

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal I tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) menjelaskan bahwa “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, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” Djadjuri (2015:1). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting terutama di sekolah dasar karena anak harus diberikan pendidikan mulai dari kecil. Pendidikan di sekolah dasar ini memberikan bekal dan pengetahuan dasar bagi anak yang bermanfaat untuk ke depannya. Untuk meningkatkan mutu pendidikan perlu dilakukan secara menyeluruh meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan nilai pengembangan. Agar peserta didik dapat bertahan hidup, menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitar mereka.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, bertujuan untuk: 1. meningkatnya mutu pendidikan sekolah dan mengembangkan kurikulum yang berlaku, 2. meningkatnya kepedulian masyarakat dan warga sekolah dalam mengembangkan kurikulum, 3. Meningkatnya kompetensi yang baik antar satuan pendidikan yang akan dicapai. Implementasi KTSP di sekolah dasar dapat menyampaikan pesan bagi peserta didik agar membentuk pemahamannya sesuai dengan kemampuan maupun karakteristik yang dimiliki oleh setiap individu. Tugas dari seorang guru dalam pelaksanaan KTSP antara lain dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik agar mereka mampu berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar yang menyebabkan perubahan tingkah laku.

Wisudawati dan Sulistyowati (2017: 22) mengemukakan bahwa “IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*), dan hubungan sebab-akibatnya”. IPA sangat berperan penting bagi kehidupan manusia dan sekitarnya, apabila kita kaitkan dengan keadaan pembelajaran sekarang masih ada peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran IPA itu sangat sulit dan susah untuk dipahami, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajarannya. Terutama pada materi gerhana bulan dan gerhana matahari yang dirasakan oleh peserta didik sulit untuk dipahami. Karena dalam materi tersebut berisi mengenai konsep-konsep terjadinya gerhana bulan dan matahari. Hal tersebut membuat suasana pembelajaran peserta didik menjadi pasif dan pembelajaran menjadi membosankan. Suasana seperti ini dalam pembelajaran memberikan dampak rendahnya motivasi peserta didik terhadap proses pembelajaran terutama pada materi gerhana bulan dan matahari.

Motivasi belajar mempunyai peranan penting antara lain dapat menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Sardiman (2011:75) mengemukakan bahwa motivasi dalam proses pembelajaran dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada saat kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Maka dari itu motivasi tidak hanya tumbuh dari dalam diri peserta didik saja akan tetapi guru juga harus mendorong dan memberikan motivasi yang tepat agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik pula.

Pentingnya motivasi belajar terutama pada materi gerhana bulan dan gerhana matahari ini yaitu dengan adanya motivasi baik dari dalam diri peserta didik maupun motivasi dari luar, peserta didik akan senantiasa lebih terdorong untuk belajar dan mau membaca mengenai materi tersebut. Pada saat proses pembelajaranpun akan lebih aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru maupun bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami.

Allah SWT menegaskan mengenai motivasi dalam Q.S surat Ar-Rad ayat 11 yang berbunyi:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ ﴿١١﴾

*Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.*

Makna yang bisa dipetik dari ayat di atas, yaitu Allah mengajarkan manusia untuk melakukan perubahan. Perubahan yang lahir dari sebuah motivasi individu maupun masyarakat yang kemudian motivasi tersebut merubah cara pandang dan aktivitas mereka. Bahwa motivasi akan mengawali sebuah perubahan dan merubah cara pandang seseorang untuk melakukan suatu tujuan yang akan dicapai.

Salah satu cara yang dipandang sebagai alternatif dan dapat mengatasi mengenai rendahnya motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Hidayat, (2011:92) mengemukakan “pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan”. Penerapan model pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran ini sangat cocok dengan motivasi belajar, karena dalam model TGT ada tahapan pembelajaran yang menggunakan permainan (*game*) yang membuat peserta didik akan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan adanya pertandingan (*tournament*) yang membuat peserta didik

akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan materi mengenai gerhana bulan dan matahari akan lebih mudah dipahami. Hal tersebut didukung oleh pernyataan dari Shoimin, (2014:207) yang menjelaskan salah satu kelebihan model TGT dimana motivasi belajar peserta didik akan lebih terpacu. Melalui permainan biasanya anak akan lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Slavin (1995) menemukan bahwa model TGT ini berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif sesama peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda (Huda, 2013: 197). Pentingnya model TGT dalam proses pembelajaran yaitu dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan motivasi belajar peserta didik akan meningkat.

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Januari 2018, didapat bahwa masih rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara yang diperoleh menunjukkan peserta didik banyak yang kurang memperhatikan, banyak yang megobrol bahkan terkadang ada pula yang sampai tertidur di kelas. Sehingga materi yang diberikan kurang dipahami, tetapi apabila pembelajaran menggunakan model, peserta didik akan lebih antusias dan bersemangat. Hasil angket yang diberikan kepada peserta didik mengenai motivasi belajar terutama pada mata pelajaran IPA, dari 37 orang ada sekitar 54% yang motivasinya rendah dalam proses pembelajaran. Selain itu dilihat dari nilai IPA diperoleh 20 peserta didik hanya mendapatkan nilai 6,4 sedangkan KKM yang harus dicapai adalah 7,0. Maka dari seluruh hasil pengamatan tersebut dapat diketahui bahwa masih banyaknya peserta didik yang nilainya dibawah KKM, dan masih rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Melihat permasalahan yang terjadi, hal tersebut tidak terlepas dari peran serta guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Apabila tidak segera diatasi diduga peserta didik akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran lainnya. Melalui model TGT ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama pada materi gerhana bulan dan gerhana matahari.

Berdasarkan latarbelakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas pada materi gerhana bulan dan gerhana matahari di kelas

tinggi dengan menerapkan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas tinggi ?
2. Bagaimana peningkatan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas tinggi ?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penenerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas tinggi.
2. Mendeskripsikan peningkatan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas tinggi.

### **D. Manfaat Penelitian**

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sehingga dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti kepada pembaca mengenai adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas tinggi.

#### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat secara khusus melalui penelitian ini, antara lain ingin mengetahui :

- a. Bagi peserta didik, dapat memahami semua unsur serta konsep terutama pada materi gerhana bulan dan gerhana matahari serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
- b. Bagi guru, menjadi masukan penting dalam upaya meningkatkan pembelajaran dengan penerapan TGT (*Teams Games Tournament*), khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas tinggi.

- c. Bagi sekolah, meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*).
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk belajar memanfaatkan kemampuan serta dapat mengembangkan pembelajaran yang optimal berdasarkan peningkatan motivasi belajar peserta didik.