

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Dengan adanya proses belajar mengajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa (Dimiyati dan Mujiono, 2015). Oleh karena itu, pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan potensi para siswa jasmani maupun rohani. Sebagaimana dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam pengertian di atas tersirat bahwa suasana belajar dan proses pembelajaran merupakan esensi dalam pelaksanaan pendidikan. Oleh sebab itu, sekolah yang merupakan lembaga tempat berlangsungnya pendidikan berperan dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa sesuai dengan tujuan pendidikan.

Sebagaimana tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 adalah sebagai berikut:

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan tidak dapat tercapai tanpa adanya suatu proses pembelajaran. Tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa kendala. Kendala tersebut bisa berasal dari siswa ataupun guru.

Widianti Dwi Mawarni, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kendala yang timbul dalam pembelajaran adalah seringkali guru menemukan sebagian besar siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan uraian di atas, Aunurrahman (2013:117) mengungkapkan:

Selama proses belajar, masalah besar seringkali berkaitan dengan sikap terhadap belajar, motivasi, konsentrasi, pengolahan pesan pembelajaran, menyimpan pesan, menggali kembali pesan yang telah tersimpan untuk hasil belajar. Sesudah belajar, masalah belajar dimungkinkan berkaitan dengan penerapan prestasi atau keterampilan yang sudah diperoleh melalui proses belajar sebelumnya.

Berdasarkan pendapat Aunurrahman di atas dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran masalah yang sering ditemukan adalah motivasi. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sadirman, 2011:75).

Permasalahan tersebut sering terjadi di SMK Sangkuriang 1 Cimahi. Berdasarkan pengamatan peneliti ketika melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Sangkuriang 1 Cimahi selama 4 bulan yaitu dari bulan Februari sampai dengan Mei, diperoleh permasalahan masih rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 1.1
Persentase Tingkat Motivasi Belajar Siswa di Kelas X Keuangan 2

| Kategori Tingkat Motivasi | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|----------------------------------|---------------------|-----------------------|
| Tinggi | 7 | 23% |
| Sedang | 10 | 32% |
| Rendah | 14 | 45% |
| Total | 31 | 100% |

Sumber: lampiran 1

Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa dari 31 orang siswa sebanyak 45% atau 14 orang siswa berada pada kategori rendah, sedangkan

Widianti Dwi Mawarni, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebanyak 32% atau 10 orang siswa berada pada kategori sedang dan sebanyak 23% atau 7 orang siswa berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah.

Dampak dari rendahnya motivasi belajar siswa adalah siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan apabila masalah yang terjadi terus dibiarkan maka akan berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa seperti yang dikemukakan Dimiyati & Mudjiono (2015 : 239) bahwa, “motivasi belajar pada diri siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, mutu hasil belajar akan menjadi rendah”.

Motivasi sangat menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar siswa, tanpa adanya motivasi kegiatan belajar akan sangat sulit untuk berhasil. Sebab, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar (Hamalik, dalam Kompri, 2015: 231). Dengan demikian perlu diketahui lebih lanjut penyebab dari rendahnya motivasi belajar siswa, dengan harapan dapat ditemukan solusi yang tepat untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar tujuan belajar tercapai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas perlu diketahui lebih lanjut penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme berpandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada. Pengetahuan bukan suatu tiruan dari kenyataan (realitas), tetapi pengetahuan selalu merupakan akibat dari konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang. Menurut teori ini pengetahuan tidak dapat begitu saja dipindahkan dari otak seorang (guru) ke kepala orang lain (siswa).

Trianto (2012:75) mengungkapkan bahwa :

Belajar adalah kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan mencoba memberi makna pada pengetahuan sesuai

Widianti Dwi Mawarni, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengalamannya. Dengan demikian pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud hanya dengan mendengar ceramah atau membaca buku tentang pengalaman orang lain.

Dalam hal ini siswa sendiri yang mengartikan apa yang telah diajarkan dengan menyesuaikan pengalaman mereka. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan motivasi dalam diri siswa agar dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya yaitu daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai suatu tujuan yang ia harapkan. Pengertian motivasi yang dikemukakan oleh Mustaqim & Wahib (2010:66) sebagai berikut :

Motivasi adalah pemberian dorongan pada motif entah dari dalam, dari luar untuk dapat mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan motivasi adalah seni yang merangsang perhatian pada murid apabila tidak mempunyai perhatian atau yang belum dirasakan oleh murid atau menyempurnakan perhatian yang sudah ada supaya menjadi perbuatan yang dikehendaki masyarakat. Motivasi dalam belajar mengandung: membangkitkan, memberi kekuatan dan memberi arah pada tingkah laku yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa motivasi dalam dunia pendidikan merupakan seni yang dapat merangsang perhatian murid dalam kegiatan belajar di kelas, sehingga siswa memerlukan motivasi dalam belajar seperti yang dikemukakan oleh Uno (2016: 23) bahwa “betapa pentingnya motivasi dalam belajar, karena keberadaannya sangat berarti bagi perbuatan belajar. Selain itu, motivasi merupakan pengarah untuk perbuatan belajar kepada tujuan yang jelas yang diharapkan dapat dicapai”. Selain itu Sadirman (2011: 40) mengemukakan bahwa “motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, sebab tanpa adanya motivasi kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil”. Oleh karena itu, agar siswa memiliki motivasi belajar harus diketahui faktor apa saja yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hadis (2008:33) mengemukakan bahwa :

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain faktor metode atau model pembelajaran yang digunakan guru, sifat materi pelajaran, media pengajaran yang digunakan, metode penilaian dan kondisi lingkungan belajar berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah model pembelajaran. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena guru sebagai ujung tombak dalam proses belajar mengajar. Kreativitas dan inovasi dalam mendesain pembelajaran perlu diciptakan dan dikembangkan oleh guru agar siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga diharapkan motivasi belajar siswa meningkat dan siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimilikinya sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam melakukan pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Aunurrahman (2013:143) mengungkapkan bahwa:

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga kemungkinan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh baik pada siswa. Dengan menggunakan model yang kreatif dan inovatif tidak akan membuat siswa menjadi jenuh, sehingga siswa terpacu untuk belajar dan menjadi aktif dalam proses pembelajaran yang dimasukkan kedalam belajar kelompok atau yang lebih dikenal dengan istilah model pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni (2014: 15) mengungkapkan bahwa “*Cooperative Learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim”.

Dalam pembelajaran kooperatif guru menetapkan siswa kedalam kelompok kecil. Dalam hal ini para konstruktivis menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya melalui pembentukan kelompok belajar, dengan kelompok belajar diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa secara aktif dan kesempatan untuk mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan siswa kepada teman akan membantunya melihat sesuatu dengan lebih jelas bahkan melihat ketidaksesuaian pandangan mereka sendiri (Rusman, 2016: 202).

Widianti Dwi Mawarni, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kelompok belajar siswa diberi kesempatan untuk secara aktif berdiskusi dengan anggota kelompoknya, saling bekerja sama, membantu, dan memotivasi. Oleh karena itu guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Jhon menyatakan bahwa *cooperative learning* menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain (Isjoni, 2014:21-22). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan Sharan (dalam Isjoni, 2014: 23) mengemukakan bahwa “siswa yang belajar menggunakan model *cooperative learning* akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung rekan sebaya”, selain adanya interaksi dengan teman sebaya yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif juga terdapat unsur penghargaan. Penghargaan tersebut merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar salah satunya adalah *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Faizah,2009). Menurut Slavin (2012) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa karena dengan *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif siswa sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, serta efektif.

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat digunakan dalam berbagai

Widianti Dwi Mawarni, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mata pelajaran dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa, dan cocok digunakan untuk mengajar yang tujuan pembelajarannya dirumuskan dengan tajam dan satu jawaban yang benar (Trianto, 2012:83).

. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement* (penguatan). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping membutuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Sehingga model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas telah dilakukan penelitian yang terkait oleh Muflichia Maulidina Hidayah, Sigit Santosa dan Dini Octoria (2016) “Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Teams Games Tournament* Berbantu Media Akuntanopoli Pada Pembelajaran Akuntansi”. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* berbantu media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya skor persentase pencapaian indikator motivasi belajar berdasarkan hasil dari angket menjadi 62,89% pada siklus I dan 82,48% pada siklus II. Rata-rata nilai motivasi belajar dari hasil observasi siswa menjadi 64,42% pada siklus 1 dan 86,04% pada siklus II. Pada penelitian sebelumnya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah diterapkan pada pembelajaran tematik dan mata pelajaran biologi. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berangkat dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan, peneliti tertarik untuk meneliti kembali pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa dengan obyek penelitian yang berbeda, dengan materi yang berbeda dan indikator motivasi yang berbeda. Judul dari penelitian yang akan peneliti lakukan adalah “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Widianti Dwi Mawarni, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi)”.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi yaitu apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan motivasi belajar untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

a. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi yang positif dalam kegiatan pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan berguna untuk memberikan masukan kepada guru tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai alternatif model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Widianti Dwi Mawarni, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Meningkatkan kemampuan dalam menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai variasi.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan sebagai bahan masukan kepada sekolah bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.