

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu masalah yang berkaitan dengan afektif siswa di kelas yang kurang diperhatikan oleh lembaga sekolah adalah motivasi belajar. Motivasi merupakan faktor penting yang dibutuhkan ketika belajar. Apalagi sekolah sebagai lembaga formal memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Sekolah memiliki sebuah fungsi yang bertujuan untuk mendidik siswanya dalam pemuridan yang responsif sesuai dengan kepribadian Yesus Kristus (Brummelen, 2009). Oleh karena itu, sekolah juga mengambil peran dalam mengarahkan siswa agar memiliki dorongan atau motivasi belajar yang baik.

Menurut Mc Donald dalam (Sardiman, 2014), “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *“feeling”* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan” (hal. 73). Kemudian, “Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu” (Uno, 2017, hal. 23). Oleh karena itu, motivasi belajar merupakan suatu faktor psikis yang berasal dari dalam diri seseorang yang peranannya sangat besar dalam menumbuhkan keinginan dan semangat dalam belajar. Motivasi dalam belajar adalah hal yang paling mendasar yang sangat dibutuhkan agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Sehingga hasil dari proses belajar tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

“Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi” (Uno, 2017, hal. 23). Kedua hal tersebut sangat berkaitan dan tidak dapat dipisahkan karena tanpa adanya motivasi, kegiatan pembelajaran tidak akan efektif dan justru akan menimbulkan berbagai macam masalah di dalam kelas. Menurut Uno (2017) ada dua faktor yang menyebabkan motivasi dapat timbul dalam diri seseorang, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah suatu keinginan untuk belajar demi mencapai keberhasilan, serta harapan akan cita-cita. Sedangkan, faktor ekstrinsik adalah kebutuhan akan penghargaan dari lingkungan sekitar, suasana kelas yang kondusif, dan kegiatan pembelajaran yang menarik.

Dalam pembelajaran, seharusnya siswa yang memiliki motivasi belajar dapat menunjukkan lima indikator motivasi dengan baik. Kelima indikator motivasi tersebut adalah antusias, ketertarikan, kedisiplinan, respons, dan kerja sama. Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi peneliti dan juga diskusi bersama dengan mentor baik secara lisan melalui wawancara maupun secara tertulis, yaitu dengan umpan balik dan lembar *checklist*, siswa kelas IV SD Kristen Lentera Ambarawa saat mengikuti pembelajaran masih terlihat belum memenuhi kelima indikator motivasi belajar yang ada. Sebanyak 100% siswa di kelas belum memenuhi indikator keberhasilan siswa dikatakan memiliki motivasi belajar. Rata-rata siswa di kelas hanya memperoleh skor satu sampai tiga yang menandakan bahwa siswa belum mencapai kategori baik (Lampiran A-6). Rendahnya motivasi belajar siswa dapat juga dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan masih belum dapat membangun suasana kelas. Metode yang dilakukan sebelumnya masih bersifat ceramah yang belum dapat mengayomi keadaan siswa yang membutuhkan metode yang dapat membuatnya berkompetisi dan mengalami kesenangan. Hal

itulah yang menjadi dasar peneliti mengganti metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

“Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau sesuatu yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung. Baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa” (Uno, 2017, hal. 35). Suatu pembelajaran akan lebih menarik jika cara penyampaian (metode) yang digunakan variatif dan menyenangkan. Sesuatu yang menarik tentu saja akan memberikan dorongan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Motivasi belajar siswa akan meningkat jika ada faktor eksternal yang dapat mendorong semangat dari dalam diri siswa untuk belajar. Faktor eksternal tersebut dapat berupa metode pembelajaran, tugas yang diberikan guru, dan suasana kelas. Dalam penelitian ini, peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika melihat akan faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka peneliti mengambil langkah untuk menggunakan metode permainan. Metode permainan sendiri dapat membangun suasana kelas yang menyenangkan dan juga dapat membuat siswa berkompetisi. Selain karena metode permainan dapat membuat suasana menjadi menyenangkan, bermain juga merupakan kebutuhan anak usia sekolah dasar.

Motivasi siswa tentu saja akan sangat terbangun apabila materi pelajaran yang diajarkan menarik dan membuat siswa penasaran, serta mereka dapat merasa bahwa materi tersebut sangat dibutuhkan untuk mencapai cita-cita mereka. Hal ini juga sejalan dengan yang dikatakan oleh Knight bahwa proses pembelajaran dapat

mengarahkan siswa untuk membuka hadiah, yaitu panggilan hidup mereka dari Tuhan (Knight, 2009). Peran guru dalam proses ini sangat besar, guru harus sepenuhnya menyadari bahwa ia harus terlebih dahulu mengalami transformasi hidup oleh Roh Kudus agar dapat menolong siswanya untuk kembali kepada motivasi yang benar dalam belajar. Bridges menyatakan bahwa “kita sebenarnya bergantung sepenuhnya pada kuasa Roh Kudus yang memampukan” (2008, hal. 48).

Menurut para pakar psikologi, “permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial karena permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Dalam suasana seperti itu, orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh” (Zaman, Helmi, & Team, 2010, hal. 1). Diperjelas oleh (Daniel & Hasali, 2018) dalam jurnalnya bahwa metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah metode yang tepat untuk mendorong adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode permainan “Temukan Jawabannya” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Kristen Lentera Ambarawa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini dirumuskan menjadi:

- 1) Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Kristen Lentera Ambarawa dalam mengikuti mata pelajaran Tematik melalui penerapan metode permainan?

- 2) Bagaimana penerapan metode permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Kristen Lentera Ambarawa dalam mengikuti mata pelajaran Tematik?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menguraikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD Sekolah Kristen Lentera Ambarawa melalui penerapan metode permainan.
- 2) Untuk menguraikan penerapan metode permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV SD Sekolah Kristen Lentera Ambarawa.

### **1.4 Penjelasan Istilah**

Berikut adalah beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

#### **1. Metode Permainan**

“Menurut para pakar psikologi, permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial karena permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Dalam suasana seperti itu, orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh” (Zaman, Helmi, & Team, 2010, hal. 1). “Tujuan utama metode permainan adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh, dan membantu siswa menyenangi pelajaran” (Suyanto & Jihad, 2013, hal. 130). “Dalam banyak hal, metode permainan secara alamiah dapat menumbuhkan rasa ingin belajar yang tadinya

perasaan semacam ini tidak hadir dalam diri murid” (Baedowi & dkk, 2015, hal. 307). Dalam penerapan metode permainan di dalam kelas, tidak ada patokan yang mutlak. Hal tersebut dikarenakan setiap permainan memiliki prosedurnya masing-masing bahkan walaupun jenis permainannya sama, seorang instruktur dapat memodifikasi permainan tersebut disesuaikan dengan keadaan peserta permainan.

Dalam penelitian ini, permainan yang dilakukan adalah “Temukan Jawabannya”. Adapun langkah-langkah yang diterapkan adalah sebagai berikut.

1. Guru meminta siswa untuk duduk dengan kelompok belajarnya.
2. Guru menyampaikan aturan dan prosedur permainan “Temukan Jawabannya” beserta dengan konsekuensinya.
3. Guru mempersilahkan kepada perwakilan kelompok untuk maju mengambil amplop yang berisi pilihan jawaban.
4. Guru meminta setiap anggota kelompok mengambil posisi duduk yang tegap dengan tangan diletakkan di atas paha.
5. Guru membacakan soal.
6. Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk mencari jawaban di dalam amplop selama 10 detik.
7. Guru menunggu perwakilan kelompok untuk mengantarkan jawaban ke depan kelas dan akan diperiksa kebenaran dari jawaban yang diberikan.
8. Guru mengumumkan kelompok yang tercepat mengantar jawaban dan membawa jawaban benar, serta menambahkan poin sebesar 100 kepada kelompok yang bersangkutan.

Setelah melakukan permainan tersebut, peneliti kemudian menguji pemahaman siswa tentang materi yang digunakan dalam permainan dalam bentuk tes lisan maupun latihan soal tertulis.

## 2. Motivasi Belajar

“Motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan Anda melangkah, membuat Anda tetap melangkah, dan menentukan ke mana Anda mencoba melangkah” (Slavin, 2011, hal. 99). Sementara, belajar menurut Surya (1997) dalam (Rusman, 2017) “belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya” (hal. 76-77). Kemudian, menurut (Badaruddin, 2015) “motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan psikologis yang merupakan perubahan energi pada diri seseorang untuk tetap bersemangat dan bertahan melakukan sesuatu yang sesuai dengan arah dan tujuan yang ingin dicapainya secara sadar maupun tidak sadar” (hal. 14). Selain itu, menurut Uno “motivasi merupakan pengarah untuk perbuatan belajar kepada tujuan yang jelas yang diharapkan dapat dicapai” (Uno, 2017, hal. 23). Menurut Winkel (1996) dalam (Husamah, Pantiwati, Restian, & Sumarsono, 2018) “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki siswa tercapai” (hal. 21).

Adapun indikator motivasi belajar terbagi atas lima, yaitu antusias, ketertarikan, kedisiplinan, respons, dan kerja sama. Di bawah ini merupakan pernyataan dari kelima indikator tersebut.

1. Adanya sikap antusias siswa ketika mengikuti pembelajaran yang terlihat melalui kesiapannya dalam mengikuti pembelajaran.
2. Adanya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat melalui partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Adanya sikap disiplin yang ditunjukkan siswa dalam ketekunannya mengikuti pembelajaran.
4. Adanya respons positif dari siswa selama pembelajaran baik secara lisan maupun tulisan.
5. Adanya keinginan bekerja sama dalam kelompok yang ditunjukkan dengan keterlibatannya mengambil peran dalam kegiatan yang dilakukan bersama teman sekelompoknya.

