

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting untuk kehidupan manusia karena pendidikan itu sendiri dapat meningkatkan kualitas seseorang. Pendidikan merupakan proses memperbaiki diri yang dilalui oleh manusia disepanjang hidupnya. Tujuan dilaksanakannya pendidikan yaitu agar peserta didik dapat mengembangkan dan membentuk kepribadian manusia baik rohani maupun jasmani. Para ahli mengartikan bahwa pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap serta tingkah laku pada seseorang dalam proses pendewasaan melalui pengajaran dan pelatihan. Dengan adanya pendidikan dapat menjadikan kepribadian seseorang menjadi lebih dewasa dikarenakan pendidikan tersebut memberikan dampak positif. Seperti yang tercantum dalam UU No. Tahun 2003 Pendidikan adalah suatu usaha dasar yang terencana untuk mewujudkan suasana kegiatan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk menciptakan kekuatan yang spiritual dalam keagamaan, kepribadian seseorang, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan.

Sedangkan pengertian pendidikan menurut Triwiyanto (2014:23-24) pendidikan merupakan suatu usaha untuk menarik seseorang sebagai upaya untuk memberikan pengalaman belajar terprogram baik dalam bentuk pendidikan formal, non formal serta informal. Kegiatan pendidikan tidak hanya dilakukan disekolah saja akan tetapi bisa dilakukan di luar sekolah. Pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak seseorang serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tidak hanya itu saja, tujuannya melainkan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar dapat menjadi pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa,. Berakhlak mulia, sehat dalam berilmu, cakap, kreatif, bertanggung jawab dalam bertindak, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis.

Pada Sekolah Dasar yang ada di Indonesia sudah banyak yang telah menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Kurikulum merupakan salah satu pedoman atau rancangan mengajar yang digunakan oleh guru sebagai acuan ketika mengajar. Kurikulum menyangkut semua kegiatan yang dilakukan serta dirasakan peserta didik dalam perkembangan pendidikan, baik mulai formal maupun informal sehingga bertujuan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Menurut Hamalik (2005) kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang dapat digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu metode pembelajaran tematik integratif.

Pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu serangkaian proses interaksi antara peserta didik dengan guru atau dengan peserta didik lainnya dengan sumber belajar pada suatu proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dapat dikatakan suatu bantuan yang diberikan oleh guru terhadap peserta didiknya, agar peserta didik dapat lebih fokus dan konsentrasi terhadap pembelajaran yang berlangsung serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Sedangkan pembelajaran tematik (*integrated instruction*) merupakan sebuah bentuk yang dapat menciptakan pembelajaran terpadu. Dimana akan mendorong dan melibatkan peserta didik dalam mengikuti sebuah pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok untuk menggali konsep serta prinsip-prinsip keilmuan yang secara holistik, bermakna dan otentik (Majid, 2014:80).

Pendidikan dan kurikulum dalam suatu pembelajaran saling berhubungan, akan tetapi tidak lepas dengan adanya kegiatan belajar, kegiatan belajar dapat dikatakan efektif jika dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif tidak hanya terfokus mengenai penguasaan pengetahuan yang harus selalu diketahui oleh peserta didik melainkan kita perlu menekankan pada internalisasi praktek dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani yang tertanam di dalam jiwa peserta didik (Mulyasa

2007). Guru sebagai pembimbing diharapkan mampu menciptakan kondisi yang strategi sehingga dapat membuat peserta didik senang dan nyaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung. Proses belajar mengajar dapat berjalan lancar apabila guru mampu mengarahkan serta membimbing peserta didik untuk aktif ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar, selain itu dapat menciptakan interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan yang lainnya. Keterampilan guru merupakan keterampilan yang dimiliki seorang guru, dimana guru mempunyai tanggung jawab yang lebih terhadap tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran berlangsung guru bertugas untuk menyampaikan ilmu kepada peserta didik, selain itu guru juga bertugas sebagai pendamping peserta didik dalam mengejar cita-cita. Dengan begitu, guru mampu bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhan peserta didik baik dari segi moral, spiritual, intelektual, estetika serta kebutuhan fisik yang dimiliki peserta didik (Pratiwi, Ediyono, 2019).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran efektif yaitu suatu perubahan peserta didik dalam tingkah laku, kognitif dan psikomotor dari hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik serta pengaruh lingkungan yang memberikan manfaatnya tertentu. Rendahnya motivasi belajar peserta didik salah satu yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan peserta didik, pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik pasif, tidak memperhatikan penjelasan guru, bicara sendiri kadang juga main sendiri. Peserta didik memiliki tingkat inspirasi atau semangat yang berbeda-beda, ada yang memiliki semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang tinggi, ada juga yang harus dipaksa terlebih dahulu agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar (Ardianti, dkk, 2022). Hal tersebut sejalan menurut Sudarwan (dalam Suprihatin, 2015: 73-82) yang mengemukakan bahwa :

Motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan atau mekanisme psikologis yang mendorong peserta didik secara individu atau secara kelompok yang bertujuan untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang diinginkannya.

Suprihatin (2015: 73-82) berpendapat bahwa motivasi adalah berupa dorongan sesuai kehendak peserta didik yang dapat menyebabkan individu melakukan perbuatan dalam mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan menurut pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi itu sendiri sebagai kekuatan (energi) peserta didik yang menimbulkan tingkat kemauan dalam melakukan sesuatu yang dikerjakan. Motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang diperlihatkan, baik dalam lingkungan belajar, bermain atau kehidupan lainnya.

Menurut Bakar (2014) mengemukakan bahwa motivasi belajar memiliki sebuah peran penting dari kesuksesan seorang peserta didik. Hasil belajar dapat lebih optimal jika adanya motivasi belajar. Semakin baik motivasi yang telah diberikan, maka semakin baik pula hasil belajar peserta didik. Dengan adanya motivasi belajar dapat menentukan intensitas usaha peserta didik ketika belajar. Dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik diperlukan salah satu metode pembelajaran yang tepat dan efisien. Berdasarkan aktivitas belajar peserta didik ditemukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung cukup banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, peserta didik cenderung suka berbicara dengan teman sebangkunya, kadang juga bermain sendiri bahkan ada yang mengantuk. Salah satu peserta didik ditanya alasan mereka tidak memperhatikan atau mendengarkan penjelasan dari guru, menurut peserta didik kegiatan pembelajaran yang berlangsung sangat membosankan dan tidak menarik. Hal tersebut disebabkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru belum menggunakan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di kelas dan tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga. Hal tersebut dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik merasa kegiatan pembelajaran cukup membosankan sehingga dapat mengakibatkan kurangnya memperhatikan penjelasan dari guru, cenderung berbicara dengan teman sebangkunya,

bermain sendiri bahkan ada juga yang mengantuk. Berdasarkan nilai observasi peserta didik pada lampiran ke 8, dapat dilihat bahwa diperoleh total skor 205 dengan presentase 45% yang masuk dalam kriteria kurang. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran dan sistem pembelajarannya masih terpusat pada guru (Teacher Centered). Dari uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar peserta didik masih kurang atau rendah. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan kurangnya guru menggunakan media pembelajaran.

Guru mengungkapkan alasannya mengapa belum menggunakan media pembelajaran dikarenakan mudah ketika menjelaskan dan tidak mengeluarkan banyak biaya serta alasan mengapa belum menggunakan model pembelajaran juga dikarenakan guru mudah untuk mengontrol kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Namun hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya motivasi belajar dan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, dan jika dibiarkan secara terus menerus akan berdampak tidak hanya pada aktivitas belajar peserta didik, serta dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang rendah. Kurangnya motivasi peserta didik tidak disebabkan hanya itu saja, akan tetapi orang tua disini juga sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Dari permasalahan di atas dapat diatasi dengan memperbaiki model pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi serta mengaktifkan peserta didik dan menciptakan situasi dan kondisi belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan peserta didik bekerja sama dalam kelompok heterogen yang menitikberatkan pada games dan tournament. Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* maka guru dapat mengembangkan motivasi belajar peserta didik dengan melibatkan peserta didik dalam menyelesaikan masalah mengenai mata pelajaran PPKn dan IPS serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan serta kesempatan untuk mencoba memecahkan pertanyaan atau

masalah yang telah diberikan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung motivasi belajar peserta didik selalu meningkat, hal ini terlihat dari adanya kerjasama antar peserta didik pada saat berdiskusi, serta dapat menyelesaikan tugas secara individu dan antusias dalam memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru menjadi lebih maksimal. Dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam memotivasi peserta didik maka akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran *Teams Games Tournament* termasuk pembelajaran kooperatif, salah satunya pembelajaran kooperatif yaitu tipe jigsaw.

Pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan sebuah model pembelajaran berkelompok, yang setiap kelompok terdiri dari beberapa anggota yang dapat bertanggung jawab dalam menguasai materi pembelajaran dan dapat menjelaskan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Rondli, dkk, 2016). Selain model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan keterampilan guru, model pembelajaran Contextual Teaching and Learning juga termasuk model yang inovatif. Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan konsep pemahaman peserta didik. Pada model tersebut, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait dengan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Ardianti, dkk, 2019).

Sedangkan menurut pernyataan Shoimin (2014, 204) menjelaskan kegiatan pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* dapat berhasil jika mengikuti 5 tahap yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, 5) penghargaan kelompok. Model ini dapat mengajak peserta didik untuk refreshing sejenak supaya peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya terfokus pada memperhatikan dan mendengarkan guru. Dalam menciptakan model pembelajaran yang kooperatif *Teams Games Tournament* dibutuhkan alat

peraga atau media dalam kegiatan pembelajaran, agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Menurut Heinich, Molenda dan Russell (dalam Zaman, 2005) menjelaskan bahwa :

Media sebagai saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (asource) dengan penerima pesan (a receiver). Media adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan peserta didik.

Media memiliki peran penting yaitu sebagai pendamping guru dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Disini peneliti menggunakan alat peraga atau media pembelajaran dari permainan sehari-hari sehingga lebih mudah di edukasikan yaitu berupa PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) media tersebut berupa gabungan puzzle yang berbentuk kotak atau kubus yang berisi gambar profesi atau pekerjaan di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Media puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, dimana media tersebut merupakan jenis permainan dengan merangkai potongan-potongan gambar maupun benda menjadi gambar atau benda tiga dimensi yang utuh sehingga akan membuat proses berfikir peserta didik menjadi lebih kreatif. Media PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) memiliki kelebihan yaitu mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memiliki warna dan potongan gambar yang bervariasi sehingga lebih menarik serta akan memudahkan guru atau pengajar dalam menyampaikan isi materi. Adapun kekurangannya dari media PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) adalah terjadinya kemalasan peserta didik dalam membawa potongan-potongan media, serta membutuhkan waktu dan kesabaran yang cukup dalam menyusun puzzle itu. Media PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) ini terdapat kurang lebih 4 gambar pekerjaan yang ada di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Dengan adanya kotak puzzle profesi itu, dapat menciptakan kekompakan didalam sebuah kelompok.

Guru yang belum menggunakan model dan media pembelajaran sering menimbulkan persoalan dalam proses mengajar, maka dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media pembelajaran *Puzzle* akan membuat suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, rileks sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan mampu berkompetensi dengan baik guna untuk memperoleh kualitas pembelajaran yang baik. Jika suasana pembelajaran menyenangkan dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, tentu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik meningkat dan tujuan dalam kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah terjadi, SDN 2 Sadang berupaya memperbaiki motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media belajar maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan PEPIBOX (*Puzzle Profesion Box*) Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 2 Sadang”. Disini peneliti terfokus mata pelajaran PPKN dan IPS dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada di SDN 2 Sadang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media PEPIBOX (*Puzzle Profesion Box*) pada Tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SDN 2 Sadang?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan media PEPIBOX (*Puzzle Profesion Box*) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan PKN dan IPS pada peserta didik kelas IV SDN 2 Sadang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) pada Tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SDN 2 Sadang.
2. Menganalisis model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan PPKn dan IPS pada peserta didik kelas IV SDN 2 Sadang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bersifat teoritis dan praktis, manfaatnya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*), serta dapat digunakan sebagai masukan untuk penelitian yang sejenis. Tidak hanya itu saja, akan tetapi dapat memberikan konsep-konsep baru dalam menciptakan motivasi belajar peserta didik Pada tema Daerah Tempat Tinggalku.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan setelah penelitian ini antara lain:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat melibatkan siswa secara lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang berbantuan media PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 2 Sadang muatan PPKn dan IPS. Serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Guru

Sebagai acuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, menarik dan mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

3. Bagi Sekolah

Peneliti dapat memberikan dorongan kepada guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDN 2 Sadang sehingga dapat menghasilkan aktivitas dan hasil belajar yang maksimal.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu memperluas dan memperdalam pengetahuan tentang bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang berbantuan Media PEPIBOX (*Puzzle Profesion Box*) Pada Muatan PPKn Dan IPS.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup di dalam penelitian Tindakan Kelas ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 2 Sadang Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Kelas IV pada semester II Tahun ajaran 2022/2023.
2. Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik pada tema 8 yaitu Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 3.
3. Penelitian ini difokuskan pada Muatan PPKn dan IPS. Berikut ini Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) antara lain:
 - a. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang

dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah dan tempat bermain.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kompetensi Dasar (KD) PPKn

- 1.3 Mensyukuri Keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.
- 2.3 Bersikap Toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.
- 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kompetensi Dasar IPS

- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari adanya perbedaan persepsi dalam penelitian ini, perlu adanya variabel-variabel dalam penelitian ini. Berikut penjelasannya antara lain:

1.6.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru adalah kemampuan atau keahlian yang dimiliki seorang guru dalam proses pembelajaran. Sehingga guru dapat membimbing dan menuntun peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru dapat mengatur keadaan kelas sehingga proses pembelajaran dapat menjadi menyenangkan dan peserta didik tidak merasa bosan. Keterampilan mengajar guru pada penelitian melalui delapan indikator diantaranya:

Keterampilan Bertanya, keterampilan Memberi Penguatan, keterampilan Memberi Variasi, keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran, Keterampilan Mengelola Kelas, Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil, Keterampilan Menjelaskan, Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan.



Keterampilan guru nantinya diambil dengan menggunakan instrumen observasi yang telah dilakukan di dalam kelas pada saat pengamatan kegiatan pembelajaran berlangsung.

1.6.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar berasal dari motivasi yang artinya dorongan, jadi dapat diartikan motivasi belajar yaitu dorongan atau semangat baik dari diri sendiri maupun dari orang lain yang mendorong agar dapat belajar. Dengan adanya motivasi belajar secara tidak langsung peserta didik tergerak untuk belajar sehingga dapat tercapainya tujuan yang peserta didik inginkan yaitu bertambahnya prestasi pada peserta didik. Dalam kegiatan penelitian indikator motivasi belajar meliputi: Adanya hasrat serta keinginan untuk berhasil, Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, Adanya harapan dan cita-cita untuk masa depan, Adanya penghargaan dalam belajar, Adanya kegiatan yang menarik pada saat belajar. Untuk mengetahui adanya motivasi belajar pada peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi, dimana peneliti mengamati peserta didik pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

1.6.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament adalah suatu model pembelajaran kooperatif sederhana yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan temannya atau kelompoknya. Sistem pembelajaran yaitu belajar sambil bermain dengan cara bekerja dalam sebuah kelompok yang anggota kurang lebih 4-6 orang yang dibagi secara heterogen. Model pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik dan peserta didik dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Langkah-langkah (sintaks) model pembelajaran *Teams Games Tournament* antara lain: Penyajian Kelas (Class Presentation), Belajar dalam kelompok (teams), Game, Turnamen, Penghargaan kelompok (teams recognition)

1.6.4 Media PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*)

PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) merupakan sebuah media yang berupa gabungan dari beberapa puzzle. PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) berupa permainan yang merangkai potongan-potongan gambar sehingga menjadi gambar yang utuh. Dengan menggunakan media PEPIBOX (*Puzzle Profession Box*) ini

dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan kreatif. Tidak hanya itu saja melainkan dapat memperjelas materi yang telah dijelaskan guru. PEPIBOX (*Puzzle Profesion Box*) ini sendiri dapat berupa gambar mengenai materi yang telah disampaikan oleh peneliti pada saat melakukan penelitian. PEPIBOX (*Puzzle Profesion Box*) itu sendiri berbentuk bangun ruang kubus dengan ukuran kurang lebih 11 yang dibuat dari kayu. Cara pembuatan PEPIBOX (*Puzzle Profesion Box*) sebagai berikut:

1. Siapkan kayu berukuran kurang lebih 11 x 11 cm sebanyak 6 lembar kayu
2. Siapkan gambar atau desain yang akan dijadikan puzzle sebanyak 6 gambar
3. Tempelkan gambar pada kayu yang telah disiapkan menggunakan lem kertas atau lem kayu
4. Gunting gambar mengikuti pola potongan yang telah digambar
5. Puzzle siap dimainkan

