

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang modern ini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat serta memiliki pengaruh besar dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia. Kemajuan teknologi memiliki dampak positif maupun negatif dalam dunia pendidikan, tergantung bagaimana cara kita memanfaatkan teknologi itu sendiri. Semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak yang masih berusia dini sampai dengan lanjut usia tidak terlepas dari gadget yang sudah menjadi suatu kebutuhan bagi mereka. Hal tersebut dibuktikan oleh fakta yang dikutip oleh Nistanto (2014) dari pernyataan Kemenkominfo dalam surat kabar *online* Kompas.com yang dirilis pada 15 Juni 2014, total transaksi penjualan smartphone di Indonesia pada tahun 2013 mencapai 3,33 miliar dollar AS atau sekitar Rp 39,2 triliun rupiah. Hal tersebut mencapai angka 14,8 juta unit smartphone yang terjual.

Dalam pemanfaatannya, di satu sisi gadget dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat dan contohnya anak-anak untuk dapat memperluas wawasan mereka akan sesuatu hal. Tetapi, di sisi lain penggunaan gadget yang berlebihan terutama jika anak-anak usia dini yang memanfaatkannya akan memberikan dampak yang negative bagi perkembangan otak anak. *The golden age* merupakan periode perkembangan anak yang sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar saat anak berusia sekitar 1-5 tahun. Wijanarko & Setiawati (2016, hlm. 5) mengemukakan bahwa “pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya”. Sejalan dengan itu, seorang dokter spesialis terapis okupasi anak asal Amerika Serikat yang bernama Cris Rowan dalam tulisannya yang berjudul *The Impact of Technology on the Developing Child* pada majalah *online* HuffPost yang dirilis pada 29 Mei 2013, mengatakan bahwa sebaiknya penggunaan gadget pada anak usia dini

yang berusia dibawah 12 tahun itu dilarang karena proses perkembangan otak anak pada rentang usia 0-2 tahun relatif pesat dan terus mengalami perkembangan hingga memasuki usia 21 tahun. Penggunaan gadget yang berlebihan pada usia tersebut akan sangat mudah mempengaruhi perkembangan otak anak. Maka dari itu, inti permasalahan tersebut yakni gadget dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

SD Labshcool UPI Bandung merupakan salah satu sekolah dasar unggulan di Kota Bandung karena merupakan sekolah percontohan yang berlokasi di dalam lingkungan Kampus UPI yang memiliki fasilitas dan sarana prasarana yang memadai. Siswa yang bersekolah di sini merupakan warga sekitar sekolah dengan kemampuan belajar dan motivasi yang berbeda-beda.

Kenyataan di lapangan ketika peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Labschool UPI pada 7 Februari 2017 dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah yaitu berbicara mengenai ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut cukup lengkap, namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam pembelajaran. Hal ini cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPA pada kelas 4 sehingga pembelajaran tidak berlangsung optimal dan siswa kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu, pembelajaran di kelas tersebut masih didominasi oleh guru (teacher center). Metode pembelajaran yang sering sekali digunakan oleh guru di sekolah ialah ceramah dan tidak jarang siswa langsung diberikan soal evaluasi. Pelajaran IPA dan IPS merupakan pendekatan Multi-Disipliner pada pembelajaran tematik di SD dimana mata pelajaran tersebut sudah berdiri sendiri mulai dari kelas IV-VI. Sehingga pada penelitian kali ini dibutuhkan motivasi belajar lebih dalam pembelajaran IPA pada kelas 4.

Selain permasalahan diatas, mutu pendidikan di Indonesia yang masih terbilang rendah juga menjadi salah satu penyebab kurangnya motivasi anak dalam hal belajar. Hal tersebut dibuktikan oleh data dari survei yang dilakukan oleh *The Asian-South Pacific Bureau of Adult Education and the Global*

Campaign for Education yang menunjukkan bahwa Indonesia hanya mampu menduduki ranking 10 dari 14 negara di kawasan Asia Pasifik.

Berdasarkan hasil analisis faktual diatas bahwa penyebab utama anak-anak berhenti sekolah karena kurangnya motivasi anak untuk pergi sekolah. Hal ini disebabkan oleh sistem pendidikan dan kurikulum yang tidak menarik bagi siswa. Mereka lebih memilih untuk melakukan sesuatu yang lebih konkret dan langsung mendapatkan hasil daripada pergi ke sekolah yang hanya akan menghabiskan waktu dan merasa tidak ada manfaat yang didapatkan. Siswa tidak tertarik dengan pelajaran-pelajaran di sekolah karena terlalu sulit dan membosankan.

Oleh karena itu, peneliti ingin membuat suatu inovasi pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA pada kelas 4 SD Labschool UPI. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat apabila diterapkannya model pembelajaran kooperatif. Rusman (2012, hlm. 202) berpendapat bahwa "...model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang sifatnya heteorgen". Pendapat tersebut juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Slavin (2009) bahwa:

(1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman.

Permainan atau game dapat dijadikan sebagai salah satu referensi aplikasi dalam membuat strategi pembelajaran aktif (Rifa, 2012). Permainan dalam bentuk game edukatif merupakan stimulus unik sebagai sarana/media belajar yang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rifa'i & Anni (2009) bahwa perhatian anak meningkat apabila diberikan stimulus yang unik yang dapat mempertahankan keterlibatan diri anak secara aktif terhadap stimulus yang ia dapat. Media berbasis game dapat dibuat melalui adopsi suatu jenis

permainan ke dalam media pembelajaran dengan modifikasi aturan permainan, bentuk, maupun tampilannya.

Media permainan berkonsep edukasi ini dapat melatih konsentrasi pada anak khususnya untuk anak usia sekolah dasar serta mengajarkan peserta didik agar bersosialisasi dengan sesama sehingga dapat memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Motivasi merupakan salah satu syarat mutlak dalam mendorong seseorang untuk belajar. Seringkali terdapat anak yang malas saat belajar di kelas, tidak menyukai suatu pelajaran, sering membolos, dan lain sebagainya. Hal tersebut berarti keberhasilan seorang guru dalam memotivasi belajar anak kurang tepat untuk mendorong anak melakukan suatu pekerjaan. Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah dapat mempengaruhi keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain, yaitu guru, siswa, media, dan metode pembelajaran. Diantara komponen tersebut masing-masing mempunyai peranan yang mempengaruhi optimalnya proses pembelajaran. Cara terbaik untuk memberikan motivasi kepada anak usia SD dapat dilakukan dengan mengenalkan permainan edukasi yang menyenangkan.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran siswa. *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan kedalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan jenis kelamin, suku kata ataupun ras, serta memiliki kemampuan yang berbeda. Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan sebelumnya mengenai penerapan media permainan edukasi dapat melatih konsentrasi pada anak khususnya untuk anak usia sekolah dasar serta mengajarkan peserta didik agar bersosialisasi dengan sesama sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, oleh karena itu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dipilih peneliti agar suasana belajar mengajar dikelas dapat lebih hidup, dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Sebelumnya peneliti sudah pernah melakukan observasi penarapan media pembelajaran menggunakan permainan edukasi berbentuk ular tangga raksasa pada TK Labschool UPI sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada Kamis, 8 Desember 2016 dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah Penelitian dan Pengembangan Teknologi Pendidikan. Hasil dari uji coba tersebut yaitu anak-anak terlihat sangat antusias dengan media permainan edukasi Ular Tangga ini karena ukuran yang cukup besar dan warna dari media ini cukup menarik perhatian. Menurut hasil angket yang diisi oleh beberapa guru pada TK Labschool UPI mengenai media pembelajaran edukasi Ular Tangga dapat membuat anak-anak lebih aktif dan menjadi solusi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Selain itu, media Ular Tangga ini dapat meningkatkan kemampuan anak pada aspek kognitif, fisik motoric, emosional, dan bersosialisasi.

Terdapat hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Kartikaningtyas , dkk (2014) tentang “Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi SETS Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu ntuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs”. Pada jurnal tersebut membahas tentang media pembelajaran berbasis game edukatif dengan adopsi permainan tradisional ular tangga yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji t dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,5 (sedang). Media pembelajaran ini juga mampu meningkatkan aktivitas serta karakter jujur dan bersahabat/komunikatif siswa.

Penelitian sejenis lainnya yaitu penelitin tentang *Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. Malaysian Online Journal of Educational Technology Volume 3, Issue 3* yang dilakukan oleh Salam, Abdus., dkk. (2015). Pada jurnal internasional tersebut membahas mengenai Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelompok eksperimen telah mencapai hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol berdasarkan kuliah. Sikap peserta didik terhadap matematika berbeda sampai batas positif tertentu dalam kelompok eksperimen TGT.

Berdasarkan latar belakang serta beberapa hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti memilih untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA?”.

Secara khusus masalah penelitian tersebut dirinci dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *cognitive motives* (motif kognitif) antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self-expression* (penampilan diri) antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self-enhancement* (kemajuan diri) antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan

media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA.

Sedangkan, tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa aspek *cognitive motives* (motif kognitif) antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self-expression* (penampilan diri) antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA.
3. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self-enhancement* (kemajuan diri) antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga terhadap peningkatan motivasi belajar siswa diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar seperti yang di paparkan dibawah ini:

1. Manfaat Teoritis

Bagi kalangan praktisi dan akademis dapat mengkaji dan mengembangkan lebih lanjut model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga melalui penelitian-penelitian yang relevan untuk mencari model pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan serta motivasi belajar

siswa di kelas 4 SD Labschool UPI dengan penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat motivasi belajar siswa dapat meningkat khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas 4 SD Labschool UPI.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan khususnya oleh siswa kelas 4 SD Labschool UPI Bandung secara positif dan berusaha belajar lebih efektif, efisien, dan sungguh.-sungguh, sehingga siswa lebih memahami pelajaran IPA.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima bab dan dari masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab.

Bab I (satu) berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari subbab latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II (dua) berisi kajian pustaka/teori mengenai konsep-konsep yang terkait dengan variabel penelitian, diantaranya konsep belajar dan pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), model pembelajaran langsung (direct instruction), media pembelajaran, permainan ular tangga, motivasi belajar, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III (tiga) berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam skripsi, diantaranya metode dan desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, lokasi dan subjek penelitian, instrumen penelitian, Teknik pengembangan instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data penelitian.

Bab IV (empat) berisi pemaparan yang rinci mengenai hasil riset penelitian, diantaranya deskripsi hasil penelitian, analisis data yang didalamnya terdapat seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Bab V (lima) menyajikan kesimpulan dan pemaknaan yang berkaitan dengan hasil penelitian beserta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

