

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, model pembelajaran yang efektif sangat berperan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru dapat menggunakan model pembelajaran sebagai pedoman untuk membantunya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Laksana, 2021). Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok serta kompetisi yang sehat melalui permainan akademik, dimana setiap siswa dalam kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang, rendah), dan anggota kelompok yang beragam (Denis, 2023).

Menurut (Khabidin, 2019), pembelajaran yang efektif harus menggabungkan berbagai unsur seperti manusia, material, fasilitas, dan prosedur guna mencapai tujuan pendidikan. Sementara itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin berkembang, dan aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu media yang banyak digunakan karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. *Kahoot* dirancang sebagai platform kuis berbasis game yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa, memungkinkan mereka untuk lebih interaktif dan kompetitif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan unsur kompetitif yang ada dalam *Kahoot*, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat karena mereka merasa tertantang dan lebih terlibat dalam pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan berdasarkan hasil rekapitulasi pretest angket motivasi belajar terdapat 30 siswa dari total 40 siswa yang termasuk dalam kategori kurang termotivasi dan hanya ada 10 siswa yang termotivasi. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot*, Sebagian siswa belum menunjukkan

motivasi belajar yang optimal. Disebabkan karena ketika materi pembelajaran disampaikan secara monoton atau hanya berfokus pada guru, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh guru dan menyebabkan siswa kurang termotivasi atau siswa mengalami rendahnya motivasi belajar. Pemilihan mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini didasarkan pada peran pentingnya sebagai mata pelajaran inti yang tidak hanya mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga mendukung keterampilan berpikir kritis, memahami informasi, serta menyampaikan ide secara logis. Bahasa Indonesia mengintegrasikan berbagai keterampilan dan aktivitas seperti membaca, menulis, berdiskusi, mendengarkan, dan berbicara yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang monoton dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Muhtadi, 2019). Tanpa metode yang inovatif, siswa cenderung kurang aktif dalam bertanya, memberikan tanggapan, serta bekerja sama dalam kelompok. Meskipun model *TGT* dan *Kahoot* telah terbukti dapat meningkatkan interaksi dalam kelas, tidak semua sekolah dapat mengimplementasikannya dengan optimal. Faktor-faktor seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan *Kahoot*, serta ketidaksiapan siswa untuk bekerja dalam kelompok dapat menjadi hambatan dalam penerapan metode ini (Elita, N., & Asrori, 2019).

Jika permasalahan ini tidak segera diatasi, maka akan berdampak negatif terhadap kualitas pendidikan. Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan penurunan hasil belajar siswa, meningkatkan angka ketidakhadiran, dan menurunkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam jangka panjang, hal ini juga dapat mempengaruhi kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan ditingkat pendidikan yang lebih tinggi atau di dunia kerja (Susilawati, R., Rachmawati et al. 2021). Selain itu, tanpa adanya inovasi dalam metode pembelajaran, siswa akan semakin bergantung pada pola pembelajaran pasif, yang hanya berfokus pada ceramah dan hafalan tanpa pemahaman yang mendalam. Hal ini bertolak belakang dengan tujuan pendidikan modern yang

menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan problem-solving (Andari, 2020).

Dengan demikian, untuk mengatasi kurangnya motivasi belajar siswa dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif dan tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* harus terus dikembangkan dan diadaptasi agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Selain itu juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa dapat bersemangat dalam belajar karena pembelajaran ini disajikan dengan cara yang interaktif, tidak gampang bosan, termotivasi dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan disana, maka peneliti tertarik hendak melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Di MI Salafiyah Kota Cirebon”** untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV di MI Salafiyah Kota Cirebon.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengombinasikan model pembelajaran *TGT* dengan aplikasi *Kahoot* sebagai bentuk pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan kompetitif, yang dirancang untuk mendorong aspek motivasional siswa secara menyeluruh. Motivasi belajar yang diteliti dalam penelitian ini mencakup berbagai dimensi, seperti rasa ingin tahu, antusiasme, keterlibatan aktif, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini dilakukan di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada siswa kelas IV, yang masih jarang disentuh dalam konteks integrasi model *TGT* dengan teknologi digital seperti *Kahoot*, khususnya di Kota Cirebon.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa hal yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajarannya :

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat dilihat pada hasil observasi awal dan hasil pretest motivasi belajar.
2. Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
3. Kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, yang menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dalam bertanya, memberikan tanggapan, serta bekerja sama dalam kelompok.
4. Kurangnya penggunaan media dan teknologi pendukung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penting untuk melakukan pembatasan permasalahan dalam sebuah penelitian agar fokus penelitian jelas dan tidak terlalu jauh pembahasannya. Oleh karena itu, peneliti ingin membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV di MI Salafiyah Kota Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI Salafiyah Kota Cirebon?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams*

Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi *Kahoot* di MI Salafiyah Kota Cirebon?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MI Salafiyah Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI Salafiyah Kota Cirebon.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* di MI Salafiyah Kota Cirebon.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MI Salafiyah Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan pemahaman mengenai model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran.
 - b. Mengetahui hal-hal yang menyebabkan motivasi dan hasil belajar siswa rendah.
 - c. Memberikan stimulus kepada siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Guru

Memberikan referensi mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

