membutuhkan motivasi untuk meningkatkan minat belajarnya kembali. Faktor siswa yang kurang minat

⁶ Moh Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

⁷ Moh Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

⁸ Moh Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

belajar terutama pembelajaran Bahasa Indonesia karena cara ngajarnya guru selalu monoton sehingga siswa tidak bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Senada dengan di atas saya mewawancarai siswa kelas V SDN Duko Timur 1 yaitu Dewi, berikut hasil wawancara:

Awalnya saya tidak memahami materi yang di sampaikan oleh guru karena gurunya terlalu monoton ketika mengajar tapi sekarang saya memahami dan suka jika dalam pelajaran diajari seperti itu.⁹

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti sebelum penerapan model team games tournament masih ada sebagian siswa yang kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Setelah penerapan model team games tournament siswa merasa senang diajari model penerapan sehingga siswa bisa memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Peneliti juga mewawancarai siswa kelas V SDN Duko Timur 1 yaitu, Novi berikut hasil wawancaranya:

Bapak itu kalau ngajar selalau monoton bak jadi, saya kurang paham materi yang disampaikan. Yang mau bertanya saya takut di bully sama teman-teman, tapi kalau sekarang saya bisa memahami materi yang disampaikan oleh bapak saya senang jika di ajari seperti itu kalau bisa setiap hari bapak mengajar seperti itu.¹⁰

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti ada siswa yang kurang minat dalam belajarnya terutama pembelajaran bahasa Indonesia, dikarenakan banyak faktor yang yang membuat siswa kurang minat dalam belajar. Sehingga dari kurangnya minat belajar itu siswa kurang aktif dikelas.

2. Faktor Penghambat dan Pendukung dalam Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Duko Timur 1

⁹ Dewi Nur Fadilah, Siswa Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

¹⁰ Novia Irawati, Siswa Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

Dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. dalam setiap penerapan pasti ada faktor penghambat dan faktor pendukungnya untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung peneliti juga melakukan wawancara dan observasi di kelas V SDN Duko Timur 1.

a. Faktor pendukung

Untuk mengetahui faktor pendukung selama penerapan model team games tournament peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V dan observasi. Berikut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SDN Duko Timur 1, yaitu bapak Moh. Jalil S. Pd. SD:

Murut saya Sarana dan prasarana termasuk faktor pendukung selama penerapan model team games tournament termasuk alat peraga dan buku paket, maksud dari alat peraga tersebut yaitu salah satunya papan tulis kalau tidak ada papan tulis di kelas, kan tidak mungkin bisa mendukung proses pembelajaran berlangsung. Buku paket juga sebagai faktor pendukung untuk sebagai bahan ajar.¹¹

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti sarana dan prasarana itu sangat penting di pendidikan jika sarana dan prasarana tidak ada maka proses pembelajaran tidak akan berjalan sesuai yang diharapkan sebelumnya, maka dari itu pihak sekolah harus bisa memadai fasilitas yang lengkap untuk mendukung saat proses pembelajaran.

Pernyataan tersebut juga disampaikan oleh guru kelas V, yaitu bapak Moh Jalil S. Pd. SD berikut hasil wawancaranya:

Selain sarana dan prasarana yang menjadi faktor pendukung dalam penerapan model team games tournament, juga ada siswa yang menjadi faktor pendukung dimana siswa harus mempunyai kesadaran tinggi dalam persiapan mengikuti pembelajaran sehingga bisa mendukung proses pembelajaran berlangsung. salah satunya siswa yang mempunyai kesadaran tinggi yaitu menyiapkan buku dan alat

¹¹ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

tulis di meja masing-masing. Kalau tidak begitu kemungkinan besar siswa ini bisa memolor waktu sedangkan waktunya selama proses pembelajaran dibatasi, kalau dengan begini siswa mempunyai kesadaran tinggi bisa membantu guru saat penerapan tournament langsung dimulai.¹²

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti sebelum guru masuk kelas siswa sudah menyiapkan alat-alat tulis tulis dan buku di atas mejanya. Setelah guru masuk siswa sudah siap dengan segala alat pembelajarannya, menurut saya pernyataan yang diampaikan oleh bapak Moh. Jalil sangat pas dengan hasil temuan yang saya dapatkan dari hasil penelitian.

b. Faktor penghambat

Berikut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SDN Duko Timur 1, yaitu bapak Moh Jalil S.Pd. SD:

Masih ada sebagian siswa yang masih pasif dalam penerapan model team games tournament karena masih belum paham terhadap penerapan model team games tournament, jadi sebagian siswa masih belum aktif ketika ada masih ada yang kebingungan.¹³

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti selama penerapan model team games tournament masih ada siswa yang pasif dan melakukan aktifitas sendiri disebabkan belum paham terhadap penerapan model team games tournament.

Pendapat yang senada dari bapak Moh. Jalil guru kelas V SDN Duko Timur 1 berikut kutipan wawancaranya:

Selain itu masih juga ada kendala masalah tempat duduk kadang disetiap kelompok itu sulit di atur tempat duduknya, karena masih ada siswa yang ingin duduk dengan teman sebangkunya. Tapi sama saya itu sebelum dibuat kelompok siswa diacak supaya kelompoknya itu tidak teman sebangkunya, selain itu juga bisa membuat siswa bersosialisasi dengan teman lainnya.¹⁴

¹² Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

¹³ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

¹⁴ Moh. Jalil S. Pd. SD Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

Hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang sulit diatur tempat duduknya sehingga saat proses penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) di mulai masih ada siswa yang membuat kegaduhan di kelas sehingga kelas tidak kondusif. Jika proses pembelajaran tidak kondusif maka proses belajar dan pembelajaran tidak akan berjalan lancar

Pendapat juga di sampaikan oleh bapak Moh Jalil, S. Pd SD guru kelas V SDN Duko Timur 1, berikut kutipan hasil wawancaranya:

Kurangnya proyektor kalau ada LCD/ proyektor itu kan enak untuk memberikan soal berupa gambar, tinggal ditampilkan siswa tinggal jawab tapi sayang di kelas itu tidak ada seperti ini.¹⁵

Peneliti juga mewawancarai bapak Moh Jalil S. Pd. SD guru kelas V

berikut hasil wawancaranya:

Faktor pengahambatnya selain yang tadi saya sampaikan itu juga ada kurangnya waktu saat proses penerapan model team games tournament karena sekarang itukan ada kendala covid, jadi waktu pembelajaran itu dibatasi, jadi saat proses pembelajaran berlangsung membutuhkan waktu yang banyak.¹⁶

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa untuk saat ini proses pembelajaran di sekolah dibatasi karena ada kendala covid 19 yang harus di patuhi. Biasanya di sekolah pulang jam 12.00 WIB semanjak ada kendala covid pulang jam 10.00 WIB, jadi saat proses pembelajaran berlangsung memang waktunya sangat kurang dan ini juga merupakan faktor penghambat guru.¹⁷

Pendapat juga disampaikan oleh guru kelas V, yaitu bapak Moh. Jalil S. Pd. SD berikut hasil wawancaranya:

Selain keterbatasan waktu juga ada sebagian siswa yang protes bila hendak menjawab pertanyaan tidak diijinkan oleh saya karena bukan

¹⁵ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

¹⁶ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

¹⁷ Hasi peneliti selama observasi di depan kelas V (17, Februari, 2021).

giliran kelompoknya yang menjawab, sehingga menimbulkan kegaduhan saat proses game berlangsung.¹⁸

Pendapat yang senada dari bapak Moh. Jalil guru kelas V SDN Duko

Timur 1 berikut kutipan wawancaranya:

Ada sebagian siswa yang berkemampuan tinggi tapi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Sehingga siswa tersebut merasa tidak percaya diri untuk memberikan penjelasan dan siswa tersebut memikir kalau penjelasan itu nantinya salah yang akan disampaikan.¹⁹

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa ada siswa yang berkemampuan tinggi namun takut untuk mengungkapkan sebuah jawaban yang diberikan soal oleh guru. Tidak ada keberanian untuk menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru maka siswa tersebut membutuhkan motivasi dari guru supaya terbiasa untuk mengungkapkan sebuah pendapatnya ketika diberikan soal-soal oleh guru.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh salah satu siswa kelas V, yaitu Dewi Nurfadilah salah satu siswa yang mempunyai kemampuan tinggi tapi takut untuk memberikan penjelasan kepada teman-temannya.

Saya memang takut bak untuk memberikan jawaban ketika ada soal-soal dari guru. Takutnya saya, karena tidak terbiasa berbicara depan teman-teman takutnya jawaban yang saya berikan salah. Kalau saya salah pasti sama teman-teman diketawain bak kan saya jadi malu.²⁰

Hasil wawancara dapat disimpulkan sebagian siswa yang berkemampuan tinggi tapi takut untuk memberikan penjelasan kepada teman-temannya alasannya kalau salah takut diketawain sama teman-temannya. Nah faktor ini yang membutuhkan motivasi dari guru supaya siswa tersebut aktif kembali dan tidak merasa takut untuk memberikan penjelasan kepada teman-temannya.

¹⁸ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

¹⁹ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

²⁰ Dewi Nurfadilah, Siswa Kelas V, *Wawancara Langsung* (18, Februari, 2021).

3. Solusi Guru dalam Mengatasi Faktor Penghambat dalam Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Duko Timur 1

Dalam menghadapi faktor penghambat guru mempunyai solusi dalam menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Untuk mengetahui solusi guru dalam menghadapi faktor penghambat peneliti mewawancarai guru kelas V dan observasi, berikut hasil wawancara peneliti dengan guru. Peneliti wawancara guru kelas V, yaitu bapak Moh. Jalil S. Pd. SD berikut hasil wawancaranya:

Dalam mengatasi hal ini saya sebagai guru memberikan penjelasan materi terlebih dahulu sebelum tournament di mulai. Supaya siswa bisa memahami dan bisa aktif kembali, sehingga suasana di kelas hidup kembali.²¹ Pernyataan tersebut juga disampaikan oleh guru kelas V, yaitu bapak Moh.

Jalil S. Pd. SD berikut hasil wawancaranya:

Mengatur posisi tempat duduk dengan baik dan disetiap kelompok itu semua siswa harus heterogen ada yang berkemampuan tinggi, menengah, kebawah supaya adil dan tidak ada kegaduhan lagi.²²

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti guru harus bisa menguasai kelas supaya di dalam kelas tidak ada kegaduhan dan guru juga mengatur posisi tempat duduk sebelum proses pembelajaran dimulai supaya setelah proses pembelajaran berlangsung tidak ada kegaduhan di kelas.

Pernyataan tersebut juga disampaikan oleh guru kelas V, yaitu bapak Moh.

Jalil S. Pd. SD berikut hasil wawancaranya:

Dengan ada keterbatasan waktu saat proses pembelajaran sebelum bel masuk, maka saya harus mengintruksikan siswa supaya duduk dengan kelompoknya. Dengan begitu tidak akan membuang waktu banyak saat bel masuk kita bisa memulai game tournament berlangsung.²³

²¹ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

²² Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

²³ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti selama masa pandemi waktu pembelajaran diabtasi akan berpengaruh pada saat proses pembelajaran maka dari itu guru harus bisa mengatur waktu dengan baik.

Pernyataan tersebut juga disampaikan oleh guru kelas V, yaitu bapak Moh.

Jalil S. Pd. SD berikut hasil wawancaranya:

Agar siswa tidak protes saat ingin menjawab pertanyaan dalam tahap game tournament berlangsung, maka ada peraturan bila belum ada aba-aba dari guru yang mengizinkan siswa kelompok lain untuk menjawab maka tidak boleh ada yang mengacungkan tangan. Setelah ada aba-aba dari guru baru kelompok lain yang bukan giliran maju boleh tersebut menjawab.²⁴
Pernyataan tersebut juga disampaikan oleh guru kelas V, yaitu bapak Moh.

Jalil S. Pd SD berikut hasil wawancaranya:

Untuk masalah ini siswa merasa takut untuk mengungkapkan sebuah pendapatnya, menurut saya karena siswa ini tidak biasa memberikan pertanyaan atau mengungkapkan pendapatnya nah masalah seperti ini siswa harus dilatih bicara di depan temannya dan memberikan sebuah pertanyaan. Supaya siswa ini terbiasa dan tidak merasa takut. Memang ada siswa yang pintar tapi tidak berani memberikan pertanyaan atau pendapatnya karena mereka diselimuti rasa takut. Ya saran saya harus dilatih.²⁵
Hasil wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti guru harus bisa menguasai

kelas guru bukan hanya sebagai pendidik guru juga sebagai pembimbing dan motivator bagi siswanya. Guru harus mendorong siswanya bisa berbicara di depan kelas, karena motivasi itu sangat penting bagi siswa terutama dalam minat belajar siswa.

Pernyataan tersebut juga disampaikan oleh guru kelas V, yaitu bapak Moh.

Jalil S. Pd. SD berikut hasil wawancaranya:

Ya, kalau tidak ada proyektor bisa menggunakan kertas sebagai kartu pertanyaan atau alat yang ada di sekitar kita, selagi itu bisa dimanfaatkan untuk siswa.²⁶

²⁴ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

²⁵ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

²⁶ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

Selain itu guru kelas V menyampaikan pernyataan tentang solusinya berikut hasil wawancaranya:

Selain itu solusi saya sebagai guru, juga memotivasi siswa untuk berani bertanya dan berani menjawab dan bagi siswa yang berani bertanya dan menjawab akan diberi reward dan tambahan nilai, setelah ada siswa yang berani menjawab guru menyuruh siswa secara bersama-sama memberikan applause dan pujian untuk siswa yang menjawab dengan begini siswa lebih semangat lagi. Maksudnya itu saya memberi umpan balik kepada siswa supaya siswa itu bisa aktif kembali.²⁷

Semua pernyataan di atas yang sudah disampaikan oleh bapak Moh Jalil selaku guru kelas V, beliau memang memberikan solusi kepada siswa yang kurang mampu bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, bapak Moh. Jalil memberikan motivasi kepada siswanya yang kurang mampu dalam pembelajarannya. Supaya siswa tersebut bisa aktif dan minat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian observasi, wawancara, dan dukomentasi maka memperoleh hasil temuan berikut:

- 1 Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan.
 - a. Menyiapkan RPP
 - b. Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - c. Proses pelaksanaan pembelajaran
 - d. Tanya jawab
 - e. Siswa berdiskusi
 - f. Siswa melaksanakan team games tournament

²⁷ Moh. Jalil S. Pd. SD, Guru Kelas V, *Wawancara Langsung* (19, Februari, 2021).

g. Penutup

- 2 Faktor pendukung dan penghambat guru dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1 Pamekasan.

a. Faktor Pendukung Guru

- 1) Sarana dan prasarana
- 2) Semangat siswa yang tinggi

b. Faktor Penghambat Guru

- 1) Siswa yang kurang percaya diri untuk memberikan jawaban kepada temannya yang memberikan soal
- 2) Kelas yang tidak kondusif
- 3) Keterbatasan waktu karena kendala Covid-19

- 3 Solusi guru dalam mengatasi faktor penghambat penerapan model *Team Games Tournament* (TGT).

a. Guru memberikan motivasi

b. Guru menata kelas yang kondusif

c. guru mengoptimalkan waktu dengan baik.

C. Pembahasan

Pada pembahasan ini peneliti menyatukan hasil penelitian dengan teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Sebagaimana yang telah ditegaskan dari data yang telah diperoleh baik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Diidentifikasi agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dari hasil tersebut dikaitkan dengan teori yang ada dan dibahas sebagai berikut:

1. Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1

Dari beberapa hasil penelitian yang sudah dilakukan pada saat observasi dan wawancara dengan guru kelas V kepala sekolah, guru kelas V, dan beberapa siswa kelas V di SDN Duko Timur 1 Pamekasan.

Guru kelas V menjelaskan bahwa saat melakukan proses pembelajaran, pertama guru merumuskan beberapa tujuan yang hendak dicapai kepada siswa dan memberikan sedikit motivasi dan arahan sebelum memulai proses pembelajaran. Serta menyiapkan beberapa bahan pembelajaran dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bahan pembelajaran yang dibutuhkan berupa, buku paket bahasa Indonesia, papan tulis, kartu soal dan kunci jawaban serta RPP yang disesuaikan dengan silabus yang harus sesuai dengan pembelajaran tersebut. Setelah itu guru memulai proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) ini menekankan kepada proses kerja siswa dalam kelompok. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat di jelaskan dalam beberapa prespektif, yaitu prespektif motivasi, prespektif sosial, prespektif perkembangan kognitif. Prespektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kelompok. Prespektif sosial artinya melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Prespektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya

interaksi dengan antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berfikir mengolah berbagai informasi.²⁸

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) sangat dibutuhkan kelas V, karena masih banyak siswa yang kurang dalam minat belajarnya terutama pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya model *Team Games Tournament* (TGT) dapat memotivasi siswa dari motivasi dapat mengetahui minat belajar siswa. Minat disini mempunyai peranan dalam upaya seorang anak untuk memberikan perhatian dalam status ilmu pengetahuan atau mata pelajaran. Dengan perhatian yang diberikan siswa terhadap pembelajaran akan menghasilkan keterlibatannya dalam proses pembelajaran.²⁹ Oleh karena itu minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari. Tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak belajar dengan sebaik-baiknya

Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil

- a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional.
- b. Mengembangkan sikap sosial dan semangat bergotong royong.
- c. Mendinimasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok memiliki rasa tanggung jawab.

²⁸ Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Kencana, 2017), 298.

²⁹ Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar Aplikasi Teori Belajar dalam Pembelajaran* (Surabaya: Pena Salsabila, 2017), 108.

d. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut.³⁰

Setelah menyiapkan beberapa bahan pembelajaran guru kelas V menyampaikan langkah-langkah pada saat penerapan model Team Games Tournament (TGT). Langkah-langkah tersebut diantaranya:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung ceramah yang dipimpin oleh guru.

b. Kelompok

Setelah menyampaikan materi guru membagikan kelompok kepada siswa yang beranggotakan dari empat sampai enam siswa yang anggotanya campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.

c. Aturan permainan

Setelah membagikan kelompok guru menyapikan aturan permainan. Dalam satu permainan terdiri dari: pembaca soal, penantang 1, 2, 3, dan pembaca kunci jawaban.

d. Penghargaan Kelompok

Setelah pembelajaran team games tournament selesai guru mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan hadiah kepada kelompok skornya memenuhi kriteria yang ditentukan.

Maka dari itu, guru kelas V setelah menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyiapkan perangkat pembelajaran team games

³⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2005), 251-257.

tournament yang dibutuhkan dalam penerapan games tournament dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Game tournament merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan bisa mempermudah guru dan siswa dalam proses penerapan model team games tournament untuk meningkatkan minat belajar siswa sekaligus tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Karena selain itu, tentunya proses pembelajaran juga mempunyai beberapa tujuan, karena tujuan dalam pembelajaran merupakan suatu target yang ingin di capai.

Pernyataan ini diperkuat oleh David E. Kapel bahwa a) tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung aplikasi pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis, b) tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.³¹

Tidak hanya itu, guru juga dituntut mampu mempunyai tanggung jawab besar terhadap siswa-siswanya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya. Di dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang kepada siswa untuk

³¹ Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar Aplikasi Teori Belajar dalam Pembelajaran* (Surabaya: Pena Salsabila, 2013), 138.

berfikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuan.³²

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1

Guru dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V, dalam penerapan guru mengalami faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran berlangsung.

a. Faktor Pendukung

Dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pembelajaran Bahasa Indonesia dari hasil temuan penelitian yang menjadi faktor pendukung guru dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu: sarana dan prasarana yang memadai. Misalnya kelas yang layak di pakai menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran, fasilitas lengkap dalam kelas seperti: buku paket, papan tulis, bangku dan kursi yang menjadi faktor pendukung guru dalam penerapan.

Sebagian aspek yang mendapat perhatian secara umum setiap pendidikan adalah mengenai sarana dan prasarana pendidikan. Sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang mempermudah dan memperlancar proses pendidikan dan pembelajarannya sifatnya dipergunakan secara langsung, misalnya: papan tulis, buku, transparan, LCD dan sebagainya.

³² Rusma, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 19.

Sedangkan prasarana pendidikan adalah semua benda atau fasilitas yang mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran tetapi sifatnya dipergunakan secara tidak langsung, misalnya: ruang kelas/gedung, gedung, meja kursi, halaman sekolah dan jalan yang menuju ke sekolah.³³ Semua fasilitas yang bergerak maupun tidak bergerak agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif, dan efisien.

Tidak hanya itu, semangat siswa yang tinggi menjadi faktor pendukung guru dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) maksudnya semangat siswa yang tinggi yaitu, sebelum pembelajaran dimulai siswa sudah menyiapkan alat pembelajaran yang ditaruk di atas meja. Semangat siswa itu penting jika siswa tidak mempunyai rasa semangat pada saat proses pembelajaran maka hasil belajar siswa rendah dan tidak ada kemajuan dalam minat belajarnya.

b. Faktor Penghambat

Pada bagian ini, hal yang menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) berdasarkan hasil temuan peneliti yaitu: siswa yang kurang percaya diri, tempat duduk yang tidak kondusif, keterbatasan waktu pembelajaran. Ada sebagian siswa yang memiliki kurang percaya diri artinya siswa tidak mempunyai keyakinan bahwa dirinya tidak mampu mengungkapkan pendapatnya. Pernyataan ini diperkuat oleh Daries dalam skripsi Mustafa Rifki yang

³³ Ahmad Nurabadi, *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan* (Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2014), 2.

berpendapat bahwa rasa percaya diri akan timbul apabila ada pemenuhan kebutuhan yang dihargai dan menghargai. Karena dengan hal ini menumbuhkan kekuatan, kemampuan, perasaan berguna yang dibutuhkan orang lain. Apabila kebutuhan itu tidak terpenuhi maka muncul perasaan rendah diri, tidak berdaya dan putus asa. Oleh karena itulah rasa percaya diri sangatlah dibutuhkan siswa sebagai modal dalam lingkungannya untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah rasa percaya diri. Dengan percaya diri siswa mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Sementara itu, kerang percaya diri dapat menghambat pengembangan potensi diri.³⁴ Jadi orang yang kurang percaya diri menjadi orang yang pesimis dalam menghadapi tantangan takut, dan ragu-ragu untuk menyampaikan pendapatnya.

Selain percaya diri yang menjadi faktor penghambat guru yaitu kelas yang tidak kondusif karena sulit diatur oleh guru. Karena masih ada sebagian siswa yang ingin duduk dengan teman sebangkunya dan membuat kegaduhan di kelas. Jika dalam proses pembelajaran model team games tournament suasana kelas tidak kondusif maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar dan menjadi faktor penghambat bagi guru saat proses belajar dan pembelajaran. Maka di sini guru berperan penting untuk bisa menata kelas dengan baik.

Penataan lingkungan pembelajaran yang kondusif adalah lingkungan kelas yang dapat menumbuh kembangkan gairah belajar

³⁴ Mustofa Rifki, "Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi belajar siswa di SMA Islam Alternatif Singosari Malang" (*skripsi, Universitas Negeri Malang, 2008*), 46.

siswa. Penataan suasana kursi dan meja yang mengelompok dapat mendorong interaksi sosial diantara siswa. Suasana dan kursi meja yang berbentuk lajur akan mengurangi interaksi sosial di antara siswa dan mengarahkan perhatian siswa kepada guru. Penataan meja dan kursi dalam bentuk lajur dapat bermanfaat bagi anak pada saat mengerjakan tugas individu, sedangkan meja dan kursi yang di susun mengelompok akan membantu proses belajar kooperatif. Tugas guru di sini adalah menciptakan, memperbaiki, dan memelihara situasi kelas yang kondusif. Situasi kelas yang kondusif itulah yang mendukung untuk mengembangkan dan memelihara stabilitas kemampuan, bakat dan minat yang dimilikinya dalam rangka menjalankan tugas-tugas pembelajaran.³⁵ Guru juga harus bisa menguasai kelas, jika di dalam kelas ada sebagian siswa yang membuat kegaduhan pada saat proses belajar dan pembelajaran, maka proses belajar dan pembelajaran tidak berjalan sesuai yang diharapkan sebelumnya.

Bukan hanya itu yang menjadi pengaruh hambatan belajar berdasarkan penemuan penelitian dari hasil wawancara dan observasi, faktor kurangnya jam pelajaran karena kendala Covid-19 sehingga proses belajar dan pembelajaran jadi berkurang siswa dan guru merasa kurang puas dengan adanya keterbatasan waktu yang bisa menyebabkan penghambat proses pembelajaran.

³⁵ Harjali, *Membangun Penataan Lingkungan Belajar yang Kondusif* (Yogyakarta: STAIN Press, 2016), 29-30.

3. Solusi Guru dalam Mengatasi Faktor Penghambat dalam Penerapan Model Games Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Duko Timur 1

Dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas, guru mengalami hambatan ketika proses pembelajaran berlangsung dalam mengatasi hambatan pembelajaran guru memberikan solusi kepada siswa di akhir pelajaran yaitu motivasi. Motivasi di sini merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi untuk belajar yaitu kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar. Penemuan-penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat, jika motivasi untuk belajar bertambah. Sebaliknya jika motivasi kurang maka hasil belajar berkurang.³⁶ Jadi seorang guru mendorong siswa dengan memberikan motivasi kepada siswa yang kurang minat belajar. Motivasi ini ditandai dengan adanya reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Seseorang yang mempunyai motivasi menunjukkan respon-respon yang mengarah pada satu tujuan. Motivasi juga berkaitan dengan timbulnya afektif, yang semula berupa ketegangan kejiwaan dan berlanjut dengan adanya suasana emosi dan pada akhirnya menimbulkan perilaku yang bermotif. Gejala kejiwaan itu dapat dilihat secara langsung tapi ada juga yang tidak dapat dilihat dengan langsung. Gejala kejiwaan itu terlihat misalnya ketika seseorang yang aktif belajar, karena yakin akan diberi hadiah oleh guru atau orang tuanya.³⁷

³⁶ Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar Aplikasi Teori Belajar dalam Pembelajaran* (Surabaya: Pena Salsabila, 2013), 167.

³⁷ *Ibid.*, 168.

Jenis- jenis dan karekteristik motivasi belajar terdiri dari dua jenis yaitu:

a. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi dorongan untuk melakukan sesuatu dengan tujuan memperoleh sesuatu yang lain. Menurut Winkel diikuti oleh Muchlis Sholihin berpendapat bahwa dalam motivasi yang bersifat ekstrinsik, aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar itu sendiri. Motivasi belajar ekstrinsik bukanlah ada atau tidak adanya pengaruh dari luar, melainkan kebutuhan yang ingin dipenuhi pada dasarnya hanya dapat dipenuhi melalui belajar atau sebetulnya juga dapat dipenuhi dengan cara lain.

b. Motivasi Instrinsik

Motivasi Instrnsik adalah keterlibatan motivasi inernal dari individu untuk melakukan sesuatu berdasarkan keinginanya sendiri. Siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka diberikan pilihan dan menerima hadiah yang mengandung nilai informasional tetapi fungsi hadiah tersebut tidak untuk mengontrol perilaku. Dalam motivasi yang bersifat instrinsik, biasanya orang lain juga memegang

peranan misalnya orang tua atau guru menyadarkan anak akan kaitan antara belajar dengan menjadi orang yang berpengetahuan.³⁸

Bukan hanya itu, guru memberikan solusi pada saat pembelajaran guru juga mengandalikan kelas secara kondusif supaya proses belajar dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Upaya guru dalam menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar berlangsung efektif dan sebagai usaha mengatasi masalah pengelolaan kelas baik individu maupun kelompok terdapat dua tindakan guru yaitu:

a. Pencegahan Perilaku Preventif

Pencegahan perilaku preventif merupakan perilaku guru dalam menyesuaikan lingkungan belajar, menata peralatan dan lingkungan sosial emosional.

b. Tindakan Perbaikan

Tindakan perbaikan dapat dikategorikan sebagai berikut: tindakan yang harus segera dilakukan guru bila ada gangguan dan tindakan perbaikan untuk mempelajari perilaku abnormal.

Upaya guru dalam kegiatan pengelolaan kelas meliputi beberapa kegiatan, antara lain yaitu:

³⁸ Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar dengan Pendekatan Baru* (Surabaya: Pena Salsabila, 2017), 143-144.

a. Pengaturan Ruang Kelas

Pengaturan ruang kelas mencakup pengaturan meja, kursi, perabotan kelas, peralatan, media, atau sumber belajar lainnya di dalam kelas. Dalam pembelajaran, pengaturan kelas wajib fleksibel atau mudah diubah oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan strategi pembelajaran yang digunakan.

b. Pengaturan Peserta Didik

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang didasarkan atas pengaturan siswa dapat dilakukan secara kelompok besar, kelompok kecil, individu.

c. Penilaian Bentuk Kegiatan

Dalam melaksanakan pembelajaran tematik di sekolah dasar, guru perlu menguasai bentuk-bentuk kegiatan yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, dimulai dari kegiatan membuka pelajaran, menjelaskan isi tema, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memberikan penguatan, mengadakan variasi mengajar, sampai dengan menutup pelajaran.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran tematik perlu juga diperhatikan mengenai optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

e. Evaluasi

Model evaluasi yang dikembangkan pada pembelajaran tematik di sekolah meliputi mekanisme yang digunakan, serta alat evaluasi yang digunakan. Model evaluasi tadi diadaptasi menggunakan evaluasi berbasis kelas dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.³⁹

Kondisi kelas yang kondusif ini mempengaruhi aktivitas belajar yang positif. Lingkungan belajar memberikan pengaruh pada proses dan hasil perilaku siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Penentuan lingkungan belajar bagi siswa hendaknya mendapatkan prioritas utama. Lingkungan belajar merupakan faktor penentu keberhasilan dalam membangun kemampuan perilaku siswa. Secara sederhana dirumuskan bahwa lingkungan belajar adalah suatu tempat atau suasana yang mempengaruhi proses perubahan tingkah laku manusia.⁴⁰

Selain itu, solusi guru juga mempersingkat waktu dengan baik karena adanya batasan jam pelajaran dikarenakan kendala covid-19. Maksudnya mempersingkat waktu, sebelum bel masuk kelas guru sudah membagikan kelompok dan menyuruh siswa bergabung dengan kelompoknya, setelah bel masuk guru memulai pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

³⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru Edisi Kedua* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 53.

⁴⁰ Harjali, *Membangun Penataan Lingkungan Belajar yang Kondusif* (Yogyakarta: STAIN Press, 2016), 29.