

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana agar dapat menciptakan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan/meningkatkan potensi yang ada pada dirinya baik kepribadian, kecedasan, akhlak mulia, spiritual keagamaan, dan keterampilan lain yang diperlukan baik untuk dirinya, masyarakat, bangsa maupun Negara. Oleh sebab itu, pendidikan merupakan salah satu hal penting yang dapat menentukan maju tidaknya suatu bangsa. Untuk itu agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang baik, maka kualitas pendidikan juga harus ditingkatkan terutama kualitas seorang guru, karena guru merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.<sup>1</sup>

Dalam kegiatan pendidikan guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada kenyataannya siswa terlihat kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung, kurang berani dalam mengeluarkan pendapat, kurang berani untuk menjawab pertanyaan, kurang menunjukkan minat untuk belajar, dan kurangnya motivasi pada diri siswa. Hal ini ditunjukkan pada siswa yang kurang begitu memperhatikan pembelajaran, tugas,

---

<sup>1</sup>Muhamad Surya amdani, Mawardi, krisma, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Penngkatan Keterampilan Kolaborasi", (Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3, No.4, 2019), 441.

kurang fasilitas dan saat guru meminta salah untuk menjawab pertanyaan yang sudah dibacakan oleh guru siswa tersebut tidak menjawab karena tidak memperhatikan dan kurang motivasi.

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 memperhatikan dan berani mengeluarkan pendapat. Sedangkan, sebagian siswa mampu tetapi masih terlihat kurang berani dalam mengeluarkan pendapat padahal mereka mempunyai kemampuan untuk mengeksklore dirinya dengan motivasi.<sup>2</sup>

Motivasi merupakan kekuatan yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Motivasi di sini merupakan suatu alat kejiwaan untuk bertindak sebagai daya gerak atau daya dorong untuk melakukan pekerjaan.<sup>3</sup> Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk motivasi belajar. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu: kebutuhan, dorongan, dan tujuan.<sup>4</sup>

Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Sebagai ilustrasi, siswa merasa bahwa hasil belajarnya rendah, padahal ia memiliki buku pelajaran

---

<sup>2</sup>Hesti Nurhayati, Babang, Effy, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD”, (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. III, No.I, 2019), 2.

<sup>3</sup>Kompri, *Motivasi Pembelajaran persepektif Guru dan Siswa* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2019), 4.

<sup>4</sup>Dimiyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 80.

yang lengkap. Ia merasa memiliki cukup waktu, tetapi ia kurang baik mengatur waktu belajar. Waktu belajar yang digunakannya tidak memadai untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Oleh karena itu siswa mengubah cara-cara belajarnya. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal ini perilaku belajar dan tingkat pemahaman siswa.<sup>5</sup>

Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari tidaklah sama, tergantung pada tingkat kemampuan siswa masing-masing, karena tingkat kemampuan setiap orang itu berbeda-beda, baik dari segi kreativitas siswa, maupun tingkat intelektualnya. Ada yang aktif dan ada juga yang pasif dan terkadang ada juga siswa yang memiliki kemampuan yang baik akan tetapi tidak berani dalam menyampaikan pendapatnya didalam kelas.

Adanya siswa yang tidak berpartisipasi saat mengikuti proses pembelajaran karena masih kurangnya motivasi dalam belajar, kurangnya persaingan di dalam proses pembelajaran karena adanya murid yang merasa puas dengan nilai yang telah diperoleh dan tidak berusaha memperbaikinya walau nilai yang diperoleh rendah dan tidak berusaha memperbaiki walau nilai yang diperoleh sangat jelek. Dengan adanya gejala-gejala yang tampak di atas maka motivasi murid terhadap

---

<sup>5</sup>Ibid, 80-81.

pembelajaran harus ditingkatkan sehingga keinginannya untuk memperhatikan pelajaran akan timbul. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif sendiri merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda.<sup>6</sup> Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan siswa sendiri. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka. Adanya interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Dalam proses belajar diharapkan adanya komunikasi banyak arah yang memungkinkan akan terjadinya aktivitas dan kreativitas yang diharapkan.<sup>7</sup>

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Salvin untuk membantu siswa *mereview* dan menguasai materi pelajaran. TGT berhasil meningkatkan *skill* dasar, pencapaian, interaksi positif, antar siswa, harga

---

<sup>6</sup> Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), 64.

<sup>7</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012 ), 201-202.

diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.<sup>8</sup> Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. *Reinforcement* adalah penguatan atau bala bantuan.

Dalam hal ini model TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka.<sup>9</sup> Dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dimana pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*), dengan pembelajaran *teams games tournament* diharapkan siswa lebih termotivasi dalam kemampuan cepat menjawab, ketekunan, menunjukkan minat, siswa rajin belajar untuk mendapatkan hadiah dan siswa rajin belajar karena takut mendapatkan hukuman sehingga mereka bisa lebih termotivasi lagi untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara awal pada tanggal 4 Februari 2021 dengan guru, motivasi belajar siswa masih kurang dan pembelajarannya membuat siswa merasa bosan. Hal itu disebabkan karena masih menerapkan sistem pembelajaran klasikal atau sistem pembelajaran satu arah (*teacher center*) pada saat pembelajaran. Terdapat gejala-gejala yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa, diantaranya adanya

---

<sup>8</sup> Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), 55.

<sup>9</sup> Joeni Asih, "Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam" (Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Proram Studi Guru Sekolah Dasar FKPI Universitas Riau, Vol. 1, No. 2, November 2017), 176.

sebagian murid yang memperhatikan penjelasan guru, bicara sendiri, motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari dan siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bagi Siswa Kelas III di SDN Pagagan 2 Pademawu”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, terdapat beberapa hal yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan proses pembelajaran kelas III dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam rangka meningkatkan motivasi belajar bagi siswa di SDN Pagagan 2 Pademawu?
2. Bagaimana pelaksanaan proses penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam rangka meningkatkan motivasi belajar bagi siswa kelas III di SDN Pagagan 2 Pademawu?

3. Bagaimana hasil peningkatan motivasi belajar siswa kelas III dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN Pagagan 2 Pademawu?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang di uraikan di atas, maka terdapat beberapa tujuan yang ingin di capai yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perencanaan proses pembelajaran kelas III dalam peningkatan motivasi belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Penelitian ini bertujuan untuk *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa kelas III di SDN Pagagan 2 Pademawu.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan motivasi belajar siswa kelas III dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN Pagagan 2 Pademawu.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Studi yang di hasilkan dalam penelitian ini dapat bermanfaat setidaknya dalam hal-hal sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan temuan mengenai model pembelajaran dengan menggunakan

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas III di SDN Pagagan 2 Pademawu.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bisa bermanfaat bagi :

- a. Bagi Guru SDN Pagagan 2 Menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas III SDN Pagagan 2 khususnya tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Bagi Siswa SDN Pagagan 2 Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Bagi Lembaga SDN Pagagan 2 Sebagai satu masukan atau solusi untuk mengetahui hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran serta sebagai upaya untuk memperbaiki dan mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan harapan akan diperoleh hasil prestasi yang optimal demi kemajuan lembaga madrasah.
- d. Bagi Peneliti, untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama ini dan menambah pengetahuan tentang masalah-masalah yang terjadi di dunia pendidikan terutama yang berhubungan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*



*Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi. Serta menambah pengalaman dan wawasan dalam bidang penulisan karya ilmiah dan ingin mengetahui sejauh mana motivasi belajar anak di SDN Pagagan 2.

#### **E. Definisi Istilah**

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak terjadi kesalah penafsiran dan permasalahannya menjadi jelas, maka peneliti di sini menjelaskan beberapa defenisi istilah, sebagai berikut:

1. Motivasi adalah kekuatan yang munculdari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.
2. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampa enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan jenis kelamin, akademik, ras atau suku yang berbeda.
3. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. *Reinforcement* adalah penguatan atau bala bantuan. Dalam hal ini model TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka.

Jadi, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan solusi yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa kelas III di SDN pagagan 2 Pademawu.

#### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Kajian penelitian terdahulu bertujuan untuk memberikan informasi mengenai kerangka kajian teoritis dan empiris mengenai permasalahan yang ada untuk dijadikan sebagai bahan dasar dalam mengadakan pendekatan dan dijadikan sebagai pemecahan masalah yang dihadapi.

Penulis dalam hal ini memaparkan kajian penelitian terdahulu sebagaimana yang dilakukan oleh Dalam hal ini penulis memaparkan kajian penelitian terdahulu sebagaimana yang dilakukan oleh Muhammad Surya Hamdani, Mawardi, dan Krisma Widi Wardani, dalam penelitiannya yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi*"<sup>10</sup> yang memfokuskan pada tiga permasalahan, yaitu: tematik terpadu, keterampilan kolaborasi dan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT).

Setelah dianalisis antara penelitian yang dilakukan Muhammad Surya Hamdani, Mawardi, dan Krisma Widi Wardanidengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat persamaan dan perbedaan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Disamping persamaan yang telah di sebutkan, terdapat

---

<sup>10</sup>Muhamad Surya amdani, Mawardi, krisma, "*Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Penngkatan Keterampilan Kolaborasi*" , (Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3, No.4, 2019), 444.

perbedaan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Surya Hamdani, Mawardi, dan Krisma Widi Wardani adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu untuk peningkatan keterampilan kolaborasi. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Metode yang dilakukan dalam penelitian juga berbeda metode penelitian yang digunakan Muhammad Surya Hamdani, Mawardi, dan Krisma Widi Wardani menggunakan metode penelitian PTK sedangkan metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian kualitatif.