

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan yaitu meningkatkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman serta bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan mulia tersebut hanya bisa dicapai ketika berbagai kendala atau permasalahan dalam dunia pendidikan bisa di atasi. Menurut Astawa (2017) permasalahan dalam dunia pendidikan akan bisa teratasi jika ada kesamaan visi antara siswa, guru, kepala sekolah, wali murid, dinas terkait dan pemerintah daerah sebagai stake holder dalam dunia pendidikan. Oleh sebab itu, semua pihak harus menjalankan perannya dalam dunia pendidikan semaksimal mungkin.

Salah satu pihak yang tidak bisa dikesampingkan dalam pencapaian tujuan nasional adalah guru. Menurut Widana et al. (2019) guru perlu terus mengembangkan kemampuan profesionalnya agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan profesi. Salah satunya adalah melaksanakan pembelajaran. Tanpa kemampuan melaksanakan pembelajaran yang baik, guru tidak akan mampu melakukan inovasi dan kreasi dalam menjalankan tugas dan fungsinya (Raharjo, 2020). Dalam menjalankan fungsinya guru tidak bisa dilepaskan dari kegiatan pembelajaran. Menurut Suardi (2018) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses interaksi ini terjadi transfer pengetahuan dan nilai-nilai dari guru kepada peserta didik termasuk juga dari lingkungan kepada peserta didik. Interaksi yang baik di antara guru dan murid akan memberikan hasil atau dampak positif dalam proses yang dijalani demikian pula sebaliknya, jika interaksi tidak berjalan dengan baik maka output yang di dapat juga tidak akan maksimal.

Dalam pembelajaran dijalankan proses belajar. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor (Parnawi, 2019). Selanjutnya Widarta (2020) Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik dan penguatan (reinforced practice) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut tetap mengedepankan proses interaksi dalam belajar baik dengan manusia lain atau lingkungan lainnya. Sebagai proses akhir dari belajar akan diperoleh hasil belajar yang merupakan hasil interaksi antara peserta didik atau siswa dengan guru atau peserta didik lainnya termasuk juga dengan lingkungan.

Dalam Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar isi Pendidikan Dasar dan menengah menentukan terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib di ikuti siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah guna memenuhi kompetensi yang dimiliki oleh siswa. salah satu mata pelajaran untuk jenjang pendidikan menengah yang wajib diikuti adalah mata pelajaran Kimia. dalam proses belajar guna mencapai hasil belajar terdapat banyak faktor yang bisa mempengaruhi. Menurut Arif et al. (2017) dalam pembelajaran hasil belajar dipengaruhi oleh faktor minat belajar, disiplin belajar, ketersediaan sarana belajar di sekolah, dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar sejarah siswa. selanjutnya Khaerunnisa (2018) menyatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. berdasarkan dua pendapat tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar siswa memiliki peranan yang besar dalam memaksimalkan hasil belajar disamping faktor-faktor lainnya.

Minat belajar yang dimiliki siswa akan mengarahkan mereka pada motivasi belajar yang dimiliki siswa. hal ini terjadi karena minat bisa mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu. Minat bisa tumbuh karena banyak faktor

baik dari dalam diri maupun dari luar diri terutama lingkungan. Minat akan mempengaruhi motivasi seseorang. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap setiap seseorang atau kelompok masyarakat dalam melaksanakan tugas dan melaksanakan kewajibannya (Setyowati dan Widana, 2016). Motivasi juga dapat diartikan sebagai suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Hamdu & Agustina, 2011).

Dalam proses pembelajaran motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan atau kemauan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar agar prestasi belajar dapat dicapai secara optimal (Mulyaningsih, 2014). Sudah barang tentu dalam proses pembelajarannya motivasi sangat diperlukan terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran termasuk perkembangan anak secara kognitif afektif dan psikomotor dalam bentuk hasil belajar yang optimal. Sikap siswa yang berminat kepada mata pelajaran tertentu akan tampak termotivasi terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima saja terhadap materi yang diberikan (Wilda et al., 2017). Motivasi belajar akan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan secara maksimal. Dengan adanya motivasi belajar yang baik akan memberikan peluang untuk memaksimalkan hasil belajar siswa tersebut, namun jika minat belajar tidak tumbuh maka aktivitas belajar serta semangat belajar akan menurun yang akan berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar. Kondisi motivasi belajar pada setiap siswa tidaklah sama, terdapat siswa yang lebih kuat atau lebih lemah motivasi karena dorongan intrinsik dari dalam dirinya, namun ada pula yang sebaliknya motivasinya bisa lebih kuat atau lemah karena tergantung dari hal-hal yang ada di luar dirinya (Suprihatin, 2015). Motivasi ekstrinsik pada umumnya lebih dominan dalam menentukan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran yang akan mempengaruhi proses pembelajaran. Dari motivasi ekstrinsik siswa tersebut bisa berupa teman belajar, materi pelajaran, guru, termasuk juga

model pembelajaran yang digunakan guru dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran termasuk motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran Kimia di kelas X.1 dan X.2 semester II di SMA Negeri 5 Kota Jambi siswa masih belum fokus dan semangat dalam pembelajaran Kimia. Selain itu, apabila siswa kurang memahami materi pelajaran yang dipelajarinya, kebanyakan siswa hanya diam saja tanpa mau bertanya kepada guru atau temannya yang sudah mengerti. Berdasarkan hasil wawancara dengan perwakilan siswa menyatakan motivasi belajar masih belum maksimal karena jenuh dengan proses pembelajaran yang lebih bersifat ke penugasan dan diskusi yang belum maksimal berjalan. Sehingga pada proses pembelajaran siswa hanya menerima materi saja dan mendiskusikan penugasan yang dirasa kurang menarik dan belum bisa maksimal memenuhi harapan mereka terhadap pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dirasa perlu perbaikan dalam proses pembelajaran terutama terkait model yang digunakan. Perbaikan ini diperlukan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan permainan akademik dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang diri siswa untuk menguasai materi pelajarannya. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu memfasilitasi hal tersebut adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis (Hakim & Syofyan, 2017). Kelompok-kelompok siswa yang dibentuk merupakan kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik. Dengan belajar dalam kelompok kecil siswa akan lebih terfokus serta

lebih nyaman melakukan diskusi serta lebih mudah menyelesaikan masalah termasuk juga berbagi informasi satu sama lain. Langkah-langkah dalam pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) antara lain pembentukan kelompok, pemberian informasi TGT, membuat kesepakatan peraturan, melakukan turnamen dengan kelompok baru, dan penentuan kelompok pemenang (Wijayanti, 2016). Dengan langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut terdapat kelebihan dari Teams Games Tournament (TGT) yang terletak pada proses pembelajaran yang menyenangkan karena menyeimbangkan proses pembelajaran dengan games atau turnamen. Menurut (Yulia et al., 2020) kelebihan lain dari pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman kelompoknya. Selanjutnya, Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang didalamnya terdapat sekelompok kecil dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, yang akan bekerja sama untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu (Hakim & Syofyan, 2017).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah.
2. Guru belum melibatkan siswa secara aktif untuk berpikir, mereka cenderung hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru.
3. Kurangnya kesadaran guru dalam menerapkan berbagai metode dan model pembelajaran di dalam kelas ketika mengajar materi konsep Mol.
4. Masih kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran konsep Mol.

5. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru, hal itu menyebabkan siswa dalam menerima pelajaran cepat merasa bosan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini, permasalahan dibatasi pada Motivasi belajar siswa yang masih cenderung rendah. Permasalahan ini diatasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pembatasan materi yang akan diajarkan yaitu pada konsep Mol.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada materi konsep Mol.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa pada materi pembelajaran konsep Mol.

1.6 Hipotesis penelitian

Terdapat pengaruh antara penerapan model TGT terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi konsep mol

1.7 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya terkait dengan penelitian menggunakan model pembelajarar kooperatif tipe TGT.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan refrensi atau masukan tentang model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa

3. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi Konsep Mol