BABI

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang sering terjadi dalam dunia pendidikan adalah masalah melemahnya proses pembelajaran. Belajar adalah kombinasi antar belajar dan mengajar. Belajar adalah suatu proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup semua bidang kehidupan untuk mencapai tujuan tertentu.[[1]](#footnote-2) Dalam proses belajar mengajar guru berfungsi sebagai perencana dan operator dalam proses belajar mengajar yang artinya tugas dan tanggungjawab guru adalah mengajar, mendidik, dan membina di sekolah serta bertanggung jawab mengatur kehidupan peserta didik.[[2]](#footnote-3) Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki standar antara lain kemampuan menerapkan strategi pembelajaran yang berbeda dalam bidang pengajaran, kemampuan memilih dan menerapkan metode pengajaran yang efektif serta efisien, melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik untuk memungkinkan terjadi proses perolehan ilmu dan imformasi serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik, dengan kata lain, belajar adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik[[3]](#footnote-4). Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Salah satu faktor internal yang menjadi penyebab berhasil tidaknya dalam proses kegiatan belajar yaitu motivasi belajar, dalam kegiatan belajar motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri.[[4]](#footnote-5)

Pendidikan Agama Kristen ialah teknik pengajaran yang diberikan kepada siswa untuk menanamkan nilai-nilai kristiani dan menumbuhkan iman kepercayaan kepada Yesus Kristus. Melalui pendidikan agama kristen siswa diharapkan dapat lebih mengembangkan pemahaman mereka dalam pemahaman tentang Tuhan dan membantu hidup sebagai murid-murid Kristus. Dalam proses belajar-mengajar pendidikan agama kristen Motivasi sangat diperlukan, karena motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam belajar, memberikan semangat dan kegembiraan dalam belajar, sehingga siswa bermotivasi tinggi mempunyai banyak enerigi untuk menyelesaikan kegiatan belajar.[[5]](#footnote-6)

Motivasi sangat diperlukan dalam belajar, karena mereka yang kurang motivasi belajar tidak dapat menyelesaikan kegiatan belajar. Motivasi dianggap penting karena perannya dalam menentukan tujuan yang dapat dicapai siswa. Jika siswa memiliki tujuan tertentu dari kegiatannya (Belajar), siswa tersebut memiliki motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan mengunakan segala cara yang mungkin untuk mencapainya. Motivasi juga merupakan energi yang mengerakkan dan tindakan, tanpa motivasi tindakan tidak dapat dilakukan dengan baik. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yaitu salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang muda dilaksankan atau melibatkan aktivitas seluruh siswa, tanpa perbedaan status, meliputi peran siswa sebagai teman sebaya yang meliputi unsur bermain dan penguatan.[[6]](#footnote-7)

Berdasarkan hasil dari observasi awal saya yang diperoleh diketahui bahwa selama ini model yang digunakan guru PAK di SDN 14 Gandangbatu Sillanan dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Hal ini terlihat pada kegiatan belajar, dimana siswa yang tidak tertarik mengikuti pembelajaran, mengeluh ketika guru memberikan tugas, tidak mengumpulkan tugas pada waktu yang sudah ditentukan oleh guru, kurang memperhatikan penjelasan dari gurunya. Hal ini menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa SDN 14 Gandangbatu Sillanan disebabkan karena pemahaman konsep akademik yang mereka peroleh hanyalah merupakan sesuatu yang abstrak, belum menyentuh kebutuhan praktis kehidupan mereka,baik di lingkungan maupun di masyarakat. Pembelajaran yang selama ini mereka terima merupakan tingkat proyeksi tingkat hafalan dari sekian pokok bahasan, tetapi tidak disertai dengan pemahaman atau wawasan yang mendalam untuk diterapkan dalam kehidupan mereka. Selain itu, guru kurang aktif dalam menciptakan suasana belajar yang sebagian besar siswa pasif, cepat bosan mendengarkan penjelasan guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar adalah dengan mengunakan model pembelajaran. Salah satu model yang melibatkan peserta didik untuk bekerjasama dalam belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut,sebagai penulis saya terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama kristen di SDN 14 Gandangbatu Sillanan"

1. Rumusan masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama kristen di SDN 14 Gandangbatu Sillanan?

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran tipe Team Games Tournament dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama kristen pada kelas IV SDN 14 Gandangbatu Sillanan.

1. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan imformasi yang bermanfaat dalam dunia pendidikan tentang penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Siswa

1) Mampu menumbuhkan semangat kerjasama siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa 2) Motivasi model pembelajaran ini siswa tidak lagi merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran

1. Bagi Guru

1) Sebagai masukan bagi guru untuk memperbaiki model  
pembelajarannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Diharapkan dapat membantu guru dalam menamba gaya mengajarnya untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di kelas.

1. Bagi sekolah

1) Meningkatkan mutu sekolah dengan meningkatkan motivasi belajar siswa

1. Bagi Peneliti
2. Untuk menciptakan ilmu yang telah diperoleh selama belajar dibangku kuliah
3. Sebagai bekal bagi pen kelak ketika menjadi guru supaya memperhatikan model pembelajaran yang tepat khususnya penggunaan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament
4. Sistematika Penulisan

Bab I Merupakan Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang permasalahan, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Merupakan landasan teori yang membahas tentang model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan

Bab III Merupakan metode yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, setting penelitian, rancangan tindakan kelas, indikator capain/indikator keberhasilan, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari a) Penjelasan Per-Siklus b) Analisis Data dan c) Pembahasan Siklus.

Bab V Merupakan kesimpulan dan saran

1. M. Andi Setiawan, **Belajar Dan Pembelajaran** (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia,

   2017), 20. [↑](#footnote-ref-2)
2. **Relsas Yogica,** Metodologi Pembelajaran:Strategi,Pendekatan,Model,Metode Pembelajaran **(Malang: IRDH, 2020).22** [↑](#footnote-ref-3)
3. Moh. Suardi, **Belajar Dan Pembelajaran** (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018). [↑](#footnote-ref-4)
4. M. Andi Setiawan, **Belajar Dan Pembelajaran.(** Yagyakarta: Uwais Inspirasi Indonesia,2017). 3-4. [↑](#footnote-ref-5)
5. Julhadi, Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi **(Jawa barat: Edu Publisher, 2020). 11.** [↑](#footnote-ref-6)
6. Shilphy A. Octavia, **Model-Model Pembelajaran** (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020). [↑](#footnote-ref-7)