

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Ag. Soejono menyatakan pendidikan adalah suatu proses yang harus dilalui oleh anak manusia.<sup>1</sup> Menurutnya anak perlu dipersiapkan untuk kehidupan dengan mendapatkan pertolongan, pimpinan dan bimbingan, sejak lahir dalam bidang rohani termasuk moralitas, pengetahuan, tingkah laku dan kemampuan lainnya. Ag. Soejono kemudian memaknai pendidikan sebagai usaha orang dewasa sebagai pendidik untuk mendewasakan anak didik secara jasmani dan rohani agar mampu menjalankan berbagai tugas dalam kehidupan.<sup>2</sup>

Manusia senantiasa belajar sepanjang hayat dan proses pendidikan harus terus berlangsung selama seseorang hidup. Namun, dalam usia tertentu manusia mulai memasuki dunia pendidikan yang lebih terstruktur dan terencana. Pendidikan yang dijalankan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana melalui suatu lembaga baik secara formal maupun non formal untuk memperoleh pengetahuan, membentuk sikap dan mengembangkan potensi diri secara kognitif, psikomotorik, dan afektif melalui proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia sendiri telah diatur secara resmi dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 dituliskan secara jelas bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan

---

<sup>1</sup> Ag. Soejono, *Pendahuluan Ilmu Pendidikan Umum* (Bandung: CV. Ilmu, 1982), hlm. 3.

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 7.

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup> Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut maka dibutuhkan suatu proses yang dinamakan pembelajaran.

Pembelajaran dimaknai sebagai suatu rangkaian interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuannya.<sup>4</sup> Dalam pembelajaran terdapat dua unsur yang saling berinteraksi yaitu peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar. Interaksi antara peserta didik dan guru tersebut dikenal dengan istilah interaksi edukatif<sup>5</sup>. Interaksi edukatif sejatinya memiliki tujuan untuk mendidik dan juga mengantarkan peserta didik sampai pada maksud pembelajaran. Mengutip Edi Suardi dalam bukunya berjudul *Pedagogi*, Sardiman menuliskan bahwa ciri-ciri interaksi edukatif yaitu interaksi memiliki tujuan dan menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, adanya proses yang direncanakan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, adanya penyampaian materi khusus, adanya aktivitas peserta didik, guru berperan sebagai pembimbing, membutuhkan disiplin dan ada batas waktu.<sup>6</sup> Seluruh ciri-ciri interaksi edukatif di atas terjadi dalam rangkaian kegiatan pembelajaran.

---

<sup>3</sup> Republik Indonesia, "Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3," dalam *Himpunan Lengkap Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Saufa, 2014), hlm. 14.

<sup>4</sup> Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 23.

<sup>5</sup> Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 15.

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm 15-18.

Pembelajaran dewasa ini tidak lagi menjadikan guru sebagai sentral atau pusat pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator yang memberikan ruang yang baik bagi peserta didik untuk belajar. Guru membantu peserta didik menciptakan rasa nyaman dalam belajar, sehingga proses pembelajaran akan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran. Faktor-faktor yang dimaksud bukan hanya berasal dari guru tetapi juga dari peserta didik. Kemampuan, emosi, motivasi belajar, minat belajar, konsentrasi belajar, lingkungan belajar, dan juga cita-cita merupakan faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran.<sup>7</sup> Dari berbagai faktor tersebut satu faktor yang menjadi awal dari keberhasilan seluruh proses pembelajaran ialah motivasi belajar.

Menurut Gibson, dkk seperti dikutip oleh Soleh Hapudin mengemukakan bahwa *“motivation is concept that the describe the forces acting on employee that initiate and direct behavior”* seseorang akan melakukan aktivitas tertentu karena ada motivasi yang menjadi kekuatan pendorong.<sup>8</sup> Hal ini berarti aktivitas yang dilakukan seseorang dapat terlaksana dan mencapai tujuannya dengan baik bila ada kekuatan yang menjadi pendorong yang disebut motivasi. Dengan demikian motivasi dapat diartikan sebagai dorongan dasar yang mampu menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu hal. Dalam pembelajaran motivasi merupakan salah faktor yang sangat penting. Peserta didik yang mempunyai motivasi yang tinggi akan memiliki dorongan yang tinggi pula untuk melakukan aktivitas dalam pembelajaran dan memberikan respon yang positif. Sebaliknya apabila peserta

---

<sup>7</sup> Muhammad Soleh Hapudin, *op.cit.*, hlm. 27-28.

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm. 203.

didik tidak atau kurang memiliki motivasi belajar maka kegiatan pembelajaran diikuti dengan tidak serius bahkan peserta didik dapat memberikan respon yang negatif.

Motivasi belajar yang mulai berkurang bahkan hilang terutama pada jam pelajaran di siang hari terlihat jelas dari hasil observasi pada peserta didik kelas XI peminatan 2 di SMAS Bhaktyarsa Maumere. Hal itu diperkuat ketika penulis melakukan tanya jawab sebelum pelajaran Agama Katolik dimulai. Banyak dari peserta didik mengaku bosan dan ingin pulang serta sudah tidak mau mengikuti pelajaran, karena sebelumnya peserta didik mengikuti pelajaran-pelajaran yang menguras daya pikir yang disajikan dengan cara yang kurang menarik. Tidak jarang peserta didik terbawa suasana pembelajaran sebelumnya dan akhirnya menjadi pasif pada pembelajaran Agama Katolik. Selain itu berdasarkan pengamatan penulis pembelajaran menggunakan model ceramah kurang efektif karena akan membuat peserta didik semakin mengantuk karena tidak adanya aktivitas. Sedangkan model diskusi kelompok terutama pada siang hari memungkinkan hanya segelintir peserta didik yang aktif sedangkan peserta didik lainnya tidak.

Sejatinya guru hendaknya menyediakan kesempatan belajar dan aktivitas pembelajaran yang membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Caranya adalah dengan merancang pembelajaran menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik dan efektif terutama pada siang hari atau pada jam pelajaran terakhir. Model pembelajaran yang dirancang harus membuat peserta didik melakukan suatu aktivitas sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi untuk belajar. Berdasarkan permasalahan yang penulis temukan di kelas XI peminatan 2 di SMAS

Bhaktyarsa Maumere, penulis tertarik untuk menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5-6 orang yang akan mengerjakan tugas bersama-sama. Pembelajaran TGT terdiri dari lima tahap yaitu penyajian, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.<sup>9</sup> Dengan demikian peserta didik tidak hanya belajar dengan cara mendengarkan atau berdiskusi dalam kelompok tetapi peserta didik diharuskan untuk melakukan aktivitas permainan dan pertandingan. Permainan dan pertandingan tersebut memuat materi pembelajaran yang dipelajari. Hal tersebut membuat peserta didik secara aktif bergerak dan berinteraksi dengan teman kelompok, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Dhia Octariani dan Arie Candra Panjaitan dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa” menuliskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik dari sebelum tindakan yaitu 0% pada kategori tinggi menjadi 88,57% setelah tindakan dan minat belajar peserta didik juga mengalami perubahan. Awalnya hanya sebesar 5,71% pada kategori tinggi menjadi 82,86% setelah tindakan. Sedangkan ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 77,14% pada siklus I menjadi 97,14% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 181.

Dhia Octariani dan Arie Candra Panjaitan menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT sangat baik diterapkan bagi peserta didik SMP kelas VII dan model tersebut membuat peserta didik semangat dalam belajar.<sup>10</sup>

Selain itu Anak Agung Ngurah Yuliawati dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar” menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitiannya terjadi peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 140,179 dengan ketuntasan klasikal 78,57%. Sedangkan rata-rata pada siklus II sebesar 163,143 dengan ketuntasan klasikal 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada peserta didik kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 1 Petang.<sup>11</sup>

Penelitian lain dilakukan oleh Anggi Handini yang dituangkan dalam skripsi berjudul “Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa”. Anggi Handini meneliti peningkatan motivasi belajar dari tiga aspek yaitu motivasi belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh metode permainan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan ketiga aspek dari siklus I ke siklus II. Perolehan skor rata-rata aspek motivasi belajar peserta didik pada siklus I adalah 48,3 dan pada siklus II skor rata-rata motivasi belajar peserta

---

<sup>10</sup> Dhia Octariani dan Arie Candra Panjaitan, “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa”, *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 1:2 (Aceh: Oktober 2020), hlm. 48.

<sup>11</sup> Anak Agung Ngurah Yuliawati, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”, *Indonesian Journal of Educational Development*, 2:2 (Bali: Agustus 2021), hlm. 361-362.

didik mengalami peningkatan menjadi 58,5. Sementara itu persentase rata-rata aspek aktivitas belajar pada siklus I mencapai 68,57% dan pada siklus II persentase rata-rata aktivitas belajar meningkat menjadi 82%. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 68,8 dan pada siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 86,6. Berdasarkan hal tersebut Anggi Handini menyimpulkan bahwa penerapan metode permainan dalam proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>12</sup>

Berdasarkan tiga penelitian sejenis yang telah penulis paparkan dan permasalahan yang ditemukan, maka penelitian dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat memadai untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI peminatan 2 terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. *Team Games Tournament* (TGT) sangat memadai karena dapat menjawab permasalahan utama dalam skripsi ini.

Meninjau dari latar belakang, permasalahan dan hasil penelitian sejenis yang penulis temukan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PEMINATAN 2 DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK DAN BUDI PEKERTI DI SMAS BHAKTYARSA MAUMERE”.

---

<sup>12</sup> Anggi Handini, “Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa” (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014), hlm 73-78.

## **1.2 Fokus Penelitian Tindakan**

Batasan suatu penelitian bertujuan untuk membantu menetapkan fokus penelitian, sehingga dapat menjawab permasalahan. Penelitian tindakan ini berfokus pada penerapan dan perbaikan proses pembelajaran dengan memberikan tindakan kepada peserta didik. Pemberian tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik XI peminatan 2 di SMAS Bhaktyarsa Maumere dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Berdasarkan hal tersebut, penelitian tindakan akan berfokus pada dua hal, yaitu *pertama*, meneliti efektifitas penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI peminatan 2 di SMAS Bhaktyarsa Maumere. *Kedua*, meneliti penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan fokus penelitian di atas maka rumusan masalahnya yakni “Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI peminatan 2 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di SMAS Bhaktyarsa Maumere?”

## **1.4 Manfaat Penelitian Tindakan**

Hasil kegiatan penelitian tindakan diharapkan dapat bermanfaat bagi guru yang sedang mengajar. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



## 1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti hasil penelitian tindakan ini dapat menambah pengembangan ilmu pengetahuan terutama pengembangan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan pembaca tentang model pembelajar kooperatif khususnya model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian tindakan ini memiliki manfaat untuk mengatasi masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran di lapangan. Selain untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan, penelitian ini juga bermanfaat bagi:

### a) Bagi pendidik (Guru)

Penelitian ini bermanfaat bagi semua guru di jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA untuk mengembangkan suatu model pembelajaran yang membuat peserta didik aktif belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, dengan tetap memperhatikan kemampuan belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik.

### b) Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga secara sadar mau mengikuti seluruh proses kegiatan pembelajaran.

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian Tindakan**

Ruang lingkup penelitian tindakan memiliki batasan masalah yang diteliti yaitu variabel masalah, lokasi, dan subjek. Variabel yang penelitian tindakan ini yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar peserta didik kelas XI peminatan 2 dalam mata pelajaran agama katolik dan budi pekerti. Subjek penelitian tindakan yaitu peserta didik kelas XI peminatan 2, dan lokasi penelitian tindakan bertempat di SMAS Bhaktyarsa Maumere.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini dibagi secara sistematis ke dalam lima bab inti dengan sub-babnya masing-masing. Bab I merupakan bab pendahuluan. Dalam bab ini penulis mencoba menguraikan latar belakang yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Selain itu, dalam bab ini juga berisi fokus penelitian tindakan, rumusan masalah, manfaat penelitian tindakan, ruang lingkup penelitian tindakan, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan kajian teori. Dalam bab ini terdapat berbagai tinjauan teoritis mengenai model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran TGT, motivasi belajar, sistem kurikulum merdeka, profil SMAS Bhaktyarsa, dan mata pelajaran Agama Katolik dalam kurikulum merdeka di SMAS Bhaktyarsa. Dalam bab ini juga terdapat konsep, hasil penelitian yang relevan, kerangka teoritis serta hipotesis penelitian tindakan.

Bab III merupakan metode penelitian. Dalam bab ini, penulis menguraikan tujuan khusus penelitian tindakan yang dilaksanakan, subjek penelitian tindakan, tempat dan waktu penelitian tindakan, desain dan metode penelitian tindakan yang

digunakan, prosedur penelitian tindakan, data dan sumber data penelitian tindakan, teknik pengumpulan data penelitian tindakan, definisi operasional, instrumen penelitian yang digunakan, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan pemaparan data dan hasil temuan. Pada bagian pemaparan data dan hasil temuan, penulis mencoba memaparkan data hasil penelitian dalam dua siklus. Siklus pertama merupakan tindakan, siklus kedua juga merupakan tindakan perbaikan dari siklus pertama. Selanjutnya bagian pembahasan penulis mencoba membahas hasil penelitian dari setiap siklus.

Bab V merupakan bab penutup. Dalam bab ini, diuraikan tentang kesimpulan berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Selain itu, bab ini juga berisi saran yang menutup tulisan ini.