

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas. Menurut Daryanto (2013:01), pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20/2003 Bab I pasal 1 (1), “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dalam pengertian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yaitu menempatkan peserta didik sebagai pusat perhatian.

Pendidikan dirasakan sangat penting dan sudah menjadi kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu. Di samping itu, banyak juga disebut-sebut bahwa tujuan pendidikan pada hakikatnya memanusiakan manusia, atau mengantarkan anak didik untuk dapat menentukan jati dirinya. Memanusiakan manusia berarti ingin menempatkan manusia sesuai dengan hakikat kemanusiaannya. Manusia menemukan jati dirinya, maksudnya agar setiap individu memahami dan menyadari “siapa dia”, dan ”mengapa dia ada di dunia. Konsep seperti ini sangat penting diterapkan dibenak setiap manusia sebagai landasan filosofi dan dasar motivasi untuk melakukan aktivitas belajar-mengajar. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran sangat diperlukan. Jika peserta didik aktif maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Bentuk aktivitas peserta didik seperti aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, melakukan diskusi dengan teman, dan seluruh kegiatan yang berhubungan dengan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting

bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan peserta didik melakukan aktivitas belajar.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tingkat SMP adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 menempatkan Bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lain dan karenanya harus berada di depan semua mata pelajaran lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2012:3). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar (Afifah, 2012:2).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah diajarkan mulai jenjang pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga Perguruan Tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, selain itu, pembelajaran mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada

dalam dirinya. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, maka peran guru sangatlah penting.

Sebagian besar pola pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat transmisi, yaitu: guru memberikan konsep-konsep yang terdapat dalam buku pelajaran secara langsung pada peserta didik dan siswa secara pasif menyerap pengetahuan tersebut (Trianto, 2011:18). Meskipun, metode pembelajaran dengan kerja kelompok sudah mulai diterapkan. Namun, pembelajaran dengan kerja kelompok yang masih bersifat tradisional, yakni: masing-masing kelompok memilih sendiri anggota-anggota kelompoknya kurang membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Cara penyampaian materi yang tidak menarik dan monoton menyebabkan siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga berpengaruh pada ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang meliputi keadaan jasmani, intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi peserta didik. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin, dan memberikan arah pada kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menurut Sardiman A.M (2012: 75), motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Motivasi memegang peranan penting dalam menumbuhkan gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar peserta didik yang baik dapat menimbulkan proses belajar yang baik pula dapat diartikan dalam kegiatan belajar itu kalau tidak melalui proses dengan didasari motif yang baik, atau mungkin karena rasa takut, terpaksa; jelas akan menghasilkan hasil belajar yang semu, tidak otentik dan tidak tahan lama. Oleh karena itu, motivasi belajar peserta didik sangat menentukan

tingkat keberhasilannya dari segi hasil belajar yang optimal. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik dan kualitas pengajaran guru di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi kondisi keluarga, lingkungan sekolah, metode dan model mengajar, kurikulum serta sarana dan prasarana belajar.

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dari segi pendidikan adalah segala sesuatu yang menunjang proses pendidikan dan lingkungan belajar, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah serta lingkungan masyarakat. Dalam konteks ini, seorang guru menjadi unsur yang paling penting dalam proses pembelajaran. Peran guru yang menjembatani informasi dalam kegiatan pembelajaran memiliki arti penting untuk mengadakan perubahan-perubahan dalam pola dan model pembelajaran bagi peserta didik. Pada proses pembelajaran tidak ada suatu metode dan model pembelajaran yang cocok untuk setiap pokok bahasan yang ada. Dalam pemilihan metode dan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan bentuk pembelajaran (individu atau kelompok). Bentuk penyampaian materi harus diperhatikan oleh guru, karena peserta didik akan berkesan apabila penyampaian materi dikemas secara kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat membuat suasana belajar menjadi nyaman dan tujuan pembelajaran yang disampaikan tercapai. Oleh karena itu, pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil pra observasi di SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang di kelas VIII, pada 1 Agustus 2019 menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut kurang kondusif dan pembelajaran masih berbasis konvensional meskipun telah menerapkan kurikulum nasional, guru menjadi pusat informasi (*teacher centered*) dan peserta didik dalam hal itu berperan hanya sebagai penerima informasi. Guru sudah mulai menggali kemampuan berpikir kritis peserta didik, tetapi hanya

sebagian peserta didik yang mulai aktif mengajukan pertanyaan kepada guru. Proses pembelajaran yang dilakukan juga terbatas hanya pada penyampaian materi oleh guru dan peserta didik sebagai subyek dalam pembelajaran hanya mencatat penjelasan materi, selanjutnya guru memberikan latihan soal-soal yang terdapat pada LKS. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum banyak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok. Kondisi seperti ini yang belum mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pra observasi tersebut, dengan proses pembelajaran tersebut yang monoton yaitu ceramah, mencatat materi, dan latihan soal-soal, hanya ada sebagian peserta didik yang mendengarkan penjelasan guru tanpa mengetahui isi konsep dasar beberapa yang ada di dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia perlu ada sesuatu yang dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan misalnya langsung melakukan praktikum atau dalam pembelajaran bisa diselipkan permainan akademik yang berbasis materi untuk mempermudah penguasaan materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia didapatkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII masih rendah didasarkan pada hasil belajar dari ulangan harian dengan nilai rata-rata 34,00. Kondisi yang seperti ini, peran guru untuk menerapkan model pembelajaran baru yang dimungkinkan peserta didik akan lebih menyukai proses pembelajaran berbasis bekerjasama dengan teman, diskusi yang santai serta dan menjadikan peserta didik kreatif, terbuka dan menyenangkan, sehingga dalam proses pembelajaran di kelas perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan misalnya dengan pembelajaran berbasis permainan.

Salah satu alternatif pembelajaran yang lebih bervariasi melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, efisien dan efektif. Upaya dalam memilih model

pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar konsep, prinsip, dan teori dapat tersampaikan dengan baik dan memberikan pengalaman yang bermakna dan baru bagi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran dengan menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis dalam system skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diasumsikan berdampak positif bagi peserta didik, karena permainan dianggap menyenangkan, menarik antusiasme dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka akan dilakukan penelitian untuk mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Dalam kondisi ini akan dibedakan hasil antara peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini berjudul “hubungan antara pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah hubungan antara pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang?”. Adapun sub-sub masalah yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) di kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang?

3. Apakah terdapat hubungan antara pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang. Adapun tujuan khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian di atas untuk mengetahui :

1. Pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) di kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang.
2. Motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang.
3. Hubungan antara pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoritis maupun bersifat praktis. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoritis diarahkan pada kontribusi bagi pengembangan konsep pengetahuan ilmu keguruan dan pendidikan, khususnya dibidang pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia. Adapun secara teoritis, manfaat yang diharapkan dalam penelitian untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang hubungan antara pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkayang.

#### **2. Manfaat Praktis Bagi :**

##### **a. Guru**

- 1) Bahan informasi tentang hubungan antara pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan motivasi belajar siswa

kelas VIII SMP Negeri 2 Lumar Kabupaten Bengkulu.

- 2) Bahan guru untuk pertimbangan dalam memberikan pembelajaran menggunakan metode, model atau tipe pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Peneliti

- 1) Pengalaman bagi peneliti dalam ilmu pengetahuan dan pendidikan sosial.
- 2) Dasar penelitian yang serupa di kemudian hari.
- 3) Bahan akhir bagi peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.

c. Siswa

- 1) Dasar pembelajaran selanjutnya.
- 2) Minat dan motivasi siswa agar dapat lebih percaya diri dan serius dalam proses pembelajaran di kelas.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian**

Dalam sebuah penelitian di perlukan pengumpulan data, maka diperlukan adanya beberapa variabel yang menjadi subjek atau objek dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2016:38) definisi variabel penelitian adalah variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Selanjutnya Kidder (Hamid, 2014:13) dimana peneliti ingin mempelajari dan menarik kesimpulan penelitian yang dilakukan. Suharsimi Arikunto (2006:118) mengemukakan bahwa variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Maka dapat disimpulkan berdasarkan pendapat di atas bahwa variabel adalah objek yang bervariasi yang dipilih untuk diteliti dan di uji kebenarannya secara jelas.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi topik dalam

penelitian yang akan dilihat pengaruh dan hubungannya dalam sebuah penelitian. Hamid Darmadi (2013:21) “variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat”. Sedangkan menurut Zulfadrial (2009:13) “variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut variabel terikat”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh dan menjadi penyebab munculnya variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Presentasi Materi
- 2) Pembagian Kelompok
- 3) Game Tournament
- 4) Penghargaan Kelompok

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti sehingga terdapat hubungan dan pengaruh dalam penelitian tersebut. Hamid Darmadi (2013:21) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Zulfadrial (2009:13) “variabel terikat adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan variabel terikat adalah variabel yang mempengaruhi variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan motivasi belajar dengan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Ketekunan dalam belajar
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
- 4) Berprestasi dalam belajar

- 5) Mandiri dalam belajar
- 6) Kuatnya kemauan untuk belajar

## 2. Definisi Operasional

Agar terdapat kesesuaian penafsiran serta memperjelas istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penjelasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### a. Pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT)

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

### b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu. Motivasi instrinsik meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita siswa.