

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. Setiap manusia di dunia berhak mendapatkan pendidikan dan berkembang melalui pendidikan. Adanya pendidikan diharapkan lahirnya individu yang baik, bermoral, berkualitas sehingga dapat bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Keberhasilan manusia ditinjau dari perubahan perilaku sesudah mendapatkan perlakuan atau latihan dalam waktu tertentu. Hamalik (2008:154) menyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Oleh karena itu setiap individu perlu belajar dengan baik agar dapat menjadi manusia yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Berhasil atau tidaknya proses belajar dapat dilihat dari perubahan 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik menggunakan instrument tertentu.

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun dari luar individu. Faktor dari dalam individu meliputi fisik dan psikis. Contoh faktor psikis adalah motivasi. Motivasi belajar siswa yang tinggi dapat menunjang keberhasilan belajar, namun motivasi yang rendah merupakan hambatan yang dapat berakibat pada hasil belajar yang rendah.

Rendahnya motivasi dalam diri siswa dapat dilihat dari kegiatan siswa saat proses pembelajaran yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Sehingga suasana aktif yang ingin diciptakan guru tidak berhasil. Sering kali siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, siswa tidak mengerjakan tugas tepat waktu, siswa tidak mengikuti aturan selama proses belajar berlangsung, siswa sibuk sendiri bahkan sampai mengganggu temannya.

Jika salah satu faktor dari dalam diri siswa adalah motivasi yang rendah maka dilihat dari faktor luar salah satunya adalah penggunaan strategi dan metode pembelajaran guru yang monoton. Kurikulum 2013 memang

menuntut pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa. Sering kali siswa sudah terbiasa dengan metode pembelajaran yang konvensional yaitu dengan ceramah. Oleh karena itu untuk menciptakan kelas yang aktif dan partisipatif misalnya dengan diskusi kelas dan diskusi kelompok guru perlu membuat siswa tertarik terlebih dahulu. Guru hendaknya mengetahui saat siswanya merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran. Guru harus lebih memperhatikan kegiatan yang menarik di sekolah supaya siswa semangat dalam mengikuti pelajaran.

Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa maka proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kondisi saat ini dari hasil observasi tentang motivasi belajar siswa dan hasil belajar kelas IV A SD N Girimargo 1, motivasi belajar siswa kelas IV A masih rendah. Siswa yang mempunyai motivasi rendah di kelas IV A sebanyak 62% sedangkan siswa yang sudah termotivasi sebanyak 38%. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Banyak diantara siswa terlihat asik dengan kegiatannya sendiri, ada yang bermain dengan temannya, ada yang terlihat jenuh dan tidak bersemangat. Rendahnya motivasi belajar berdampak pada hasil belajar yang rendah. Siswa yang belum tuntas sebesar 62% siswa yang sudah tuntas sebesar 38%.

Salah satu cara untuk menumbuhkan ketertarikan siswa adalah menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi. Tentu saja strategi pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan materi pelajaran. Strategi pembelajaran yang sesuai untuk membangkitkan motivasi siswa adalah strategi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Strategi pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena selain menyenangkan siswa dapat menumbuhkan rasa kompetisi yang baik melalui turnamen kelompok.

Aktivitas belajar menggunakan strategi pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks serta menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa. Siswa

juga dapat menjalin hubungan yang lebih baik dengan guru maupun dengan rekan belajarnya.

Berdasarkan uraian diatas, menjadi ketertarikan bagi peneliti untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar Tema Indahnya Negeriku pada siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, kondisi yang ada saat ini adalah:

1. Metode yang digunakan walaupun sudah mengarah kepada *active learning* dengan menggunakan diskusi namun belum berjalan dengan maksimal.
2. Siswa kurang berani menyampaikan ide, pendapat dan pertanyaan.
3. Siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran.
4. Motivasi belajar dan hasil belajar siswa masih rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Masalah-masalah dalam penelitian ini difokuskan pada:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen.
2. Objek tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran TGT.
3. Objek hasil tindakan dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada tema Indahnya Negeriku subtema Keindahan Alam Negeriku.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan Motivasi Belajar pada tema Indahnya Negeriku siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015?
2. Apakah Strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada tema Indahnya Negeriku siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Tujuan Umum
  - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran
  - b. Menambah keterampilan guru mengenai strategi pembelajaran *Team Games Tournament*
2. Tujuan Khusus
  - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV A SD N Girimargo 1 pada tema Indahnya Negeriku subtema Keindahan Alam Negeriku
  - b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD N Girimargo 1 pada tema Indahnya Negeriku subtema Keindahan Alam Negeriku

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar teoritis untuk pengembangan penelitian lebih lanjut khususnya perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi siswa

- 1) Penerapan strategi pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tema Indahnya Negeriku subtema Keindahan Alam Negeriku.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Indahnya Negeriku Subtema Keindahan Alam Negeriku agar dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal

### b. Bagi guru

- 1) Sebagai bahan masukan bahwa strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran
- 2) Meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*