

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bukanlah sekadar pengalaman atau transfer ilmu belaka, melainkan sebuah perjalanan transformatif yang mengubah cara berpikir, menumbuhkan karakter, dan membuka cakrawala kemanusiaan. Sejak awal, ia berperan sebagai kekuatan pembaru cahaya yang membimbing manusia keluar dari belenggu ketidaktahuan menuju pemahaman yang lebih utuh tentang diri dan kehidupan. Setiap orang, tanpa terkecuali, berhak merasakan sentuhan pendidikan karena inilah proses di mana potensi diri ditempa akal budi diasah, nilai-nilai kehidupan ditanamkan, dan kebijaksanaan dipupuk secara bertahap. Pada hakikatnya, pendidikan adalah fondasi bagi terciptanya pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berempati, berintegritas, dan mampu berkontribusi bagi masyarakat. Inilah mengapa pendidikan harus dijamin sebagai hak fundamental ia bukan hanya alat untuk bertahan hidup, melainkan jalan untuk memanusiakan manusia seutuhnya dan membangun peradaban yang lebih baik dari masa ke masa (Renna, 2022).

Minat belajar yaitu suatu dorongan atau keinginan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dengan perasaan senang dan antusias, yang pada akhirnya mampu menimbulkan transformasi atau perubahan dalam aspek pengetahuan, kemampuan, maupun sikap. Minat dianggap sebagai faktor fundamental atau dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu sebelum mereka memulai atau mengerjakan suatu hal, baik itu dalam konteks pembelajaran maupun aktivitas lainnya. Hal ini berlaku bagi berbagai pihak, termasuk para pendidik seperti guru, peserta didik seperti siswa, serta pelaku dalam bidang-bidang lainnya, karena minat menjadi penggerak utama dalam mencapai tujuan atau hasil yang diharapkan (Zailani & Tawarni, 2023).

Minat belajar dapat didefinisikan sebagai suatu dorongan atau ketertarikan alami seseorang terhadap suatu hal yang muncul tanpa adanya paksaan, di mana hal ini mampu memengaruhi dan mengubah perilaku, pemahaman, serta keterampilan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, minat belajar merupakan

motivasi intrinsik yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara sukarela, sehingga berdampak pada perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka dalam menyesuaikan diri dengan dunia di sekitar mereka.

Berdasarkan indikator minat belajar siswa menurut Slameto (2010, dalam Agus Harianto, 2020), minat belajar dapat diukur dengan empat indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Angket minat belajar diberikan kepada siswa kelas III SDN Gedanganak 03. Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan selama kegiatan penelitian tentang minat belajar siswa didapati bahwa pembelajaran yang dilakukan di SDN Gedanganak 03 menunjukkan bahwa siswa kelas III SDN Gedanganak 03 memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil angket studi pendahuluan yang diisi oleh peserta didik kelas III SDN Gedanganak 03. Berikut ini hasil jawaban angket minat belajar dari salah satu siswa SD Negeri Gedanganak 03:

LEMBAR ANGKET STUDI PENDAHULUAN
MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA

A. Identitas Responden

Nama : Yulia

Kelas : III

Sekolah : SDN GEDANGANAK 03

B. Petunjuk Pengisian

- Berdasarkan sebelum mengisi angket minat belajar di bawah ini!
- Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan teliti!
- Pilihlah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Angket

NO	Pernyataan	Jawaban		
		Ya	Tidak	
Ketertarikan untuk belajar				
1.	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		1
2.	Saya suka bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.		✓	0
3.	Saya lebih suka bermain daripada mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	1
Perhatian dalam belajar				
4.	Saya selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	0
5.	Saya tidak mudah teralihkan oleh suara atau gangguan sekitar ketika sedang belajar.		✓	0
6.	Saya sering tidak mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia karena malas.		✓	1
Motivasi belajar				
7.	Saya senang ketika belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan dengan guru.		✓	0

8.	Saya bersemangat saat guru mengajak membaca cerita tentang materi pelajaran Bahasa Indonesia bersama.	✓		0
9.	Saya sering mengobrol dengan teman saat guru sedang mengajar pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		0
Pengetahuan				
10.	Saya selalu mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.	✓		1
11.	Saya berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia walau kadang sulit.		✓	0
12.	Saya tidak mengerti materi pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan guru jika saya fokus.	✓		0

Keterangan Petunjuk Skor:
Positif : Ya (1) dan Tidak (0)
Negatif : Ya (0) dan Tidak (1)

Skor Penilaian:
Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Kriteria Penilaian:
76% NR 100% Sangat Baik
51% NR 75% Baik
26% NR 50% Cukup
0% NR 25% Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{4}{12} \times 100 = 33$$

Gambar 1.1 Hasil Jawaban Lembar Angket Studi Pendahuluan Minat Belajar

Berdasarkan lembar jawaban milik salah satu peserta didik di atas, hasil jawabannya diperoleh sebagai siswa belum memiliki minat belajar yang cukup. Sehubungan dengan kurangnya minat peserta didik akan minat belajar maka hal ini perlu didukung dengan beberapa upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam menyiapkan pembelajaran di dalam kelas agar dapat menarik minat peserta didik. Hal ini di dukung dengan hasil persentase minat belajar siswa berdasarkan indikator minat belajar siswa disajikan tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Angket Minat Belajar Studi Pendahuluan

Kelas	Indikator Minat Belajar				
	Ketertarikan untuk belajar	Perhatian dalam belajar	Motivasi belajar	Pengetahuan	Rata- Rata
III A	59%	59%	60%	63%	60%
III B	51%	52%	53%	52%	52%
Rata- rata	55%	55%	57%	57%	56%

Maka data yang penulis peroleh yaitu ketertarikan untuk belajar ada 55%, perhatian dalam belajar mendapat 55%, motivasi belajar mendapatkan 57%, dan untuk pengetahuan mendapat 57%. Dari data di atas dapat kita lihat bahwa nilai siswa kelas III A lebih tinggi dibandingkan siswa kelas III B. Berdasarkan indikator minat belajar untuk nilai motivasi belajar dan pengetahuan siswa memiliki nilai yang paling tinggi, maka artinya pengetahuan yang dimiliki oleh siswa itu cukup baik namun jika kita lihat dari sifat ketertarikannya dalam belajar siswa itu kurang untuk dapat memperhatikan sehingga minat belajar siswa cenderung rendah. Berdasarkan hasil analisis tersebut nilai persentase rata-rata minat belajar siswa masih tergolong rendah, maka didapat hasil bahwa kurangnya minat belajar siswa kelas III SDN Gedanganak 03 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Berikut ini adalah hasil observasi yang penulis lakukan di kelas III SDN Gedanganak 03, sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Studi Pendahuluan Observasi Minat Belajar

Kelas	Indikator Minat Belajar				Rata-Rata
	Ketertarikan untuk belajar	Perhatian dalam belajar	Motivasi belajar	Pengetahuan	
III A	58%	58%	58%	67%	60%
III B	42%	42%	42%	58%	46%
Rata-rata	50%	50%	50%	63%	53%

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan kelas III A dan III B SDN Gedanganak 03 sebagai subjeknya menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi diatas dapat dilihat bahwa kedua kelas tersebut minatnya sudah cukup namun belum maksimal terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan siswa sering merasa malas ketika pembelajaran karena menurut siswa pembelajaran Bahasa Indonesia tergolong sering menulis atau mencatat, namun untuk kelas B nilai persentasenya lebih rendah dibandingkan dengan kelas A. Hasil analisis ini juga didukung dan diperkuat dengan adanya wawancara secara terstruktur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III SDN Gedanganak 03 menunjukkan bahwa minat belajar siswa bermacam-macam, mulai dari yang memang memiliki tingkat minat belajar yang tinggi, sedang, cukup, dan bahkan ada yang kurang, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta mendorong motivasi belajar agar seluruh siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih optimal

Menurut Purnomo et al., (2022) Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka atau rancangan pembelajaran yang dirancang, diterapkan, dan dinilai secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Kata model dapat dipahami sebagai tiruan atau gambaran sederhana dari suatu objek nyata. Selain itu, model juga bisa diartikan sebagai representasi konseptual atau prosedural dari suatu program, sistem, atau alur kerja yang berfungsi sebagai panduan inovatif dalam memenuhi kebutuhan peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar, yang kini telah banyak dikembangkan dalam berbagai variasi.

Untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran terutama bahasa Indonesia bukanlah suatu hal yang mudah. Guru dituntut untuk kreatif mungkin saat merancang pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, guru juga dituntut menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas (Zailani & Tawarni, 2023). Dengan begitu untuk melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif.

Salah satunya model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sendiri dapat menghilangkan rasa bosan. TGT juga dapat meningkatkan keterampilan akademik siswa secara merata karena dalam pembagian kelompok siswa diacak secara merata. Selain itu juga setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan poin yang maksimal. Cara lain yang dapat dilakukan agar kegiatan pembelajaran lebih mengesankan selain pembelajaran kooperatif adalah dengan menggunakan Pohon Bupin. Dengan adanya Pohon Bupin tentu dapat menarik minat siswa untuk dapat mengamati atau berkonsentrasi saat pembelajaran (Wati & Adnyana, 2020).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga diperlukan demi peningkatan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar) merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD. Media ini berbentuk pohon dengan kantung-kantung buah berisi pertanyaan atau soal yang harus dijawab siswa. Dengan konsep interaktif ini, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian mereka.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antarsiswa melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam suasana permainan. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar bersama dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan interaksi aktif, diskusi, dan kompetisi sehat yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses belajar. Keberadaan

unsur permainan dalam model ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Media Pohon Bupin terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Gedanganak 3”. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan signifikan bagi pengembang metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di tingkat pendidikan dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03 setelah menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Pohon Bupin?
2. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa SD Negeri Gedanganak 03?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas yang telah dijabarkan, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03 setelah menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa SD Negeri Gedanganak 03.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat baik itu secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan keilmuan mengenai pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03 khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- b. Dapat menjadi bahan referensi atau memberikan masukan kepada peneliti yang lain atau peneliti lanjutan demi pengembangan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media Pohon Bupin (pohon buah pintar) diharapkan dapat memberi balikan terhadap siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan pembelajaran serta tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan Pohon Bupin di kelas pada pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan dorongan bagi sekolah dalam meningkatkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam minat belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media Pohon Bupin dalam pembelajaran.