

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan.¹ Proses pembelajaran merupakan proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa.² Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang apabila peserta didik terbebas dari rasa takut, dan menegangkan. Oleh karena itu perlu adanya proses pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran proses pembelajaran di dalam kelas akan berjalan dengan menyenangkan. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal pembelajaran hingga akhir.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merencanakan dan

¹ Mohammad Siddik, *Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Deskripsi*, (Malang: Tunggal Mandiri Publishing, 2018), hal.58

² Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2008), hal.227

melaksanakan aktivitas belajar mengajar.³ Model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran, guru mendapat beragam alternatif atau cara untuk menyampaikan informasi pada peserta didik.

Seorang pendidik diharapkan menggunakan model pembelajaran yang menarik atau belum dikenal oleh peserta didik. Karena dengan model pembelajaran yang menarik dan dirasa asing oleh peserta didik dapat menimbulkan daya tarik sehingga merangsang peserta didik untuk lebih giat dalam belajar. Hal itu dapat menyebabkan tingginya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif, karena model Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda bekerja dalam sebuah kelompok belajar untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan demi tercapainya tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan masalah, menentukan strategi pemecahan, dan menghubungkan masalah tersebut dengan masalah lain yang telah mereka jumpai sebelumnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai variabel kontrol,

³ Agus Martawijaya, *Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal: untuk Meningkatkan Karakter dan Ketuntasan Belajar*, (Makassar: CV MASAGENA, 2016), hal.12

sedangkan untuk variabel terikatnya peneliti menggunakan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁴

Dalam penggunaan model *teams games tournament* (TGT) ini efektif dalam pembelajaran IPA, karena model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik mendapat pemahaman secara mendalam tentang materi yang diberikan. Penggunaan model pembelajaran ini akan membuat peserta didik lebih semangat dan termotivasi dalam belajar, karena model pembelajaran ini tergolong dalam model pembelajaran yang santai tetapi serius. Sehingga peserta didik akan merasa nyaman dan tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berperan penting untuk menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik,

⁴ Dian Riski Nugroho dan Abdul Rachman, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) TGT terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek*, Vol. 01, No. 01, 2013, hal.162

khususnya dalam mata pelajaran IPA. Hal ini berkaitan dengan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA.

Dengan menggunakan model TGT ini diharapkan materi dapat tersampaikan dengan baik, sehingga peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendapat hasil belajar yang memuaskan. Hal ini didukung dalam penelitian yang dilakukan oleh Laili Rahmawati dan Zelmy Adista Vembriliya dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) lebih baik dari pada metode konvensional hal tersebut dilihat dari analisis menggunakan uji-t nilai $sig. < 0,05$. Dari hasil uji-t diperoleh nilai $sig. = 0,002$ yang berarti $0,002 < 0,05$, maka hipotesis yang diajukan diterima dan signifikan.⁵

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.⁶ Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mendorong semangat belajar peserta didik. Di dalam motivasi juga terdapat keinginan dan cita-cita yang tinggi, sehingga peserta didik yang mempunyai motivasi belajar akan mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar. Disamping itu kegiatan peserta didik yang baik dalam belajar akan menyebabkan peserta didik tersebut bersemangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Sehingga kurangnya motivasi atau

⁵ Laili Rahmawati dan Zelmy Adista Vembriliya "Efektivitas Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD", dalam jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, Vol.1, No.2, 2017, hal.81

⁶ Amna Emda, *Lantanida Journal: Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, 2017,hal.175

tidak adanya motivasi belajar menyebabkan terlambatnya proses pembelajaran, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar akan sulit terdorong untuk melakukan suatu aktivitas dalam pembelajaran. Hal itulah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), maupun menyangkut nilai dan sikap (*afektif*).⁷ Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap. Selain itu hasil belajar juga merupakan prestasi yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah seperti bertanya atau mengemukakan pendapat, hal itu disebabkan karena kurangnya motivasi yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik belum mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik, seperti berdiskusi dalam kelompok, menyampaikan pendapat, membuat laporan diskusi sehingga pembelajaran peserta didik tersebut cenderung hanya menerima pelajaran saja. Peserta didik lebih banyak diam dan mendengarkan materi yang disajikan. Hal itu terbukti dengan kebiasaan peserta didik yang rendah dalam menanyakan hal yang belum diketahui atau kurang dipahami oleh peserta didik selain juga kurangnya

⁷ Sri Sundari, *Jurnal Pendidikan Dwija Utama*: Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Materi Aplikasi Perangkat Lunak Melalui Metode Tutor Sebaya Pada Siswa Kelas XAP3 Semester Gasal SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2015/2016, Vol: 9, 2017, hal.71

semangat dari peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar IPA yang diperoleh peserta didik, merupakan suatu gambaran tersendiri yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA yang masih kurang efektif. Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh para guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk mengalami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti yang diketahui, banyak peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami dan juga sangat membosankan. Materi IPA yang cukup luas membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, faktor malas membaca juga menambah anggapan bahwa mata pelajaran IPA itu sulit. Faktor guru juga mempengaruhi kelancaran pembelajaran IPA yang dilaksanakan. Penerapan metode ceramah yang dominan didukung dengan ketiadaan media pembelajaran akan menambah masalah pada pembelajaran IPA.

Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih

mendalam tentang alam sekitar. Oleh karena itu pembelajaran sains perlu diarahkan pada proses pemecahan masalah yang dapat menunjang kelestarian kehidupan manusia dalam suasana budaya yang kondusif. Pembelajaran IPA hendaknya dapat mengembangkan antara ketrampilan dan sikap yang dimiliki oleh para ilmuwan untuk mencapai produk IPA. Dengan kata lain, pengembangan keterampilan proses ini dapat menumbuhkan sikap-sikap seperti yang dimiliki para ilmuwan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti mengamati bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibya Tulungagung masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya semangat, perhatian, dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran, cepat merasa bosan dengan tugas-tugas yang diberikan guru, kurang fokus dan konsentrasi saat belajar di kelas. Hal itu menyebabkan peserta didik ingin keluar kelas dengan berbagai alasan untuk menghilangkan kebosanan di dalam kelas bahkan beberapa peserta didik mengganggu temannya ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Proses pembelajaran di MI Tarbiyatussibyan Tulungagung masih didominasi oleh guru, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih terbatas selain itu penerimaan materi yang disampaikan masih menggunakan metode ceramah. Terlihat masih banyak guru terutama guru kelas V di sekolah tersebut dalam mengajarkan materi pembelajaran IPA masih bersifat konvensional. Tidak hanya itu guru masih terpaku dengan buku paket yang digunakan untuk mengajar. Dalam proses pembelajaran IPA di kelas, guru menjelaskan materi yang terdapat dalam buku, setelah selesai peserta didik

kemudian diarahkan untuk mengerjakan soal-soal latihan yang terdapat dalam buku, baik soal pilihan ganda maupun isian. Dan hal itu berlangsung dalam setiap proses pembelajaran selama satu semester. Hal itulah yang menyebabkan banyak peserta didik yang cepat merasa bosan dan mengeluh dengan materi pembelajaran IPA. Tidak sedikit juga peserta didik yang merasa mengantuk ketika pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, diantaranya dengan perbaikan dengan menumbuhkan motivasi pada diri peserta didik, dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar mereka menjadi semangat saat mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran IPA adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran tipe *teams games tournament (TGT)* merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya *games* dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik.⁸

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap**

⁸ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), hal. 79

Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Beberapa Identifikasi masalah dari latar belakang tersebut adalah:

- a. Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran.
- b. Model pembelajaran IPA di MI masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik kurang memahami materi pelajaran.
- c. Penggunaan model pembelajaran konvensional yang tidak dikombinasikan dengan metode lain yang lebih inovatif, menyebabkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.
- d. Guru belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPA.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, peneliti membatasi penelitian ini agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Adapun pembatasan penelitian yang dimaksud antara lain:

- a. Objek penelitian pada penelitian ini adalah Hasil belajar peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Kalidawir Tulungagung

- b. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Kalidawir Tulungagung
- c. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2019/2020?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2019/2020?
3. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2019/2020?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah tertulis di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2019/2020.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁹ Sesuai dengan rumusan masalah maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabet, 2016), hal. 96

2. H_a : Terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
3. H_0 : Tidak terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
4. H_a : Terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
5. H_0 : Tidak terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
6. H_a : Terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan temuan pada penelitian mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat memberi manfaat. Kegunaan penelitian dibagi menjadi teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan khususnya tentang meningkatkan aktivitas belajar dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

1) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kebijakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik.

2) Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka guru dapat mengetahui salah satu cara agar peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya dan menerima pembelajaran dengan baik sehingga terjadi peningkatan hasil belajar kognitif dari peserta didik itu sendiri.

3) Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan semangat peserta didik sehingga materi yang diajarkan mudah dipahami.

4) Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi untuk menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran sekolah.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan ilmiah dan mengaplikasikan kemampuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan dan dapat memberi gambaran yang jelas mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

c. Bagi IAIN Tulungagung

Sebagai sumber bahan kajian yang dapat dimanfaatkan bagi peneliti lain dengan studi kasus yang sejenis khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

G. Penegasan Istilah

Untuk memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai judul penelitian ini berikut adalah definisi-definisi yang terkait dalam judul penelitian.

1. Definisi Konseptual

a. Efektivitas

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik maupun

antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰

b. Pembelajaran IPA

IPA merupakan suatu ilmu teoritis yang didasarkan atas pengamatan percobaan-percobaan terhadap gejala-gejala yang ada di alam. Ilmu pengetahuan alam biasanya dikenal dengan Sains. Pengertian sains hanya dibatasi pada pengetahuan yang positif, maksudnya hanya dijangkau melalui indra kita. Pada mulanya ilmu sains hanya mempelajari alam, namun dalam perkembangannya juga mempelajari tentang masyarakat. Oleh karena itu sains berarti ilmu yang mempelajari alam atau pengetahuan alam.¹¹

c. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan atau *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar

¹⁰ Afifatu Rohmawati, *Efektivitas Pembelajaran*, dalam Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol.9, 2015, hal. 17

¹¹ Abu Ahmad dan Supatmo, *Ilmu Alamiyah Dasar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal.1

lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹²

d. Motivasi belajar

Motivasi adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang. Dalam arti lebih luas, motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi: kebutuhan, minat, sikap, keinginan, dan perangsangan.¹³

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya suatu perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik, yang sebelumnya tidak tau menjadi tahu. Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Belajar yang dilakukan secara bertahap akan menghasilkan suatu perubahan pada diri individu.¹⁴ Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik akibat proses kegiatan belajar mengajar

¹² Yulhendri dan Rita Syofyan, *Pendidikan Ekonomi untuk Sekolah Menengah Perencanaan, Strategi, dan Materi Pembelajaran*,(Jakarta: Kencana, 2016), hal.60

¹³ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: Rajawali Pers, 2016),hal.127

¹⁴ Daniel Agus Maryanto, *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, (Surakarta: CV Akademika, 2018),hal.111

yang berupa perubahan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁵

2. Definisi Operasional

Dalam penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil belajar kognitif IPA Peserta Didik di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung” dilaksanakan untuk melihat keefektifan peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V. Penggunaan model ini digunakan agar peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan efektif terhadap motivasi belajar apabila rata-rata nilai angket peserta didik kelas eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata nilai angket peserta didik kelas kontrol. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan efektif terhadap hasil belajar apabila rata-rata nilai tes (*posttest*) pada peserta didik kelas eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata nilai tes (*posttest*) peserta didik kelas kontrol.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini maka penulis memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

¹⁵ Tri Indra Prasetya, *Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi guru-guru IPA SMPN Kota Magelang dalam Journal Of Educational Reserch and Evaluation*, No.2, 2012, hal.107

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, halaman abstrak, dan daftar isi.

Bagian isi dalam teks, yang merupakan inti dari hasil penelitian yang terdiri dari enam bab dan masing-masing bab terbagi dalam sub-sub yang lebih terperinci. Di bawah ini merupakan paparan data dari masing-masing bab yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah yang diangkat dalam penelitian. Latar belakang inilah yang menjadikan dasar untuk menentukan arah dari fokus penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Selanjutnya dalam bab I ini peneliti memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori yang terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, dalam bab ini berisi tentang deskripsi data dan hasil pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan yang dibahas berisi tentang pembahasan hasil temuan berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB VI Penutup, pada bagian ini akan dipaparkan tentang kesimpulan, dan saran.

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.