

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori tentang model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), motivasi belajar, hasil belajar, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir penelitian.

A. Tinjauan Model Pembelajaran TGT

1. Pengertian Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.¹ Menurut Arends, yang dikutip Hamruni, menjelaskan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.²

Joyce dan Weill mendeskripsikan Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memadu proses pembelajaran di ru kelas atau di *setting* yang berbeda.³ Fungsi model pembelajaran disini dapat disimpulkan sebagai pedoman bafi perancang pengajar dan

¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal. 51

² Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hal. 5

³ Mkftahul Huda , *Model-model....*, hal. 73

para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Soekamto, dkk mengemukakan bahwa yang dimaksud dari model pembelajaran adalah: “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai [edoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar].⁴

Model-model pembelajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu, pembelajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai-nilai sosial dan sebagainya dengan meminta peserta didik untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu.⁵

Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan.

2. Pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif berlandaskan dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa dapat lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa

⁴ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: prestasi pustaka, 2007), hal. 5

⁵ Miftahul Huda, *Model-model....*, hal. 74

secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks.⁶

Slavin yang dikutip oleh Is Joni dalam bukunya mengemukakan “*in pembelajaran kooperatif methods, students work together in four member temas to master material initially presented by the teacher*”. Yang berarti bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.⁷

Abdulhak dalam Rusman menyatakan pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran kooperatif karena mereka beranggapan telah bisa melakukan pembelajaran kooperatif dalam bentuk belajar kelompok.⁸

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan peserta didik yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli dengan orang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam

⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), hal. 56

⁷ Is Joni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 15

⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 203

berbagai mata pelajaran dan berbagai usia. Ada banyak alasan mengapa pembelajaran kooperatif tersebut mampu memasuki mainstream (kelaziman) praktek pendidikan. Selain bukti-bukti nyata tentang keberhasilan model ini, pada masa sekarang masyarakat pendidikan semakin menyadari pentingnya para peserta didik berlatih berfikir, memecahkan masalah, serta menggabungkan kemampuan dan keahlian.

Walaupun memang model ini akan berjalan baik di kelas yang kemampuannya merata, namun sebenarnya kelas dengan kemampuan peserta didik yang bervariasi lebih membutuhkan model ini. Karena dengan mencampurkan para peserta didik dengan kemampuan yang beragam tersebut, maka peserta didik yang kurang akan sangat terbantu dan termotivasi peserta didik yang lebih. Demikian juga peserta didik yang lebih akan semakin terasah pemahamannya.⁹

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa di dalam kooperatif peserta didik belajar bersama dengan kelompok –kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang peserta didik yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, dan satu sama lain yang saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat lebih aktif lagi dalam belajar di kelas. Selama belajar dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan

⁹ Joni, *Cooperative*, hal. 17

saling membantu teman sekelompoknya untuk menacapai ketuntasan belajar.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran yang lain. Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif menurut slavin sebagai berikut:¹⁰

- a. Pembelajaran secara kelompok, dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu, aling mendiskusikan dan beragumentasi guna mengasah pengetahuan yang mereka kuasai.
- b. Pengelompokan berdasarkan kemampuan yang heterogen, terdiri dari peserta didik berprestasi tinggi, sedang, rendah, laku-laki dan perempuan, serta berasal dari latar belakang etnik berbeda.
- c. Peserta didik dalm pembelajaran kooperatif akan belajar satu sama lain untuk memastikan bahwa tiap orang dalam kelompok telah menguasai konsep-konsep yang telah dipikirkan.

3. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Jihns Hopkins. Metode ini memiliki banyak kesamaan dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi

¹⁰ Slavin, *Cooperative Learning*,, hal. 5

kegembiraan dengan mengganti kuis pada STAD menjadi permainan atau *tournament*.¹¹

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsure permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Permainan dalam pembelajaran TGT dapat berupa pertanyaan – pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang telah diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut sehingga memberikan sumbangan bagi pengumpulan kelompoknya.

Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Aturannya dapat berupa soal yang sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor

¹¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hal. 13

pada kelompoknya. Namun semua soal nantinya apakah yang mudah atau sulit harus diketahui oleh seluruh anggota kelompok.¹²

Dalam pembelajaran TGT peserta didik mempelajari materi di ruang kelas. Setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, kemudian para peserta didik diuji melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.¹³

Menurut Sri Rumini dalam buku Muhammad Irham teknik TGT yaitu siswa dengan jenis kecerdasan dan kelamin yang berbeda dikelompokkan sehingga kelompok lebih heterogen dengan jumlah lima sampai enam siswa untuk belajar bersama. Perbedaan yang ada dalam satu kelompok mendorong mereka saling membantu satu sama lain.¹⁴ Adapun pelaksanaan metode ini sebagai berikut: pertama, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok secara heterogen, baik kecerdasan maupun jenis kelamin. Kedua, guru kemudian menjelaskan materi pelajaran dan memberikan lembar-lembar kerja untuk dikerjakan siswa. Ketiga, sambil mengerjakan lembar kerja, siswa saling bertanya dengan siswa lain dan melakukan aktivitas belajar bersama untuk menghadapi turnamen atau

¹² Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (bandung: PT Refika Aditama, 2010), hal. 61

¹³ Mifathul Huda, *Model-model.....*, hal. 197

¹⁴ Muhammad Irham dan Novan Ardy Wuyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 202

pertandingan dengan kelompok lain yang biasanya dilakukan seminggu sekali, dengan ketentuan; (1) siswa bergantian mengambil kartu soal dan menjawabnya, soal-soal yang dimunculkan merupakan soal dengan materi yang sesuai bahan pelajaran yang sudah dibahas. (2) guru menyediakan lembar hasil turnamen yang berisi skor-skor tim dan siswa yang telah melakukan turnamen. (3) komposisi siswa yang bertanding dapat berubah-ubah sesuai dengan penampilan dan prestasi masing-masing pada turnamen-turnamen sebelumnya. (4) guru memberikan nilai pada siswa atas dasar penampilan siswa yang bersangkutan pada saat turnamen sehingga nilai diperoleh dari proses.

4. Komponen Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Menurut Robert E.Slavin, pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu:

a. Presentasi di kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Tim (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Pada tahap ini setiap peserta didik diberi lembar tugas sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok peserta didik saling berbagi tugas, saling membantu memberikan penyelesaian agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas, dan satu lembar dikumpulkan sebagai kerja kelompok.

c. *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Seorang peserta didik mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

e. Rekognisi tim (penghargaan kelompok)

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas peserta didik. Selain itu diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

5. **Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT)**

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan di bawah ini:

a. Pra kegiatan pembelajaran TGT

1) Persiapan Materi

Materi dalam pembelajaran model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karena itu guru harus mempersiapkan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari selama

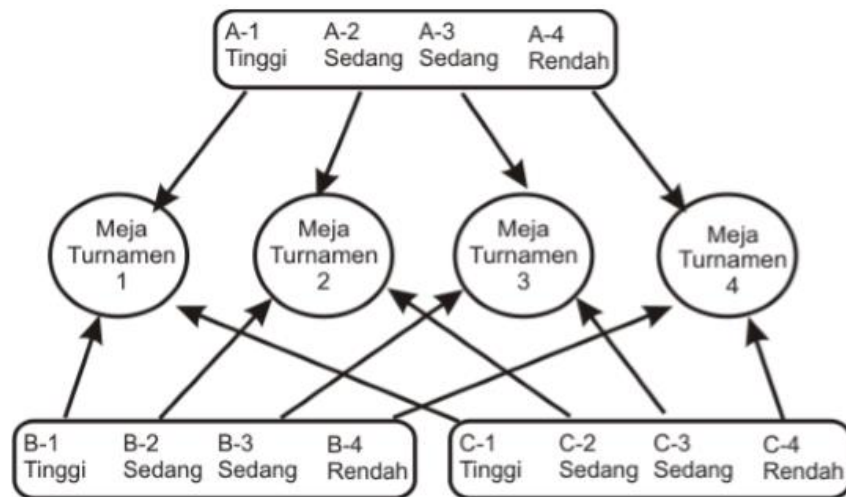
kegiatan berlangsung, soal-soal turnamen, dan lembar kerja kelompok

2) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok

Guru harus mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan anggota kelompok dilakukan dengan membagi rata antara siswa yang berkemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi empat bagian yaitu kelompok tinggi, kelompok sedang 1, kelompok sedang 2, dan kelompok rendah. Dalam kerja kelompok ini, guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok yang ingin bertanya tentang *work sheet*. Waktu yang diperlukan 40 menit, kemudian dicocokkan bersama dari satu *work sheet* tersebut.

3) Membagi siswa kedalam meja turnamen

Dalam pembelajaran TGT, tiap meja turnamen terdiri dari 5-6 siswa yang mempunyai homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan. Gambaran dari pembagian siswa dalam meja turnamen dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini:

Gambar 2.1**Rancangan meja turnamen model pembelajaran TGT¹⁵****Keterangan:**

A-1 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

A-2 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1

A-3 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2

A-4 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah

B-1 : anggota kelompok B yang memiliki kemampuan tinggi

B-2 : anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1

B-3 : anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2

B-4 : anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah

C-1 : anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi

C-2 : anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 1

C-3 : anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2

C-4 : anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah

¹⁵ T.G Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ombak, 2015), hal. 168

b. Detail kegiatan pembelajaran TGT (penyajian kelas)

1) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi, saat pembelajaran dikelas guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

2) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar agar siswa mempunyai bekal untuk melaksanakan diskusi dengan kelompok dan pada saat melakukan turnamen.

3) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing yang terdiri dari 5-6 siswa heterogen. Dilihat dari prestasi akademik dan jenis kelamin. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dengan kelompok asalnya.

Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *Game*. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi.

Kelompok merupakan bagian utama dalam TGT. Dalam segala hal perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota yang tidak bisa mengerjakan soal dan memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok sesuai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

4) Validasi kelas

Guru meminta setiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah dilakukan sesuai dengan kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama

5) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan guru membagi siswa kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat soal turnamen. Satu set

seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar kawaban, poin gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

6. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.¹⁶

a. Kelebihan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu:

- 1) Dalam kelas Team Games Turnamen peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi sedikit lebih berkurang.
- 4) Motivasi belajar peserta didik bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
- 7) Interaksi belajar di dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

¹⁶ Tukiran Taniredja, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal.72-73

b. Kelemahan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

B. Tinjauan Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar¹⁷

Secara etimologis, istilah motivasi berasal dari kata *motif*. Sedangkan kata motif berasal dari kata *motion* yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak, yaitu keadaan di dalam diri pribadi orang yang mendorongnya untuk melakukan suatu aktivitas atau kegiatan tertentu. Sedangkan dalam pengertian terminologis, terdapat beberapa ahli yang menyebutkan istilah motivasi ini. Nasution menyatakan istilah motif berarti segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Pendapat senada dikatakan oleh Puranto yang mengatakan bahwa motif ialah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Lebih lanjut Sardiman mengartikan motif sebagai daya upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.¹⁸

¹⁷ Kompri, *Motivasi pembelajaran Perspektif guru dan siswa*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 1

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 140

Menurut Sumadi Suryabrata motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Sementara itu Gates dan kawan-kawan mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Adapun Greenberg menyebutkan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku ke arah suatu tujuan.¹⁹

Hamzah B Uno menyatakan hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seorang siswa. Prestasi belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Semakin tepat motivasi yang diberikan akan semakin berhasil pula menerima dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.²⁰

Pendapat lain mengenai pengertian motivasi belajar dikemukakan Iskandar yaitu, motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan. Motivasi itu tumbuh karena adanya keinginan untuk bias mengetahui dan

¹⁹ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 101

²⁰ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Bumi Aksara, 2008), hal. 23

memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.²¹

Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman. Motivasi mendorong dan mengarahkan minat belajar untuk tercapai suatu tujuan. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencari prestasi, mendapat kedudukan dalam jabatan, menjadi politikus, dan memecahkan masalah.²²

Teori motivasi yang sekarang banyak dianut adalah teori kebutuhan. Teori ini beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun psikis. Oleh karena itu, menurut teori ini, apabila seorang pemimpin ataupun pendidik bermaksud memberikan motivasi kepada seseorang, ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan orang yang akan dimotivasinya.²³

Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah menganut teori kebutuhan yang diungkapkan oleh Abraham Maslow. Sebagai seorang pakar psikologi, Maslow mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia yang akan dijadikan pengertian kunci dalam

²¹ Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, (Jakarta: Gaung Persada, 2009), hal. 181

²² Martinis Yamin, *PARADIGMA PENDIDIKAN KONSTRUKTIVISTIK Implementasi KTSP & UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: Gaung Persada Press (GP Press), 2008), hal. 92

²³ Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 102

mempelajari motivasi manusia. Adapun kelima tingkatan kebutuhan pokok tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kebutuhan fisiologis (*Physiological needs*)

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar, yang bersifat primer dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar dari organisme manusia seperti kebutuhan akan pangan, sandang, dan papan, kesehatan fisik dan sebagainya.

b. Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (*safety and security needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan terjamin keamanannya, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil dan sebagainya.

c. Kebutuhan sosial (*social needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai kelompok, rasa setia kawan, kerjasama, dan sebagainya.

d. Kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status, pangkat dan sebagainya.

e. Kebutuhan akan aktualisasi diri (*self actualization needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreativitas, dan ekspresi diri.

Menurut Maslow, yang dikutip oleh Djaali mengatakan bahwa manusia adalah makhluk yang tidak pernah puas seratus persen. Bagi manusia, kepuasan sifatnya sementara. Jika suatu kebutuhan telah terpenuhi, orang tidak lagi berkeinginan memenuhi kebutuhan tersebut, tetapi berusaha untuk memenuhi kebutuhan lain yang lebih tinggi tingkatannya. Jadi, kebutuhan yang mendapat prioritas pertama untuk dipenuhi adalah kebutuhan dasar fisiologis.²⁴

Dari definisi-definisi yang telah dipaparkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu keadaan dimana seseorang memiliki dorongan atau semangat untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mencapai prestasi belajar yang diinginkan diperlukan motivasi belajar dalam diri siswa.

2. Macam-macam motivasi

Terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock (dalam Damadi) yaitu:²⁵

- a. Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana

²⁴ Djaali, *Psikologi* hal. 103

²⁵ Kompri, *Motivasi pembelajaran Perspektif guru dan siswa*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 6

tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.

- b. Motivasi instrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendapat imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk control, misalnya guru memberikan pujian kepada siswa. Terdapat dua jenis motivasi intrinsik, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal. Minat intrinsik siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka.
- 2) Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah.

Sementara menurut Woodworth, menggolongkan/membagi motif-motif menjadi tiga golongan, yakni:

- 1) Kebutuhan –kebutuhan organis, yakni motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhan bagian dalam dari tubuh.
- 2) Motif- motif darurat, yakni motif-motif yang timbul jika situasi menuntut timbulnya tindakan kegiatan yang cepat dan kuat dari kita. Dalam hal ini timbul akibat adanya rangsangan dari luar.
- 3) Motif objektif, yakni motif yang diarahkan/ditujukan kepada suatu objek atau tujuan tertentu disekitar kita. Motif ini timbul karena adanya dorongan dari dalam diri.

Selain itu Sumadi Suryabrata, juga membedakan motif menjadi dua, yakni motif-motif ekstrinsik dan motif – motif instrinsik.

- 1) Motif ekstrinsik, yaitu motif-motif yang berfungsinya keran adanya perangsangan dari luar, mislanya orang belajar giat kerana diberi tahu bahwa sebentar lagi akan ada ujian, orang membaca sesuatu karena diberi tahu bahwa hal itu harus dilakukannya sebelum ia dapat melamar pekerjaan dan sebagainya.
- 2) Motif instrinsik, yaitu motif-motif yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Memang dalam diri individu sendiri telah ada dorongan itu, mislanya orang yang gemar membaca tidak usah ada yang mendorongnya telah mencari sendiri buku-buku untuk dibacanya, orang yang rajin dan bertanggungjawab tidak usah menanti komando sudah belajar secara sebaik-baiknya.

3. Fungsi dan Kendala Motivasi²⁶

Dalam kegiatan belajar mengajar pasti ditemukan anak didik yang malas berpartisipasi dalam belajar. Sementara anak didik yang lain aktif berpartisipasi dalam kegiatan, seorang atau dua orang anak didik duduk dengan santainya di kursi mereka dengan alam pemikiran yang jauh entah kemana. Sedikitpun tidak tergerak hatinya untuk mengikuti pelajaran dengan cara mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Ketiadaan minat terhadap suatu mata pelajaran menjadi pengkal penyebab kenapa anak didik tidak bergeming untuk mencatat apa-apa yang telah disampaikan oleh guru. Itulah sebagai pertanda bahwa anak didik tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Kemiskinan motivasi intrinsik ini merupakan masalah yang memerlukan bantuan yang tak bisa ditunda-tunda. Sehingga dengan bantuan itu anak didik dapat keluar dari kesulitan belajar.²⁷

Motivasi sebagai suatu proses, mengantarkan siswa kepada pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Menurut Dradjat bahwa sebagai suatu proses, motivasi mempunyai fungsi antara lain: a) memberi semangat dan mengaktifkan mereka agar tetap berminat dan siaga; b) memusatkan perhatian siswa pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajar; c)

²⁶ Kompri, *Motivasi pembelajaran Perspektif guru dan siswa*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 4

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 122

membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang.

Sementara itu Nasution menjelaskan fungsi motivasi adalah sebagai berikut: (a) mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy; (b) menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai; (c) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan – perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu, dengan mengesampingkan perbuatan-perbuatan yang tek bermanfaat bagi tujuan itu.

Selain itu motivasi juga berfungsi sebagai perantara pada manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, suatu perbuatan dimulai dengan adanya suatu ketidakseimbangan dalam diri individu. Keadaan tidak seimbang ini tidak menyenangkan bagi individu yang bersangkutan, sehingga timbul kebutuhan untuk meniadakan ketidakseimbangan itu. Kebutuhan inilah yang akan menimbulkan dorongan atau motivasi untuk berbuat sesuatu. Menurut Ngalim Purwanto bahwa fungsi motivasi adalah pendorong timbulnya perbuatan atau tindakan, pengaruh perbuatan aaatau menentukan perbuatan yang harus ditepati, dan menyeleksi perbuatan atau menentukan perbuatan yang harus dilakukan.²⁸

Sedangkan fungsi motivasi menurut Hamalik meliputi sebagai berikut: (a) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivai maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar; (b)

²⁸ Heri Gunawan, *Kurikulum.....*, hal. 144-146

Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan; (c) Motivasi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Motivasi adalah perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Di dalam perumusan ini kita dapat lihat, bahwa ada tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut:

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam system neuropsilogis dalam organisme manusia, misalnya karena terjadi perubahan dalam system perencanaan maka timbul motif lapar. Tapi ada juga energi yang tidak diketahui.
- b. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bias dan mungkin tidak, kita bias dapat melihatnya dalam perbuatan. Seorang yang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lantang dan cepat akan keluar.
- c. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons itu berfungsi

mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energy dalam dirinya. Setiap respons merupakan langkah ke arah mencapai tujuan, misalnya si A ingin mendapat hadiah maka ia akan belajar, mengikuti, ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes.²⁹

4. Peran Motivasi dalam Belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki akan tercapai. Motivasi belajar merupakan factor psikis. Perannya yang kha adalah menimbulkan gairah, perasaan dan semangat untuk belajar.

Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar antara lain:³⁰

a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Sesuatu dapat menjadi penguat belajar untuk seseorang, apabila dia sedang benar-benar mempunyai motivasi untuk belajar sesuatu

b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk

²⁹ Kompri, *Motivasi pembelajaran.....*, hal. 5

³⁰ Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: PT Pustakan Insan Madani, 2012), hal. 168

belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikit sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak

c. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah:³¹

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar
- c. Mengarahkan kegiatan belajar
- d. Membesarkan semangat belajar
- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (disela-sela adalah istirahat atay bermain) yang berkesinambungan, individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil

Selanjutnya , motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar siswa akan membantu guru dalam hal berikut:³²

³¹ Putri Ayu Maulidyah, *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Haisl belajar Al-Quran Hadits MIN Pucung Ngantru Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017), hal.35

³² Ibid, hal. 36

- a. Membangkitkan, meningkatkan , dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil
- b. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas bermacam-macam
- c. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti, sebagai penasihat, fasilitator, atau pendidik
- d. Memberi peluang guru untuk “unjuk kerja” rekayasa pedagogis. Tugas guru adalah membuat semua siswa belajar sampai berhasil. Tantangan profesionalnya justru terletak pada “mengubah” siswa tak berminat menjadi bersemangat belajar.

5. Teknik Memotivasi Berdasarkan Teori Kebutuhan

Teknik memotivasi berdasarkan teori kebutuhan, antara lain:

- a. Pemberian penghargaan

Teknik ini dianggap berhasil bila menumbuhkembangkan motivasi peserta didik. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa setelah seseorang menerima penghargaan karena telah melakukan kegiatan belajar yang baik, ia akan terus melakukan kegiatan belajarnya sendiri di luar kelas.

- b. Pemberian angka atau *grade*

Apabila pemberian angka atau *grade* didasarkan atas perbandingan interpersonal dalam prestasi akademis, hal ini akan menimbulkan dua hal; anak yang mendapat angka baik dan anak yang

mendapat angka jelek. Pada anak yang mendapat nilai angka jelek mungkin akan berkembang rasa rendah diri dan tak ada semangat terhadap pekerjaan-pekerjaan sekolah.

c. Keberhasilan dan tingkat aspirasi

Istilah “tingkat aspirasi” menunjuk kepada tingkat pekerjaan yang diharapkan pada masa depan berdasarkan keberhasilan atau kegagalan dalam tugas-tugas yang mendahuluinya. Konsep ini berkaitan erat dengan konsep seseorang tentang dirinya dan kekuatan-kekuatannya. Dalam hubungan ini guru dapat menggunakan prinsip bahwa tujuan-tujuan harus dapat dicapai dan para peserta didik merasa bahwa mereka akan mampu mencapainya.

d. Pemberian pujian

Teknik lain untuk memberikan motivasi adalah pujian. Namun, harus diingat bahwa efek pujian itu tergantung pada siapa yang memberi pujian dan siapa yang menerima pujian tersebut. Pujian dapat ditunjukkan baik secara verbal maupun secara nonverbal. Dalam bentuk nonverbal misalnya anggukan kepala, senyuman, tepukan.

e. Kompetisi dan kooperasi

Persaingan merupakan insentif pada kondisi-kondisi tertentu, tetapi dapat merusak pada kondisi yang lain. Dalam kompetisi harus terdapat kesepakatan yang sama untuk menang. Kompetisi harus

mengandung suatu tingkatan kesamaan dalam sifat-sifat para peserta didik.

f. Pemberian harapan

Harapan selalu mengacu ke depan. Artinya jika seseorang berhasil melaksanakan tugasnya atau berhasil dalam kegiatan belajarnya, dia dapat memperoleh dan mencapai harapan-harapan yang telah diberikan kepadanya sebelumnya. Itu sebabnya pemberian harapan kepada siswa dapat menggugah minat dan motivasi belajar asalkan peserta didik yakin dengan harapannya bakal terpenuhi kelak. Harapan itu dapat merupakan hadiah, kedudukan, nama baik atau sejenisnya.

C. Penelitian terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya peneliti mendapatkan data bahwa ada beberapa peneliti yang relevan dengan penelitian ini:

No	Nama peneliti dan judul penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	perbedaan
1.	Titin Sulistyowati: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) terhadap minat dan Hasil Belajar Matematika di SMPN 2	hasil uji statistik dengan signifikansi sebesar 0.000 < 0,05 dan f-hitung > f-tabel. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan model	a. Menerapkan model pembelajaran yang sama b. Teknik pengambilan data menggunakan angket dan observasi	a. Instrumen angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa b. Subyek dan lokasi penelitian c. Teknik pengambilan

	Sumbergempol Tahun Ajaran 2016/2017	pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat minat dan hasil belajar matematika di SMPN 2 Sumbergempol Tahun Ajaran 2018/2019		data menggunakan tes tulis dan dokumentasi d. Jenis penelitiannya menggunakan eksperimen semu e. Teknik sampling menggunakan purposive sampling
2.	Mutamimatul Khusna: Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi balok dan kubus di kelas VIII SMPN 01 sumbergempol Tulungagung semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017	Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai t hitung $5,44 > t$ tabel 2,00, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017	a. Menerapkan metode pembelajaran yang sama b. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi	a. Variabel yang diteliti berbeda b. Subyek dan lokasi penelitian c. Jenis penelitian berbeda yakni menggunakan eksperimen semu d. Teknik sampling yang digunakan adalah <i>purposive sampling</i>
3.	Nur Laelatul Muna: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Games</i>)	Hasil uji statistik menunjukkan Asymp sig. (2-tailed) $0,016 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,471 > t$	a. Menerapkan metode pembelajaran yang sama b. Menggunakan teknik	a. Subyek dan lokasi penelitian b. Menggunakan teknik pengumpulan

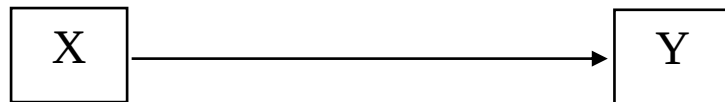
	<i>Tournament</i>) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung	tabel 2,002, maka H_0 ditolak. Sehingga ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung	pengumpulan data observasi	data tes dan dokumentasi. c. Variabel yang diteliti berbeda
--	---	---	----------------------------	--

Berdasarkan perbandingan penelitian terdahulu diatas, peneliti sama-sama mengambil model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) untuk dijadikan perlakuan. Sedangkan letak perbedaannya dari tiga penelitian terdahulu diatas, yakni peneliti tidak melakukan penelitian tentang hasil belajar siswa dan minat siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa.

D. Kerangka Berpikir Penelitian

Motivasi belajar dalam tiap individu bisa meningkat atau menurun. Ketika menurun, motivasi bisa ditingkatkan dengan banya cara. Salah satunya adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Banyak strategi pembelajaran yang menarik, misalnya saja pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT mempengaruhi motivasi belajar siswa. Kerangka berfikir dari penelitian ini seperti gambar berikut:



Keterangan:

X : model Pembelajaran TGT

Y : motivasi belajar