BAB I
PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam Pendidikan, motivasi memiliki peranan penting yaitu agar proses pembelajaran yang ada dalam pendidikan dapat berjalan dengan baik. Motivasi perlu dimiliki sebagai penggerak dalam kegiatan mengajarnya dan siswa memainkan motivasi sebagai penggerak dalam kegiatan belajarnya. Motivasi yang menggerakkan siswa dalam kegiatan belajarnya disebut sebagai motivasi belajar. Sering dijumpai siswa yang memiliki intelegensi yang tinggi tapi prestasi belajarnya rendah, akibat kemampuan yang dimilikinya tidak atau kurang berfungsi secara optimal. Salah satu faktor pendukung agar kemampuan intelektual yang dimiliki dapat berfungsi secara optimal adalah adanya motivasi berprestasi yang tinggi dalam dirinya.[1]

Pentingnya motivasi belajar bagi siswa antara lain:[2] 1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir. 2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar. 3) mengarahkan kegiatan belajar sehingga mengubah cara belajar anak lebih tekun. 4) membesarkan semangat belajar,

[1] Fadhila Suragala dan Sholica, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Lemabaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010),hal.99

[2] Syaifu Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta,2010), hal. 109

seperti mempertinggi semangat untuk lulus tepat waktu dengan hasil yang memuaskan. 5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan, siswa dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.

Dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Renda Ariska tentang pengaruh model pembelajaran NHT terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran NHT dengan motivasi belajar matematika peserta didik kelas UV yang ditunjukkan dengan nilai t hitung = 2,866 dan Sig. (2-tailed) sebesar 0,007. Karena nilai t hitung > t tabel atau 2,866 > 2,021 dan sig. (2-tailed) 0,007<0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi bisa disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang menarik bisa berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar dalam tiap individu bisa meningkat atau menurun. Ketika menurun, motivasi bisa ditingkatkan dengan banyak cara. Salah satunya adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Banyak strategi pembelajaran yang menarik, misalnya saja pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Team Games Tournament).*

Strategi pembelajaran adalah upaya membelajarkan diri untuk belajar, dan kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan lebih efektif dan efisien.[3] Wina Sanjaya mengatakan bahwa strategi pembelajaran

[3] Muhibbin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Citra Media, 1996),hal. 15

dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu.[4]

Strategi belajar mengajar sangat penting dirumuskan guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Serta perlu melakukan format ulang apabila tidak sesuai dengan kondisi kelas, situasi kelas, karakteristik siswa yang ditemui dan materi yang akan diajarkan. Karena tugas guru membimbing siswa untuk mendapatkan hasil pembelajaran secara optimal, sedangkan siswa itu sendiri, merupakan suatu organisme yang selalu berubah dan berkembang, kadang senang kadang sedih, saat lain tersenyum simpul, tertawa lebar, disaat yang lain lagi murung mudah tersinggung dan marah, sedangkan peristiwa belajar itu sendiri adalah peristiwa psikologis. Tentunya peristiwa tersebut harus terlaksana dalam keadaan menyenangkan dan tanpa tekanan dan paksaan.[5]

Penggunaan strategi dalam pembelajaran sangat perlu digunaan, karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tecapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak berlangsung secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran sangat berguna , baik bagi guru maupun peserta didiknya. Bagi guru strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam melaksanakan pembelajaran.bagi siswa, pengguna strategi pembelajaran dapat mempermudah proses belajar (mempermudah dan

---

[4] Wina Anjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana, 2011), hal.126

[5] Ikbal Barlian, *Jurnal Forum sosial,vol.VI,No.01,* februari 2013, hal. 241

mempercepat memahami isi pembelajaran), karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar peserta didik.[6]

Strategi pembelajaran yang kurang tepat akan mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Faktanya guru mengajar hanya menyampaikan apa yang ada dibuku paket saja, kurang menjelaskan materi secara lebih detail, dan kurang mengakomodasi kemampuan berfikir siswanya. Strategi pembelajaran yang seperti itulah yang membuat siswa merasa kurang mampu dan kesulitan dalam memahami pelajaran. Salah satunya adalah pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah formal mulai dari tingkat SD sampai dengan tingkat SMA, bahkan di perguruan tinggipun tidak terlepas dari hal itu. Matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu kita didorong untuk mempelajari ilmu matematika dan kita sangatlah merugi jika tidak mempelajarinya, selain itu dalam wahana pendidikan matematika tidak hanya digunakan untuk mencapai satu tujuan, misalnya mencerdaskan siswa, tetapi dapat pula membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan keterampilan tertentu, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak TK.

---

[6] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Akasara,2013),hal. 2

Meskipun banyak manfaat pada pelajaran matematika, tapi realitanya, kebanyakan matematika sulit dipahami dan tidak diminati oleh para siswa. Banyak dari mereka yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan seolah-olah matematika adalah momok yang menyeramkan. Persepsi tersbut sudah melekat di pikiran siswa. Hal tersebut di dukung oleh pernyataan Ariesandi Setyono bahwa matematika adalah sesuatu yang bisa membuat muka pucat, sakit perut, atau badan gemetar dan berkeringat dingin. Matematika dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan.[7] Abdul Halim Fathani juga menguatkan pernyataan tersebut, bahwa dalam masyarakat awam, matematika masih dipandang sebagai ilmu yang "negatif". Dengan kata lain, banyak siswa yang mengikrarkan diri untuk berpisah dengan matematika, karena ia menganggap matematika adalah ilmu yang bikin stress, kepala pusing, tidak ada gunanya, dan sebagainyaa.[8]

Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal akan lebih baik apabila pemilihan pendekatan, metode, strategi, dan model-model pembelajaran disesuaikan dengan materi, tingkat kemampuan siswa, karakteristik siswa, kemampuan siswa, dan kemampuan guru dalam menerapkan secara tepat guna pendekatan, metode, strategi serta model-model pembelajaran tersebut.

Selama ini banyak strategi mengajar matematika salah satunya adalah TGT *(Team Games Tournament)* . TGT (*Team Games Tournament*) adalah

---

[7] Ariesandi Setyono, *Mathemagics*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), hal. 1

[8] Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat & Logika*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 9

salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sederhana. TGT *(Team games Tournament)* pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards. TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan tutor sebaya dan mengandung unsur *games tournament* (permainan) serta *reinforcement* (penguatan). Dalam *tournament* peserta didik memainkan game akademik dengan anggota-anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya (penguatan). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran TGT *(Team Games Tournament)* sebagai variabel kontrol, sedangkan untuk variabel terikatnya peneliti menggunakan motivasi belajar. Alasan mengapa peneliti menggunakan model pembelajaran TGT ini dikarenakan didalam TGT terdapat kegiatan turnamen yang mengharuskan siswa untuk berkompetisi dengan siswa lain. Sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan siswa diharapkan dapat mengikuti pelajaran secara aktif. Model pembelajaran tipe ini lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (*reward)* di akhir permainan. Sehingga timbul suatu permasalahan dapatkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dari Titin Sulistyowati (2017), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) terhadap minat dan Hasil Belajar Matematika di SMPN 2 Sumbergempol Tahun Ajaran 2016/2017,* mengemukakan bahwa Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Team Games Tournament)* terhadap minat dan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik

untuk *pillae trace, wilk lambda, hotelling's trac,* dan *Roy's largest root* dengan signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dan f-hitung > f-tabel.

Mutamimatul Khusna (2017), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Balok dan Kubus di Kelas VIII SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017*, mengemukakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa materi kubus dan balok di SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung. Hasil uji statistic diperoleh nilai t hitung sebesar 5,44 pada nilai tes, dengan db = 65 dan taraf signifikansi 5% diperoleh t tabel 2,00. Sehingga t hitung ≥ t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Nur Laelatul Muna (2015), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung*, memaparkan bahwa didapat hasil *sig* (2 *tailed*) pada *equel variance* adalah 0,016 yang berarti < 0,05 dan t hitung 2,471 > t tabel 2.002 maka H_0 di tolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Berdasarkan dari penelitan terdahulu diatas, ketiganya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe

TGT *(Team Games Tournament)* terhadap motivasi belajar siswa. Karena, hasil belajar siswa belum tentu meningkat jika dalam diri siswa tidak ada motivasi untuk terus belajar. Oleh karena itu, motivasi dalam diri siswa bisa jadi berpengaruh terhadap keberlangsungan proses pembelajaran, dimana nantinya akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan di MI Darul Huda kelas III mempunyai kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran jarang sekali menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian dan keaktifan seluruh siswa dikelas. Hanya beberapa siswa saja yang aktif dan sebagian besar siswa yang lain kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan guru. Sehingga ada siswa yang mengantuk, berbicara sendiri dengan temannya, ada yang bergurau, dan ada juga yang bermain sendiri.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa mampu aktif dalam belajar, bekerjasama dengan teman, berinteraksi dengan guru, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan siswa mempunyai semangat serta motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang disajikan semenarik mungkin dengan strategi yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam menerima materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar

Siwa Kelas III di MI Darul Huda Tingal Kec.garum Kab.Blitar Tahun Ajaran 2018/2019".

B. Identifikasi Masalah

Beberapa identifikasi masalah dari latar belakang tersebut antara lain :

1. Kurangnya keaktifan sebagian besar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
2. Masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Kurangnya kreatifitas dalam menggunakan metode pembelajaran.
4. Kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton.
5. Rendahnya semangat belajar siswa dalam proses belajar mengajar.
6. Motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penenlitian ini, anatara lain:

1. Kurangnya kreatifitas dalam menggunakan model pembelajaran
2. Tingkat semangat siswa dalam belajar masih terbilang rendah
3. Tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa nantinya.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamenti)* terhadap motivasi belajar siswa kelas III B di MI Darul Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar?
2. Seberapa besar signifikansi model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas III B di MI Darul Huda Tingal Kec.Garum Kab. Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas III B di MI Darul Huda Tingal Kec.garum Kab.Blitar
2. Untuk menjelaskan besar signifikansi model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas III B di MI Darul Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

2. Secara praktis

   a. Bagi kepala sekolah MI Darul Huda

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah tentang pentingnya model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, serta dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam melakukan kontrol terhadap proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

   b. Bagi Guru MI Darul Huda

      1) Sebagai evaluasi untuk meningkatkan program kegiatan belajar mengajar di kelas
      2) Menigkatkan kreatifitas guru dalam mengajar di kelas.
      3) Meningkatkan pemahaman materi kepada siswa
      4) Pedoman pelaksanaan pembelajaran yang sesuai tujuan pembelajaran.

   c. Bagi siswa MI Darul Huda

      1) Memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar
      2) Memberikan motivasi dalam belajar dikelas dan diluar kelas.

d. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dan kajian untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses Pendidikan.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.[9] Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_o : Tidak ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas III di MI Darul Huda..

H_a : Ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas III di MI Darul Huda.

H. Penegasan Istilah

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika memahami judul penelitian tersebut, maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya upaya yang ada atau muncul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau tingkah laku seseorang.[10]

---

[9] Tim Penyusun, *Pedoman Penyusunan Skripsi Program Strata Satu*. (Tulungagung: t.p, 2015), hal. 19

[10] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal.849

b. Pembelajaran TGT

TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan,melibatkan tutor sebaya dan mengandung unsur *games tournament* (permainan) serta *reinforcement* (penguatan). Dalam *tournament* peserta didik memainkan *game* akademik dengan anggota-anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya (penguatan).[11]

c. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang berasal dari diri individu atau luar diri indovidu untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuannya.[12]

2. Secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dalam penelitian pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa adalah penelitian ilmiah yang ingin mengetahui apakah ada pengaruh motivasi belajar dengan penggunaan model pembelajaran TGT. Pada variabel model TGT, penulis akan menggunakan pembelajaran dengan *game* kepada peserta didik yang berupa pertanyaan di setiap kelompoknya untuk melihat tingkat pemahaman materi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan juga penulis akan memberikan angket untuk variabel motivasi untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik.

---

[11]Robert E.Slavin,*Cooperative Learning,Teori, Riset dan Praktik*,(Bandung:Nusa Media,2005),hal.169

[12] Djatmiko, *Perilaku Organisasi*, (Bandung: Alfabeta,2008), hal.67

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika penelitian skripsi. Skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut :

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian inti skripsi, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub bab, antara lain:

BAB I Pendahuluan, meliputi: (a) latar belakang masalah; (b) identifikasi masalah; (c) batasan masalah (d) rumusan masalah; (e) tujuan penelitian; (f) hipotesis penelitian; (g) hipotesis Penelitian; (h) penegasan istilah; (i) sistematika penulisan skripsi.

BAB II memaparkan tentang landasan teori yang menjadi landasan dasar dalam penyusunan skripsi ini yang mana dalam bab ini dapat dibagi menjadi tiga pokok pembahasan yaitu: (a) teori model pembelajaran TGT; (b) teori motivasi belajar; (c) penelitian terdahulu; (d) kerangka berfikir penelitian

BAB III Metode Penelitian, meliputi: (a) pendekatan penelitian; (b) jenis penelitian; (c) populasi, sampling dan sampel; (d) sumber data dan variabel penelitian; (e) teknik pengumpulan data dan instrument,pengumpulan data; (f) teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian

BAB V Pemabahasan

BAB VI Penutup dari keseluruhan bab yang berisi kesimpulan dan saran. Bagian akhir dari skripsi memuat hal-hal yang sifatnya komplementatif yang berfungsi menambah validitas isi skripsi yang terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.