

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi masyarakat. Tanpa pendidikan, masyarakat tidak dapat menjadi manusia yang memiliki pengetahuan dan perilaku yang beradab. Pendidikan juga merupakan faktor penting dalam kehidupan demi mencapai suatu keberhasilan dimasa mendatang. Setiap manusia mempunyai cita-cita tersendiri. Agar tercapainya cita-cita yang diinginkan, manusia dituntut untuk memiliki pendidikan. Salah satu cara agar dapat mewujudkan cita-cita adalah dengan belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan dimana para siswa memperoleh pengetahuan, baik dalam bentuk teori maupun praktik.

Pemerintah telah mendukung para generasi penerus bangsa untuk mendapat pendidikan yang tinggi. Pemerintah menyediakan fasilitas di sekolah seperti LCD, media pembelajaran, dan alat peraga. Selain itu, pemerintah juga menyediakan program beasiswa yang menunjang untuk anak Indonesia demi memperoleh pendidikan yang setinggi-tingginya. Namun, usaha pemerintah belum cukup untuk membuat para siswa berhasil dalam menjalani proses belajarnya. Faktor keberhasilan belajar siswa bukan hanya dilihat dari luar diri siswa, melainkan dari dalam diri siswa itu sendiri merupakan bagian yang berperan penting dalam penunjang keberhasilan belajar.

Permasalahan pendidikan di Indonesia seringkali muncul bertubi-tubi. Salah satu faktor dari permasalahan tersebut adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Zahroh (2015:167), berpendapat bahwa seorang siswa dapat dikatakan memiliki motivasi rendah apabila perhatian terhadap pembelajaran kurang, cenderung lesu, daya konsentrasi rendah, enggan untuk bertanya kepada guru, mereka cenderung menjadi takut dalam melaksanakan aktivitas dan mudah berkeluh kesah dan pesimis ketika menghadapi kesulitan. Menurut Iskandar (Simarmata dan Suardana, 2013:205), apabila siswa tidak memiliki motivasi, siswa tidak memiliki penggerak dalam melaksanakan kegiatan belajar, keterampilan serta pemerolehan ilmu dan pengalaman. Dengan adanya motivasi, siswa akan terpacu dalam belajar karena motivasi yang menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi terbagi atas dua unsur. Zahroh (2015:240) menjelaskan bahwa dua unsur tersebut, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri siswa. Salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar yaitu motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik dapat berupa pengajaran dari guru, kondisi kelas dalam pembelajaran maupun kegiatan yang menarik dalam pembelajaran. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, guru dituntut untuk kreatif mungkin dalam pengajarannya. Suprihatin (2015:81), mengatakan bahwa guru yang kreatif dalam pelaksanaan kegiatan belajar

mengajar akan mengugah semangat belajar siswa sehingga siswa terdorong untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran.

Pengajaran guru yang menggunakan metode ceramah saja akan membuat siswa merasa bosan. Seperti yang diungkapkan oleh Hamdayama (2016:99) bahwa kebanyakan guru menganggap berceramah adalah pekerjaan yang mudah karena hanya menyajikan informasi, padahal untuk menggunakan metode ceramah diperlukan keterampilan agar suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang kurang menarik tersebut adalah salah satu faktor yang umum dalam rendahnya motivasi siswa.

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, guru bahkan harus mempunyai segudang ide-ide kreatif untuk mewarnai suasana belajar yang menyenangkan. Dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Desmita (2016:35), mengungkapkan bahwa karakteristik siswa SD kelas IV yaitu senang bekerja sama, menyukai permainan, senang bergerak, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru diharuskan memilih model pembelajaran yang memiliki unsur permainan, mengusahakan siswa untuk aktif bergerak, bekerja kelompok, serta memberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa

akan menjadi aktif dan termotivasi karena model pembelajaran ini memiliki unsur permainan di dalamnya. Hal ini didukung oleh pendapat Faizah (Syukur,dkk, 2014:311), untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat menggunakan model pembelajaranTGT karena TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang efektif. Selaras dengan pendapat Slavin (Syukur, dkk, 2014:311),bahwa model pembelajaran TGT akan membuat siswa menikmati suasana permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

IPA sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dapat memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa. Hasil pembelajaran IPA pun dapat sangat dipengaruhi oleh motivasi dari siswa. Pembelajaran IPA dilakukan dengan berbagai upaya, yaitu salah satunya melalui peningkatan motivasi belajar. Menurut Vieyra (Syukur, dkk, 2014:311), model pembelajaran kooperatif termasuk pembelajaran yang paling efektif dalam pendidikan sains. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT cocok untuk digunakan sebagai penyelesaian atas permasalahan di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada empat siswa kelas IV di SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta, terdapat berbagai kendala yang terjadi di dalam kelas. Kendala yang dialami siswa sebagian besar pada materi yang diberikan. Bagi mereka, materi IPA yang sulit dan banyak membuatnya merasa malas untuk mengerjakan. Selain itu, siswa juga merasa jenuh dengan pemberian tugas yang terlalu banyak. Siswa

merasa putus asa karena sudah membayangkan tugas yang menumpuk di depan mata. Terdapat siswa yang cuek dan membiarkan tugas tersebut hingga jam pelajaran selesai, ada juga yang pasrah dan mengerjakannya dengan terpaksa tanpa memikirkan hasil yang akan di dapat. Karena bagi mereka yang terpenting adalah tugas tersebut selesai. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas 4 SDN Kelapa Dua 06 pagi masih mengalami kendala.

Pada dasarnya, Bujuri, dkk (2015:2), mengungkapkan bahwa siswa yang terdorong untuk melakukan sesuatu dengan tekun merupakan siswa yang termotivasi dalam belajar, baik di rumah maupun di sekolah. Sardiman (Siagian, 2016), menjelaskan mengenai motivasi memiliki ciri-ciri salah satunya, yaitu ulet dalam menghadapi kesulitan atau dalam kata lain tidak mudah putus asa. Berdasarkan hasil wawancara, siswa kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi dapat dikatakan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hidayah, dkk (2016) dijelaskan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *teams games tournament* berbantu media permainan akuntanopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Persentase capaian indikator motivasi belajar dari hasil angket menjadi 62,89% pada siklus I dan 82,48% pada siklus II.

Penelitian lain dilakukan oleh Nuryadi dan Rosmayati (2016), diperoleh nilai signifikansi *Levene's Test* 0,183 lebih besar dari 0,05 ($p <$

0,05). Ini berarti varians dari kedua kelompok sama. Nilai-t yang diperoleh yaitu 9,387 dengan signifikansi 0,000. Ini berarti nilai-t signifikan ($p = 0,000 < 0,05$), yang artinya motivasi belajar siswa berbeda secara signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT lebih berpengaruh daripada model konvensional pada variabel motivasi belajar siswa. Penelitian yang mendukung selanjutnya dilakukan oleh Son dan Tanines (2016). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Satap Negeri Fatunisuan tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dilihat dari persentase motivasi belajar pada siklus I sebesar 51,75%, sedangkan pada siklus II persentase motivasi belajar siswa 61,9%.

Penelitian ini dapat didukung dengan hasil penelitian sebelumnya. Jika dilihat dari hasil penelitiannya, ketiga penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan dan berpengaruh terhadap motivasi belajar. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian ini. Hanya saja yang membedakan adalah pada penelitian ini hanya terpusat pada motivasi belajar siswa SD kelas IV dalam mata pelajaran IPA.

Dari berbagai uraian yang telah disampaikan, maka model pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk membangun motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti mengkaji penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN 06 Pagi Kelurahan Kelapa Dua Jakarta Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah di antaranya sebagai berikut :

- a. Rendahnya motivasi belajar dari dalam diri siswa.
- b. Kurangnya dukungan dari luar diri siswa agar siswa belajar.
- c. Metode pengajaran guru yang hanya berpusat kepada guru.
- d. Model dan metode pembelajaran guru yang kurang bervariasi.
- e. Siswa masih takut bertanya dan mengemukakan pendapatnya.
- f. Teknik serta media pembelajaran yang dipakai guru kurang bervariasi.
- g. Kurangnya kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran.
- h. Materi yang disampaikan terlalu banyak sehingga membuat siswa jenuh.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang diteliti akan dibatasi pada :

- a. Motivasi belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPA.
- b. Metode dan model pengajaran guru yang akan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.
- c. Materi pembelajaran dalam penelitian ini hanya pada mata pelajaran IPA.

- d. Dukungan dari guru untuk memotivasi siswa dalam belajar IPA.
- e. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut.

“Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi teori-teori dalam pembelajaran IPA yang telah ada, serta dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, khususnya IPA.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta

Dengan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa, diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan. Selanjutnya penelitian ini juga dapat berguna untuk mengaktifkan bentuk dukungan dari luar khususnya dari guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan mengubah cara belajar dengan metode *teams games tournament* (TGT).

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan strategi belajar mengajar serta mutu pengajaran. Dengan mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru dapat menyesuaikan proses belajar mengajar yang diciptakan, serta dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.