

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting yang menyangkut kemajuan dan masa depan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil suatu bangsa akan maju. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Untuk meningkatkan kreativitas siswa, guru berperan penting untuk mengelola pembelajaran dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 Ayat 1 yang menyebutkan:

“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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.²

Salah satu tujuan pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan bakat dan kemampuan individual, sehingga potensi kejiwaan anak dapat diaktualisasikan dengan sempurna. Faktor yang sangat penting dalam pendidikan dalam mencapai tujuannya adalah peran pendidik. Pendidik merupakan tenaga profesional yang

¹ Rusmaini, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2016), hlm. 122

² Republik Indonesia, “Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat I tentang sistem pendidikan,” dalam Abdulah Idi, Safarina HD., *Sosiologi Pendidikan Individu, Masyarakat dan Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 266

bertugas merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Pendidik dapat dikategorikan atas pendidik diri sendiri dan pendidik orang lain (orang tua, guru dan masyarakat). Pendidik yang mempunyai keterkaitan yang erat dengan peserta didik dalam proses pendidikan salah satunya adalah Guru.

Sehingga permasalahan ini guru harus melakukan inovasi pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik bisa menikmati pembelajaran yang menyenangkan, dan mudah menyerap materi pelajaran serta merasa *fresh* dan *enjoy* dengan proses pembelajaran yang dilakukan, dibutuhkan suasana kelas yang sangat mendukung. siswa memerlukan suasana, tempat, dan kondisi baru sehingga tidak jenuh. Untuk mengoptimalkan kualitas kegiatan belajar dan mengajar dikelas, maka salah satu sistem pendidikan pembelajaran yang dapat diterapkan adalah “ *Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament*”

Menurut Dr. Hamdani, pembelajaran kooperatif tipe model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.³ Robbert E.Slavin mengatakan tujuan Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab,

³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011). hlm.92

kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁴ Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.⁵

Seseorang akan berhasil dalam belajar, jika pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar ini disebut dengan motivasi. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

Menurut Ihsan El Khuluqo, motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif/daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu, dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik untuk melakukan serangkaian kegiatan belajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁶

Menurut prof. Dr. Oemar Hamalik, motivasi adalah perubahan energi dalam diri (Pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.⁷

⁴ Robbert E.Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media), hlm, 13.

⁵ *Ibid*, hlm, 14

⁶ Ihsan El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR,2017), hlm. 111

⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), hlm, 158

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan faktor *ekstrinsik* adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.⁸

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 1 Pampangan pada tanggal 10 Maret 2020 pada saat proses pembelajaran siswa kurang berperan aktif dan kreatif mengikuti pelajaran yang diberikan guru, ada siswa yang mengobrol dengan siswa lainya. Suasana proses pembelajaran ada siswa yang kondusif dan ada juga siswa yang tidak kondusif dan kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pelajaran IPA. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI 1 PAMPANGAN”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

⁸ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hlm.23

1. Penyampaian materi dari seorang guru masih ditemukan hanya bersifat monoton yaitu ceramah dan latihan-latihan soal, akibat kecendrungan pembelajaran yang kurang menarik ini membuat motivasi belajar peserta didik menurun.
2. Kurangnya penguasaan keterampilan guru dalam mengajar, seperti dari awal mengajar sampai akhir hanya menjelaskan, bertanya dan memberikan tugas, tidak menggunakan keterampilan penguatan, bervariasi, sehingga proses belajar tidak menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah secara jelas yaitu,

1. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah peserta kelas V.A dan V.B di SD Negeri 1 Pampangan.
2. Pembelajaran IPA Materi Tumbuhan Hijau pada siswa kelas V semester 1 di SD Negeri 1 Pampangan 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Pampangan?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Pampangan?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Pampangan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Pampangan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Pampangan.
3. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa yang di terapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Pampangan.

F. Manfaat Penelitian

Kegunaan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik yang berhubungan dengan mata pelajaran IPA materi Tumbuhan Hijau kelas V semester 1.

2. Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas belajar mengajar agar tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dan memberikan arahan kepada siswa-siswi supaya lebih bersemangat belajar dan bersaing satu dengan yang lainnya.
- b. Bagi siswa, penelitian ini sebagai bahan masukan untuk mengembangkan cara berpikir siswa agar lebih kreatif dan memotivasi dirinya agar tetap semangat dan senang dalam belajar.
- c. Bagi peneliti, untuk menambahkan wawasan dan kemampuan serta keterampilan peneliti sehingga nanti menjadi seorang guru yang profesional dapat menciptakan proses belajar mengajar yang baik.

G. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang dimaksud di sini adalah mengkaji dan memeriksa daftar kepustakaan yang bertujuan untuk mengetahui penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai masalah yang berkaitan dengan yang

sedang peneliti bahas sekarang. Berdasarkan pengalaman peneliti, ada beberapa judul penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan judul yang sedang peneliti bahas sekarang yaitu “ Pengaruh Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Pampangan”.

1. Dian Ayu Marina, penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung*”. Hasil dari Kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Pada skripsi ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan persamaan dengan skripsi yang diteliti oleh penulis. Adapun persamaannya sama-sama membahas tentang model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, adapun perbedaannya yaitu Dian Ayu Marina meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV sedangkan peneliti meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V.⁹

⁹ Dian Ayu Marina, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung*, 2018.

2. Zakiyatu Maulidina, penelitian dengan judul “ *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS terhadap Hasil Belajar Siswa* “. Dari hasil penghitungan selisih nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas control diperoleh harga t_{hitung} sebesar 5,798 dan t_{tabel} sebesar 1,996, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,798 > 1,996$, dengan $dbd = 66$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain dilakukan perhitungan t_{hitung} , dilakukan juga perhitungan untuk uji keefektifan relatif. Pada skripsi ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan skripsi yang akan diteliti oleh penulis. Adapun persamaan sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adapun perbedaannya yaitu Zakiyatu Maulidina meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media TTS terhadap hasil belajar siswa sedangkan peneliti meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V.¹⁰
3. Nur Hafizah, penelitian dengan judul “ *Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Di Ma Al-Islah Sendangagung-Paciran-lamongan* “ Berdasarkan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini yang menggunakan Uji U MannWhitney yakni nilai $Z_{hitung} (-4.57) < Z_{tabel} (-1.96)$ maka keputusan menolak hipotesis nol (H_0) yang berarti

¹⁰ Zakiyatu Maulidina, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa*, 2018.

terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada skripsi ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan skripsi yang akan diteliti oleh penulis. Adapun persamaan sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adapun perbedaannya yaitu Nur Hafizah Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi sedangkan peneliti meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V.¹¹

4. Yupinda Prima Putri dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang*" hasil dari nilai koefisien korelasi heta sebesar 0,4578 dan taraf signifikan dengang uji kai kuadrat sebesar 15,28 dengan indikasi pada skripsi terdapat persamaan dan perbedaan dengan skripsi yang akan diteliti oleh penulis. Adapun persamaan sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adapun perbedaannya yaitu Yupinda Prima Putri Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas VIII sedangkan peneliti meneliti tentang

¹¹ Nur Hafizah, *Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Ma Al-Islah Sendangagung-Paciran-lamongan*, (Malang:Universitas Negeri Malang)

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V.¹²

5. Hanifah dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) terhadap Hasil Belajar Tematik Ditinjau dari Motivasi Siswa Kelas III Di SDN 42 Kecamatan Alam Barjo Jambi*” pada skripsi terdapat persamaan dan perbedaan dengan skripsi yang akan diteliti oleh penulis. Adapun persamaan sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adapun perbedaannya yaitu Hanifah membahas Pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Tematik Ditinjau dari Motivasi Siswa kelas III sedangkan peneliti meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V.¹³

Ira Irviana dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD*” pada skripsi terdapat persamaan dan perbedaan dengan skripsi yang akan diteliti oleh penulis. Adapun persamaan sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adapun perbedaannya yaitu Ira Irviana membahas Pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar IPS

¹² Yupinda Prima Putri, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Negeri Tulang Bawang*, (Lampung: Universitas Bandar Lampung, 2016)

¹³ Hanifah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Terhadap Hasil Belajar Tematik ditinjau dari Motivasi Siswa Kelas III di SDN 42 Kecamatan Alam Barjo*, (Padang: Universitas Negeri Padang, 2018)

Siswa SD sedangkan peneliti meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPA kelas V.¹⁴

¹⁴ Ira Irviana, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa S*, .(Jurnal Of EST. Vol.2 No.1, 2016)