

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada kegiatan pembelajaran, motivasi belajar siswa menjadi salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini dapat terjadi lantaran siswa yang memiliki motivasi belajar akan berusaha menggunakan kemampuannya untuk terus menghadapi tantangan sehingga siswa mampu mengatasi permasalahan yang ada.¹ Sehingga motivasi belajar siswa menjadi sangat penting, karena memiliki kaitan erat dengan keberhasilan belajar siswa itu sendiri. Meskipun motivasi belajar sangat penting, masalah mengenai motivasi belajar masih sering kali muncul terutama di kalangan siswa kelas VI yang motivasi belajarnya masih rendah. Padahal siswa kelas VI haruslah memiliki motivasi belajar yang tinggi guna mempersiapkan diri ke jenjang yang lebih tinggi, yakni sekolah menengah pertama dan menghadapi ujian sekolah.

Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa adalah karena minimnya motivasi internal dan eksternal. Motivasi internal ini muncul dari dalam diri siswa sendiri dan memiliki kaitan yang erat dengan motivasi eksternal atau motivasi dari luar diri siswa, seperti bagaimana guru mengajar, dan keadaan kelas yang kurang optimal. Apabila guru terus-menerus memakai metode pembelajaran yang sederhana dan konvensional seperti metode ceramah tentu siswa akan cepat bosan dan mengantuk, jika hal ini terus berulang maka kegiatan belajar mengajar tidak dapat terlaksana secara maksimal. Sehingga sangat diperlukan motivasi belajar untuk memaksimalkan proses pembelajaran di sekolah, karena tidak adanya motivasi belajar, siswa menjadi tidak bersemangat untuk belajar dan mengikuti pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik atau mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema memiliki ciri khas

¹ Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), 3. https://books.google.co.id/books?id=lidia+susanti+strategi+pembelajaran+berbasis+motivasi&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiPlpalzPH_AhWVjgHQjXBc0Q6AgCEAM#v=onepage&q=lidia%20susanti%20strategi%20pembelajaran%20berbasis%20motivasi&f=false

dimana pembelajaran berpusat pada siswa. Dengan demikian akan lebih berkesan bagi siswa apabila guru mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan sanggup menumbuhkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Adapun cara yang dapat guru lakukan untuk menjadikan situasi belajar yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun model pembelajaran merupakan penjabaran dari keadaan lingkungan untuk pembelajaran, seperti tinglah laku guru selama kegiatan belajar mengajar.² Model pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai tindakan yang ada di kegiatan inti pembelajaran yang nantinya mampu membantu siswa menerima pembelajaran. Model pembelajaran ini menjadi salah satu cara guru untuk menangani permasalahan motivasi belajar siswa yang rendah. Sehingga guru perlu menciptakan suasana belajar yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan kompetisi di dalamnya, karena anak usia sekolah dasar pada umumnya tidak mau dikalahkan. Oleh sebab itu dibutuhkan model pembelajaran yang aktif dan kreatif untuk menghidupkan suasana kompetisi kelas yang mamapu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Karena anak usia sekolah dasar cenderung suka bermain maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang mencakup permainan, kekompakan dan kompetisi di dalamnya.

Model pembelajaran yang mengandung unsur kompetisi di dalamnya adalah *Team Games Tournament* (TGT), model pembelajaran ini adalah tipe pembelajaran kooperatif grup atau kerja sama kelompok, sehingga dalam praktiknya membutuhkan kerja sama antar anggota tim untuk mencapai kemenangan dalam kompetisi yang diadakan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh De Vries dan Slavin ini mengelompokkan siswa secara heterogen atau setiap kelompok terdiri dari beberapa latar belakang, kepribadian, jenis kelamin, dan tingkat intelektual yang selanjutnya setiap kelompok

² Shilphy A. Octavia, *Model-model Pembelajaran* (Sleman: CV Budi Utama, 2020), 12.
https://books.google.co.id/books?id=ptjuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=model+pembelajaran&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjH_bXn3PX6AhU34nMBHUs_BdYQ6AF6BAgBEAM#v=onepage&q=model%20pembelajaran&f=false

ditugaskan untuk berdiskusi terlebih dahulu sebelum kompetisi dimulai.³ Melalui diskusi kelompok ini siswa dapat memperdalam materi yang telah diajarkan, sehingga saat kompetisi dilakukan semua siswa sudah siap dengan pertanyaan yang diberikan guru.

Kurangnya motivasi belajar siswa memberi dampak yang berarti dalam proses pembelajaran, materi yang diberikan oleh guru menjadi kurang maksimal sehingga siswa akan kesulitan menerima materi selanjutnya. Terlebih dalam pembelajaran tematik materi yang diajarkan terintegrasi dengan mata pelajaran lain. Seperti di MI NU Suryawiyah yang menerapkan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik, dimana siswa kelas VI masih belum termotivasi untuk belajar, hal ini nampak dari sikap siswa selama proses pembelajaran yang kurang memperhatikan guru, mengantuk di kelas, mengobrol dengan temannya, dan asik bermain sendiri. Hal seperti ini terjadi karena siswa merasa bosan dan jenuh sehingga siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar. Salah satu cara menghadapi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dengan penggunaan model pembelajaran ini siswa termotivasi untuk memenangkan kompetisi, terlebih apabila guru memberikan *reward* atau hadiah bagi kelompok yang memenangkan kompetisi, sehingga diharapkan siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Studi Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada Pembelajaran Tematik Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di MI NU Suryawiyah Tahun Pelajaran 2022/2023.

³ Rusyanto, *TGT (Team Games Tournament) dalam Pembelajaran IPS* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2021), 16. https://books.google.co.id/books?id=muBDEAAAQBAJ&pg=PA16&dq=tgt+adalah&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKewjiOe73PX6AhVV1XMBHehHAOgQ6AF6BAgDEAM#v=onepage&q=tgt%20adalah&f=false

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penelitian ini berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas VI di MI NU Suryawiyah. Hal ini didasarkan pada permasalahan yang ditemui saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rujukan dari latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah?
2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah?
3. Bagaimana hasil dari pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah.
3. Untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi pengembangan ilmu pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) dalam bidang keilmuan mengenai penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sehingga dengan penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan baru yang dapat dijadikan salah satu inspirasi bagi guru dan peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Bagi tenaga pendidik seperti guru, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan mengenai penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa serta langkah-langkah penerapannya di kelas.

b. Bagi Madrasah

Bagi madrasah penelitian ini bermanfaat untuk memberikan gagasan dan solusi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memiliki fungsi untuk membantu memahami dan menelaah isi penelitian sehingga diperoleh hasil penelitian yang sistematis. Sistematika penelitian ini dibagi menjadi lima bab, dimana BAB I (pendahuluan) berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dijalankannya penelitian ini serta memuat sistematika penulisan. Pada BAB II (kajian pustaka) berisi mengenai teori yang terkait dengan judul penelitian yang dijelaskan secara terperinci, disertai dengan penelitian terdahulu serta kerangka berpikir. BAB III (metode penelitian) yang berisi jenis penelitian, pendekatan, tempat dilakukannya penelitian, subyek, sumber data baik primer maupun sekunder, teknik-teknik dalam mengumpulkan data, uji keabsahan data, serta teknik dalam menganalisis data. BAB IV (hasil dan pembahasan) yang memuat mengenai gambaran,

deskripsi serta analisis data penelitian. Dan BAB V yang memuat mengenai kesimpulan dan saran.

