

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini di Indonesia, guru adalah pilar utama dalam ruang kelas sekolah, sehingga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam memotivasi siswa untuk belajar. UU Nomor 12 Tahun 2005 menyatakan bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan cara mendidik, mengajar, mendidik, mengajar, melatih, menilai dan mengevaluasi murid sejak usia dini pada pendidikan formal dasar dan menengah”. ditetapkan (Sosanto, 2020).

Guru merupakan sosok yang patut dihargai dan dikagumi. Dengan kata lain, imitasi adalah perilaku yang harus diteladani oleh siswa. Pada awal abad ke-21, kemajuan teknologi dalam pendidikan memiliki dampak yang beragam. Abad ke-21 menuntut keterampilan belajar mengajar baik dari guru maupun siswa. Untuk bertahan dan memotivasi pembelajaran di abad 21, guru dan siswa menghadapi banyak tantangan dan peluang untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Abad 21 menuntut siswa untuk berpikir kompleks. Pemikiran siswa selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki siswa (Chitta, 2021).

Susanto (2019) berpendapat motivasi belajar adalah adanya faktor pendorong untuk bergerak dan bertindak dalam rangka memenuhi kebutuhannya dan mencapai tujuannya. Melalui kemauan untuk belajar ini, individu melakukan perubahan perilaku berdasarkan pengalamannya melalui aktivitas seperti membaca, mendengarkan, dan mengamati. Motivasi memainkan peran utama dalam meningkatkan aktivitas manusia. Hal ini menunjukkan bahwa dalam

hidup seseorang didorong untuk berbuat sesuatu untuk memenuhi setiap kebutuhan.

Namun fakta yang ditemukan di lapangan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa itu rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di UPTD SDN Kamal 2 serta angket yang diberikan kepada siswa, hasil dari 2 instrumen tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa itu rendah. Motivasi instrinsik yang diperoleh siswa 39,11% dan motivasi ekstrinsik 39,40%. Faktor tersebut dapat terjadi karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru jarang menggunakan permainan dan tidak memberikan apresiasi terhadap siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, pernyataan tersebut diperoleh dari hasil wawancara dan angket yang diberikan.

Menurut Faradita (2017), Model Course Review Horay (CRH) merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama dengan temantemannya dalam kelompok kecil. Menurut Karadnyani (2016), model ini dapat mendorong diskusi kolaboratif dengan cara menghibur siswa sehingga pembelajaran di kelas tidak terbebani. Menurut Ardiani (2016), Pentingnya penerapan model Course Review Horay (CRH) agar ketuntasan belajar pada masing masing siswa tercapai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar pada kelompok yang diterapkan model Course Review Horay (CRH) dengan kelompok siswa dalam perlakuan pada kelas 5 UPTD SDN Kamal 2.

Scramble Game mendorong siswa untuk menemukan jawaban yang dapat memecahkan masalah dengan memberikan lembar soal dan lembar

jawaban dengan alternatif jawaban. Permainan tersebut digunakan seperti permainan anak-anak untuk meningkatkan wawasan siswa dalam berpikir leksikal. Learning Scramble Game melatih siswa untuk secara kreatif membuat teka-teki kata, teka-teki kalimat, 3 dan kubus wacana yang disusun secara acak dalam susunan yang bermakna (Shoimin, 2014: 166-167). Permainan Scramble Game merupakan salah satu bentuk pembelajaran menyusun huruf, karena dapat dikaitkan dengan pembelajaran ini. Dapat kita simpulkan bahwa selain memiliki kelebihan, permainan Scramble Game juga memiliki kekurangan. Dengan kata lain, jika siswa tidak mendapat reward, maka kurang bersemangat dalam belajar (Hutabarat, 2017: 120).

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah terkait dengan judul tersebut adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh dari penerapan pembelajaran model *Course Review Horay (CRH)* menggunakan *Scramble Game* terhadap motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah dalam rumusan masalah. Oleh sebab itu, peneliti menjelaskan tujuan yang akan dicapai sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penerapan pembelajaran model *Course Review Horay (CRH)* menggunakan *Scramble Game* terhadap motivasi belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dihasilkan dari penelitian ini antara lain:

- 1) Bagi guru
 - a. Model Course Review Horay (CRH) dapat menjadi alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.
 - b. Menjadi acuan dalam memantau keberhasilan dan penguasaan materi.
- 2) Bagi siswa
 - a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
 - b. Dapat mengetahui adanya keterikatan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata.
- 3) Bagi sekolah
 - a. Dapat menyusun program peningkatan kualitas pada semua materi pelajaran sehingga berdampak pada motivasi siswa.

E. Batasan Penelitian

Agar lebih fokus pada topik yang diteliti, maka penulis mempersempit topik dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini yaitu model Course Review Horay (CRH).
2. Bentuk Scramble Game yang digunakan yaitu Scramble kata dan Scramble kalimat.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar terbagi menjadi dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik. yang mempunyai enam indikator yaitu intrinsik: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya harapan dan cita-cita

masa depan, ekstrinsik; adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif (Suparjan, 2019).

4. Materi yang dimuat pada penelitian ini terdapat pada KD 3.4 tentang pengertian sistem peredaran darah hewan dan manusia 1 serta fungsinya dan menjaga kesehatan peredaran darah manusia.
5. Penelitian dilakukan pada semester genap kelas V di UPTD SDN Kamal 2 tahun pelajaran 2023.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam hal penelitian ini sebagai berikut.

1. Menurut Hasanah (2018), model Course Review Horay (CRH) adalah model pembelajaran dimana siswa didorong agar aktif pada saat pembelajaran berlangsung dan berkolaborasi dalam kelompok untuk memecahkan masalah juga sangat menarik. Sedikit hiburan diselengi, yang membuat kelas tidak monoton, membuat suasana kelas tidak tegang, dan memotivasi siswa untuk belajar.
2. Menurut Febriyanto (2018), Scramble Game biasanya digunakan oleh anakanak sebagai permainan yang ada pada dasarnya adalah latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemilikan huruf-huruf yang tersedia.
3. Menurut Emda, A (2017), motivasi belajar adalah rasa ketertarikan siswa pada materi yang akan diajarkan sehingga timbul ingin tahu dalam dirinya. Motivasi sangat berdampak pada tingkat keberhasilan siswa

dalam belajar. Motivasi berfungsi untuk mendorong siswa dalam melakukan sesuatu sehingga mencapai tujuan.