BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia terus mengalami kemajuan melalui berbagai upaya untuk meningkatkan mutu. Salah satu langkah strategis yang saat ini dijalankan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi adalah implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna, serta disesuaikan dengan kebutuhan serta karakter peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, Kurikulum Merdeka berupaya menciptakan suasana belajar yang lebih personal, menyenangkan, dan relevan bagi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang efektif dan kontekstual. Kurikulum Merdeka dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, dengan menitikberatkan pada materi esensial guna mendukung penguatan kompetensi serta pembentukan karakter (Mutiara, 2024).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam struktur Kurikulum Merdeka. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pemersatu yang berperan dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa bahasa resmi negara adalah Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan mulai dari tingkat dasar hingga jenjang perguruan tinggi. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi serta interaksi lintas bahasa, agar tetap relevan dan dapat menjaga eksistensinya sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia (Zulfa et al., 2022). Kurikulum ini juga memberikan ruang yang luas untuk inovasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan pendekatan yang lebih fleksibel, guru dan peserta didik didorong untuk aktif berkreasi dalam

Popi Nuraeni, 2025

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

BERBANTUAN MEDIA GENIALLY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kegiatan belajar mengajar sehingga mampu menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan dan tantangan yang dihadapi.

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu tujuan utama pendidikan di Indonesia adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan analitis, terutama dalam memahami materi pelajaran, termasuk karya sastra. Namun, kenyataannya, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah, Rendahnya minat terhadap pelajaran Bahasa Indonesia yang sering disampaikan dalam bentuk teks, kerap menimbulkan rasa jenuh pada siswa sehingga mereka enggan untuk mengikuti proses pembelajaran (Sabere, 2017). Jika minat dan semangat belajar siswa menurun, hal ini dapat berdampak signifikan terhadap hasil belajar yang menjadi rendah. Kurangnya motivasi ini berkontribusi pada menurunnya prestasi belajar siswa, khususnya dalam hal mengapresiasi karya sastra.

Motivasi merupakan salah satu aspek penting dan dinamis dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan yang kuat dalam diri individu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dorongan ini dapat muncul dari dalam diri sendiri maupun dari faktor eksternal (Hasanah et al., 2023). Tingginya motivasi belajar tidak selalu tampak secara kasat mata, namun memiliki pengaruh besar. Siswa dengan motivasi tinggi biasanya lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang secara tidak langsung akan meningkatkan capaian hasil belajar mereka. Penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang termotivasi umumnya memiliki pencapaian akademik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang memiliki motivasi (Fadly et al., 2024).

Motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting karena berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi, baik secara lisan maupun tertulis. Penelitian yang dilakukan oleh Rani, (2019) menemukan bahwa siswa kelas IV SDN 1 Mlinjon menunjukkan motivasi belajar yang rendah, ditandai dengan kurangnya minat terhadap

pelajaran dan hasil belajar yang berada di bawah standar kelulusan. Faktor-faktor yang memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa umumnya berasal dari faktor internal, seperti kelelahan, kurangnya rasa percaya diri, serta keterbatasan prestasi belajar yang belum sesuai harapan. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar menjadi aspek krusial dalam menciptakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif dan bermakna.

Lebih lanjut, guru yang merupakan tenaga pendidik juga perlu memaksimalkan keterampilan teknologi, penggunaan teknologi yang baik dapat mempengaruhi lingkungan pendidikan terutama dalam kegiatan belajar mengajar (Rahayu et al., 2023). Media pembelajaran tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi, tetapi juga mampu merangsang aktivitas siswa dalam proses belajar. Selain itu, media juga dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran media dalam dunia pendidikan (Masfufah et al., 2022). Pemanfaatan teknologi juga membuka peluang besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, seperti penggunaan *platform* pembelajaran daring, aplikasi berbasis *mobile*, hingga perangkat lunak pembelajaran yang bersifat inovatif (Lase, 2019).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada Selasa, 8 Januari 2025 terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 12 Bandung salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka ditemukan bahwa terdapat kendala terkait rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Di kelas tersebut, siswa menunjukkan motivasi yang rendah, yang ditandai dengan kurangnya fokus saat kegiatan belajar berlangsung. Salah satu penyebab utama rendahnya motivasi tersebut adalah karena guru belum menerapkan metode pembelajaran yang beragam. Metode pembelajaran yang menarik diperlukan agar mampu menjadi pemicu semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan oleh David de

Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Dalam metode ini, siswa mengikuti permainan secara berkelompok dan bersaing dengan anggota tim lainnya untuk mengumpulkan poin yang akan dihitung sebagai skor tim (Cahyani, 2019). Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe TGT, efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Model ini dirancang untuk menumbuhkan kerja sama antar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, variatif, dan interaktif.

Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara individual, melainkan juga saling mendorong dan memotivasi teman sekelompok mereka untuk meraih tujuan akademik secara bersama. Selain itu, penggunaan model TGT telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Melalui permainan yang terstruktur dan menyenangkan, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Armin & Astuti, 2021).

Penelitian lainnya dilakukan Nurhidayat &, Nurhaedah, (2023) terhadap siswa kelas IV SDN 148 Inpres Maros menunjukkan bahwa proses KBM menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat dilangsungkan dengan efektif dan terdapat peningkatan hasil belajar dari setiap pertemuan. Motivasi belajarnya berada dalam kategori tinggi dan meningkat setelah diberikan perlakuan, dari nilai rata-rata 61,35 menjadi 81,7. Oleh karena itu, penerapan model TGT diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Guna meraih keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), diperlukan media pembelajaran sebagai alat penunjang yang dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Media *Genially* dipilih sebagai alat bantu dalam penelitian ini karena kemampuannya untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dapat berlangsung optimal sesuai dengan yang diharapkan. *Genially* memungkinkan guru untuk membuat konten visual yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap

konsep-konsep yang diajarkan. Penelitian yang dilakukan Afifah dkk., (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini mendapatkan tingkat validasi yang sangat tinggi, dengan persentase kelayakan mencapai 94%, yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Validasi ini mencakup penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi, yang semuanya memberikan persentase tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa media tersebut sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru. Keberhasilan media pembelajaran interaktif ini dalam mendapatkan validasi tinggi menunjukkan kualitas dan efektivitasnya dalam mendukung proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa .

Penggunaan media interaktif seperti ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran (Titisan Sukma Larasati & Tri Widiarto, 2024). Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Genially Terhadap Motivasi Belajar Siswa.*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dibagi menjadi rumusan masalah umum dan khusus. Rumusan masalah umum pada penelitian ini yaitu “Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Genially* efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa?”. Adapun rumusan masalah khusus pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi intrinsik siswa antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially*?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi ekstrinsik siswa antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially*?

3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut terdapat tujuan penelitian umum dan khusus. Tujuan penelitian umum pada penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* terhadap motivasi belajar siswa”. Adapun tujuan penelitian khusus pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis perbedaan motivasi intrinsik siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* pada materi tersebut.
2. Untuk menganalisis perbedaan motivasi ekstrinsik siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* pada materi tersebut.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat dalam memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan secara praktis, manfaat dari penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VIII, khususnya dalam memahami materi unsur-unsur membangun karya fiksi. Penerapan model TGT yang berbantuan media *Genially*, siswa diharapkan lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.
2. Penelitian ini juga bermanfaat untuk memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif bagi para pendidik. Mengintegrasikan model TGT dan media *Genially*, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif, serta mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di antara siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk subjek penelitian nya melibatkan siswa SMP kelas VIII sebagai populasi utama yang akan diteliti. Fokus pada sekelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *Genially*. Mata pelajaran yang akan digunakan yaitu Bahasa Indonesia dengan materi unsur unsur membangun karya fiksi yang mencakup elemen-elemen seperti tema, tokoh, alur, latar, dan sudut pandang dalam karya sastra sebagai fokus utama penelitian ini. Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yang melibatkan permainan dan aktivitas kelompok untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan media *Genially* sebagai alat bantu visual dan interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran.