

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran.¹ Model pembelajaran menurut Eggen dan Kauchak adalah pendekatan spesifik yang memiliki tiga ciri khusus yaitu sebagai berikut: 1) tujuan: dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam tentang materi, 2) fase: mencakup serangkaian langkah-langkah untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, 3) pondasi: didukung teori dan penelitian tentang pembelajaran dan motivasi.²

Menurut Ngalimun, Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang bisa guru gunakan untuk memodifikasi proses mengajar dengan maksud untuk menentukan tahap-tahap pembelajaran yang lebih inovatif yang termasuk di dalamnya gambar, media, program-

¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung:Alfabeta, 2019), hal.148

² Afib Rulyansyah, Uswatun Hasanah, dll, *Model Pembelajaran Brain Based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*, (Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi, 2017), hal.1

program dengan komputer, dan kurikulum sebagai media untuk belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru bisa membantu peserta didik dalam mendapatkan ide, informasi, dan keterampilan.³

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Selain itu model pembelajaran digunakan oleh pendidik dengan tujuan untuk mengubah proses pembelajaran agar lebih menyenangkan.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pengajaran, dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para peserta didik diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.⁴ Menurut Lie pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik lainnya dalam

³ Brili Herwandannu, "Penerapan model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa Kelas 3 SDN 2 Slempit Kedamean Gresik" Vol.06, No.12, 2018, hal.2204

⁴ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (London:Allymand Bacon, 2005), hal.4

mengerjakan tugas-tugas yang terstruktur pembelajaran kooperatif juga bisa disebut sebagai pembelajaran gotong royong.⁵

Menurut Ibnu Badar di dalam kelas kooperatif peserta didik belajar bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang peserta didik yang sederajat tetapi heterogen dalam kemampuan, jenis kelamin, suku, ras, dan kebiasaan. Kelompok dibentuk dengan tujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Sesama anggota kelompok saling bekerja sama mencapai ketuntasan materi.⁶

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang mana setiap individu saling membantu, berdiskusi, berargumentasi, dan bekerja sama untuk memecahkan setiap permasalahan, menyelesaikan tugas, dan mengerjakan sesuatu di dalam kelompok dengan untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun teori yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana peserta didik harus secara

⁵ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media, 2013), hal.286

⁶ Nining Mariyaningsih dan Mistina Hidayati, *BUKAN KELAS BIASA Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif*,(Surakarta: CV KEKATA GROUP, 2018), hal.43

individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.⁷

c. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Hal-hal yang perlu dipahami tentang karakteristik pembelajaran kooperatif kaitannya dengan tujuan pendidikan pengajaran di sekolah.⁸

1. Pembelajaran secara tim.

Pembelajaran secara tim kaitannya dengan pembelajaran kooperatif harus mampu membuat, menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi setiap peserta didik yang belajar, semua anggota harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, kerja sama setiap kelompok bersifat heterogen.

2. Pembelajaran berdasarkan manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu: a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya tujuan yang harus dicapai dan bagaimana cara penyampaiannya. b) fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan

⁷ Rusman, *Model-model pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal.201

⁸ Chomaidi dan Salamah, *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*, (Jakarta: PT Grasindo, 2018), hal.251

dengan efektif. c) fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.

3. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan merupakan dasar utama, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota, tetapi harus ditanamkan perlunya saling membantu pada setiap anggota kelompok belajar, sifat watak pribadi yang memiliki sifat memntingkan pribadi sendiri harus dihilangkan, kepentingan bersama lebih diutamakan.

4. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran

dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan dari pada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan kedalam tim tim belajar. Tahap ini diikuti dengan bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.⁹

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan pentingnya topic yang akan dipelajari dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan peserta didik ke kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun individu dan kelompok.

⁹ Rusman, *Model-model pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru....*, hal.211

Dari langkah-langkah di atas, guru hanya menyampaikan informasi secara verbal dan siswa saling bekerja dalam kelompok untuk mengelola informasi. Pada saat belajar kelompok guru mengevaluasi siswa untuk melihat keberhasilan kelompok. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif dapat tercapai bila ada usaha meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan serta senantiasa memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dan berinteraksi dengan siswa lain yang berbeda latar belakang.¹⁰

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team 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 lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹¹

¹⁰ Nining Mariyaningsih dan Mistina Hidayati, *BUKAN KELAS BIASA Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif.....*, hal.45

¹¹ Yulhendri dan Rita Syofyan, *Pendidikan Ekonomi untuk Sekolah Menengah Perencanaan, Strategi, dan Materi Pembelajaran*,(Jakarta: Kencana, 2016), hal.60

Menurut Isjoni model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.¹²

Menurut De Vries dan Slavin model pembelajaran tipe TGT menekankan adanya kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antara anggota dalam suatu bentuk turnamen.¹³ Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe TGT adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan tujuan untuk membandingkan kemampuan peserta didik antar kelompok.

b. Komponen dalam Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Komponen-komponen dalam model pembelajaran TGT adalah penyajian materi, tim, game, tournament, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja

¹² Tri Astutik, *Kalam Cendekia: Penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Multimedia dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 6 Panjer Tahun Ajaran 2014/2015*, Vol. 3, No. 2.1, 2013, hal.116

¹³ Kadir Tiya, *Jurnal Pendidikan Matematika: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN*, Vo. 4, No. 2, 2013, hal.181

sama, persaingan sehat, dan ketertiban belajar. Ada lima komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT.¹⁴

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama tema kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

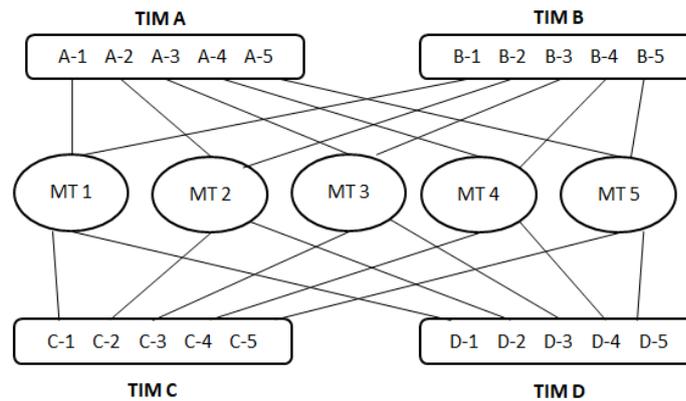
3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapat skor.

4) *Tournament*

¹⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal.204

Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang heterogen. *Tournament* dilakukan dengan cara guru membagi siswa ke dalam beberapa meja *tournament*. tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya dikelompokkan pada meja II dan seterusnya.



Gambar 2.1 Penempatan Peserta Didik Meja Tournament

Keterangan:

A1,B1,C1,D1 : Peserta didik berkemampuan tinggi

A(2,3,4), B(2,3,4),

C(2,3,4), D(2,3,4) :Peserta didik berkemampuan sedang

A5,B5,C5,D5 :Peserta didik berkemampuan rendah

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recording*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Tabel 2.2 Kriteria tim berprestasi

Rata-rata Poin Kelompok	Penghargaan Kelompok
>50	Super Teams
40-50	Great Teams
40>	Good Teams

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT)

Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang akan diterapkan memiliki Langkah-langkah sebagai berikut:

1) Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang peserta didik. Dengan fungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk

mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan.

Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (*games*)

Games atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Games* ini dimainkan pada meja tournament oleh 4 orang peserta didik yang mewakili kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab dengan benar akan mendapat skor.

4) Pertandingan atau lomba (*tournament*)

Pertandingan adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya pertandingan dilakukan diakhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja siswa (LKS).

Peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja tournament empat peserta didik. pada

tournamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja tournament. empat peserta didik tertinggi prestasinya di kelompokkan pada meja I, empat peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

Setelah tournament atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

d. Kelebihan dan kelemahan Model pembelajaran tipe *Team Games*

Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memiliki kelebihan dan kelemahan sama dengan model pembelajaran kooperatif lainnya. Menurut De Vries dan Slavin adapun kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut.¹⁵

Kelebihan:

- 1) Melatih siswa mengungkapkan atau menyampaikan gagasan/idenya.
- 2) Melatih siswa untuk menghargai pendapat atau gagasan orang lain.
- 3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial.
- 4) Melatih siswa untuk mampu mengaktualisasikan dan mengoptimalkan potensi dirinya menghadapi perubahan yang terjadi.

¹⁵ Kadir Tiya, *Jurnal Pendidikan Matematika: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN*, Vo. 4, No. 2, 2013, hal.181

- 5) Melatih siswa untuk mampu mengembangkan individu yang berhasil dan berdaya guna, kreatif, dan bertanggung jawab.

Kekurangan:

- 1) Kadang hanya beberapa siswa yang aktif dalam kelompoknya
- 2) Kendala teknis, misalnya masalah tempat duduk kadang sulit atau kurang mendukung untuk diatur keanggotaan kelompok.
- 3) Membutuhkan banyak waktu.

3. Motivasi belajar peserta didik

a. Pengertian motivasi belajar

Kata motif diartikan sebagai dayaupaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.¹⁶

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,

¹⁶ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal.73

keinginan, dan perangsangan.¹⁷ Motivasi merupakan dorongan untuk seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Winkel motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan secara mikro ditataran pembelajaran kelas adalah tatkala seorang guru mampu membangun motivasi belajar para siswanya. jika siswa-siswa tersebut dapat ditumbuh kembangkan motivasi belajarnya, maka sesulit apapun materi pelajaran atau proses pembelajaran yang mereka jalani niscaya mereka akan menjalaninya dengan sangat menyenangkan.¹⁸

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebagai dorongan atau keinginan untuk mengubah energi atau semangat seseorang untuk menapai suatu tujuan tertentu. Motivasi dapat dipengaruhi dari luar maupun dalam diri seseorang. Motivasi berpengaruh terhadap semangat tidaknya seorang siswa dalam proses belajar baik di kelas maupun di rumah.

b. Jenis motivasi belajar

Ada dua jenis motivasi belajar menurut Sardiman yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sebagai berikut¹⁹:

¹⁷ Rohmalina Wahab, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal.127

¹⁸ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015) hal.379

¹⁹ Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Magetan: CV AE Medika Grafika, 2019), hal.47

- 1) Motivasi Intrinsik adalah dorongan yang ada pada diri siswa agar melakukan kegiatan belajar dengan maksud mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan itu sendiri. Siswa harus menyadari pentingnya melakukan kegiatan belajar untuk kepuasan dan kebutuhan dirinya.
- 2) Motivasi Ekstrinsik adalah dorongan yang timbul untuk mencapai tujuan yang datang dari luar dirinya. Misalnya guru memberikan pujian atau hadiah bagi siswa yang mencapai atau menunjukkan usaha yang baik, tidak menyalahkan pekerjaan atau jawaban yang belum memuaskan, tidak menghukum siswa di depan kelas, menciptakan suasana belajar yang memberikan kepuasan dan kesenangan pada siswa dan usaha lain yang dipandang pantas dilakukan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.

c. Indikator peserta didik yang memiliki motivasi

Menurut Hamzah B. Uno indikator motivasi belajar antara lain sebagai berikut²⁰:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

²⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal.76

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

d. Fungsi motivasi belajar

Motivasi diperlukan peserta didik untuk dapat memperoleh hasil yang ingin dicapai. Semakin tinggi tingkat motivasi yang dimiliki, maka semakin tinggi pula intensitas belajar yang dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Sehubungan dengan hal itu, menurut Hamalik beberapa fungsi motivasi dalam belajar yaitu²¹:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perubahan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Maksudnya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

e. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi manusia untuk belajar. Motivasi belajar terjadi dari tindakan perbuatan persiapan mengajar. Menurut Dimiyati faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut²²:

- 1) Cita-cita/aspirasi jiwa

²¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal.81

²² Sarinah dan Mardalena, *Pengantar Manajemen*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal.99

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil, seperti keinginan bermain. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan keinginan bergiat. Bahkan kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan. Menurut Monks cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi kemampuan dan kecakapan mencapainya. Keinginan membaca perlu dibarengi kemampuan mengenal dan mengucapkan huruf. Latihan berulang kali menyebabkan terbentuknya kemampuan mengucapkan huruf. Dengan kemampuan mengucapkan huruf akan terpenuhi keinginan akan kemampuan belajar yang memperkuat anak-anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang yang sakit, lapar, atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya seorang siswa yang sehat, kenyang dan gembira akan memusatkan perhatian pada pembelajaran dan akan termotivasi untuk belajar.

4) Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berubah keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan masyarakat. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar, bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, ancaman teman yang nakal akan mengganggu kesungguhan belajar, sebaliknya kampus, sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib, dan indah maka semangat belajar akan mudah diperkuat.

5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup, pengalaman teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan siswa yang berupa lingkungan alam, tempat tinggal, dan pergaulan juga mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa surat kabar, majalah, radio, ke semua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar.

6) Upaya guru dalam mengelola kelas

Upaya guru dalam membelajarkan siswa terjadi di sekolah maupun luar sekolah. Upaya pembelajaran di sekolah meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a) Menyelenggarakan tertib belajar di sekolah
- b) Membina disiplin belajar dalam setiap kesempatan

- c) Membina belajar tertib bergaul
 - d) Membina belajar tertib lingkungan sekolah.
- f. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah.²³

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi juga banyak siswa yang bekerja atau belajar hanya untuk naik kelas saja. Angka itu harus benar-benar menggambarkan hasil belajar anak.

2) Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/ cenderamata. Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada siswa yang berprestasi tertinggi seperti rangking satu, dua dan tiga.

²³ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar.....*, hal.91

3) Saingan/Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4) Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga diri, adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk memacu prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

5) Memberi Ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas.

6) Mengetahui hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan alat motivasi bagi siswa. Dengan mengetahui hasil belajar, siswa terdorong untuk belajar lebih giat

7) Pujian

Pujian merupakan sebuah perkataan yang diberikan kepada seseorang yang telah menyelesaikan tugasnya dengan baik. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus motivasi yang baik agar siswa bersemangat untuk belajar.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar adalah unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar ada pada diri anak didik yang merupakan motivasi untuk belajar sehingga sudah mengetahui hasilnya akan lebih baik.

10) Minat

Motivasi erat hubungannya dengan minat, motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah bahwa minat merupakan alat motivasi yang pokok dalam proses belajar.

11) Tujuan yang Diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan

memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

4. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang telah diberikan oleh guru”.²⁴

Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.²⁵

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.²⁶

Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang

²⁴ Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal.895

²⁵ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*, hal.22

²⁶ Binti Muakhirin, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD dalam Jurnal Ilmiah Guru*, No.01, 2014, hal.52

berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.²⁷

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses tingkah laku seseorang dalam pembelajaran berupa kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa yang berbentuk nilai yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.²⁸ Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yaitu evaluasi. Kawasan kognitif ini terdiri dari 6 tingkatan yang secara hirarkis. Keenam tingkatan yang dimaksud adalah: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

a) Tingkat Pengetahuan (*Knowledge*) atau C1

²⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar....*, hal.4

²⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2008), hal.50

Pengetahuan diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.²⁹

b) Pemahaman (*Comprehension*) atau C2

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.³⁰

c) Penerapan (*Application*) atau C3

Kemampuan berpikir yang ketiga adalah *Application* atau penerapan. Penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.³¹

d) Analisis (*Analyse*) atau C4

Analisis adalah usaha memilih sesuatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang tetap terpadu. Yang dianalisis bisa menyangkut sistematika, proses atau cara kerja suatu kegiatan.

²⁹ Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal.61

³⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan....*, hal.50

³¹ Ngalm Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal 45.

Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.³²

e) Sintesisis (*Synthesis*) atau C5

Sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

f) Evaluasi (*Evaluation*) atau C6

Evaluasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.³³

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Baharudin dan Esa secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor internal meliputi:

a) Faktor Fisiologis

³² Masnur Muslich, *Authentic Assessment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hal.43

³³ Hamzah B. Uno, Satria Koni, *Assessment Pembelajaran....*, hal.62

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar.³⁴ Faktor ini dibedakan menjadi lima macam yaitu kecerdasan anak atau kemampuan intelegensi, Bakat, minat, sikap, dan motivasi.³⁵

- 2) Faktor Eksternal adalah hal-hal atau keadaan-keadaan yang datang dari luar individu. Faktor eksternal siswa meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang mempengaruhi hasil belajar.³⁶

Faktor eksternal dibedakan menjadi dua yaitu:

- a) Lingkungan Sosial adalah manusia atau sesama manusia, baik manusia itu ada kehadirannya maupun tidak langsung hadir. Dalam lingkungan sosial yang mempengaruhi belajar peserta didik dibedakan menjadi tiga yaitu lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.³⁷

- b) Lingkungan Non Sosial. beberapa faktor yang meliputi lingkungan nonsosial yang pertama yaitu lingkungan alamiah

³⁴ Tri Astutiek, *Jurnal Pendidikan Empirisme "Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Barisan Aritmatika dan Barisan Geometri Melalui Model Pembelajaran STAD Pada Siswa Kelas IX di SMP Al Muayyad Surakarta Semester Genap Tahun Pembelajaran 2017/2018 "*, Vol. 6, 2018, hal.69

³⁵ Aunurrahman, *Balajar dan Pembelajaran.....*, hal.181

³⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal.184

³⁷ Asiwi Tejawati, *Jurnal Pendidikan Konvergensi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dinamika Perkembangan Planet Bumi Melalui Penggunaan Kuis Who Wants To Be A Millionaire Pada Peserta Didik Kelas X.1 Semester 1 SMA Negeri Gondangrejo Tahun 2014/2015*, Vol. V, 2017, hal.9

seperti kondisi udara yang segar, tidak panas, dan tidak dingin. Kedua faktor instrumental yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam yaitu a) hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, dan sebagainya. b)Software, seperti kurikulum sekolah, peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan guru.³⁸

5. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyidikan ilmunan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.³⁹ Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.⁴⁰

Menurut Iskandar ilmu pengetahuan alam atau science secara harfiah disebut sebagai ilmu tentang alam ini, ilmu yang mempelajari

³⁸ Tri Astutiek, *Jurnal Pendidikan Empirisme: Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Barisan Aritmatika dan Barisan Geometri Melalui Model Pembelajaran STAD pada Siswa Kelas XI D SMP Al Muayyad Surakarta Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018*, Vol.6, 2018, hal.71

³⁹ Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018), hal.1

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar....*, hal.177

peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.⁴¹ Menurut Hendro Darmojo IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya.⁴²

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah sebuah pembelajaran ilmu yang mempelajari tentang peristiwa yang terjadi di alam sekitar dengan cara melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar peserta didik mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalamannya melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan.

b. Karakteristik Pembelajaran IPA

Berdasarkan karakteristiknya IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pemahaman tentang karakteristik IPA ini berdampak pada proses belajar IPA di sekolah. Sesuai dengan karakteristik IPA, IPA di

⁴¹ Binti Muakhiri, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD", No.01, 2014, hal.52

⁴² Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), hal.3

sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.⁴³

Karakteristik IPA menurut Jacobson dan Bergman ada 5 meliputi:

1. IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
2. Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
3. Sikap keteguhan hati, keingin tahuan, dan ketekunan dalam menyikap rahasia alam.
4. IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja.
5. Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.⁴⁴

c. Tujuan Pembelajaran IPA di SD/MI

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika.⁴⁵

Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat.

⁴³ Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.....*, hal.3

⁴⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.....*, hal.179

⁴⁵ Ibid., hal. 180

2. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
6. Ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.⁴⁶

6. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan hasil belajar kognitif

a. Pengertian Efektivitas

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan efektif dengan “ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya)” atau “dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha, tindakan)” dan efektivitas diartikan “keadaan berpengaruh, hal berkesan” atau “keberhasilan (usaha, tindakan)”.⁴⁷ Menurut bahasa, kata efektivitas berarti dapat membawa hasil, sehingga sesuatu dapat dikatakan efektif bila berhasil

⁴⁶ Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019), hal.268

⁴⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), Cet. XXIII, hal.207

dan dapat mencapai tujuan sebagaimana telah dirumuskan atau direncanakan sebelum melakukan hal tersebut.⁴⁸ Jadi dapat disimpulkan, definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan membawa hasil, dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Dalam hal ini, efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya sesuatu yang telah direncanakan.

Menurut Mulyasa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, terbentuknya kompetensi, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota.⁴⁹ Selain itu menurut Slavin, efektivitas pembelajaran ditunjukkan dengan empat indikator, yaitu: 1) kualitas pembelajaran, yakni seberapa banyaknya informasi atau keterampilan yang disajikan, 2) kesesuaian tingkat pembelajaran, yakni sejauh mana guru memastikan tingkat kemampuan dan kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru, 3) insentif, yakni seberapa besar usaha guru dalam memotivasi siswa pada materi yang diberikan, 4) waktu, pembelajaran dikatakan efektif jika siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.⁵⁰

⁴⁸ Yuwono, Pedoman Umum Ejaan Indonesia yang Telah Disempurnakan, (Surabaya: Indah, 1987), cet.I, hal. 39

⁴⁹ Mulyasa, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Kemandirian, Guru, dan Kepala Sekolah, (Jakarta:Bumi Aksara, 2009), hal.173

⁵⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*, (Bandung: Nusa Media, 2009), hal.55

Dari beberapa pendapat tentang efektivitas yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa telah mencapai tujuan yang telah direncanakan, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, ketepatan waktu, serta sarana yang menunjang proses belajar mengajar. Efektivitas model pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa.

b. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA

Motivasi adalah tenaga yang digunakan untuk menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi dibedakan menjadi dua yaitu pertama intrinsik dari dalam diri peserta didik, kedua ekstrinsik dari luar peserta didik.⁵¹ Untuk membangkitkan motivasi peserta didik yaitu dengan menggunakan dorongan ekstrinsik. Ekstrinsik adalah dorongan yang timbul untuk mencapai tujuan yang datang dari luar dirinya. Misalnya guru memberikan pujian atau hadiah bagi siswa yang mencapai atau menunjukkan usaha yang baik, dan menciptakan suasana belajar yang memberikan kepuasan dan kesenangan pada

⁵¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 94

siswa dan usaha lain yang dipandang pantas dilakukan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.⁵²

Jadi dalam penjelasan diatas dijelaskan bahwa adanya penghargaan atau hadiah dan juga suasana kelas yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk lebih giat dalam proses pembelajaran. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan membangkitkan motivasi peserta didik salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamen* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik, karena model pembelajaran TGT ini dikombinasi dengan sebuah permainan sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan.

Adapun teori yang mendasari motivasi belajar yaitu perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para peserta didik bekerja.⁵³ Sedangkan teori motivasi dalam pembelajaran kooperatif

⁵² Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Magetan: CV AE Medika Grafika, 2019), hal.47

⁵³ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (London: Allynand Bacon, 2005), hal.34

menekankan pada derajat perubahan, tujuan kooperatif mengubah insentif bagi peserta didik untuk melakukan tugas-tugas akademik.⁵⁴

Jadi berdasarkan beberapa penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPA.

c. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Salah satu faktor pendukung untuk mencapai hasil belajar yang maksimal yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal memiliki beberapa indikator yang salah satunya adalah faktor instrumental. Pengertian dari faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan kegunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini ialah kurikulum, sarana, fasilitas, dan guru.⁵⁵

Dari penjelasan di atas, guru termasuk dalam faktor instrumental. Dimana guru harus menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan efisien agar peserta didik mendapatkan hasil belajar

⁵⁴ Ibid., hal.36

⁵⁵ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan...*, hal.

yang maksimal. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 peserta didik, dimana setiap anggota kelompok dipilih secara acak berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran ini tergolong model pembelajaran yang efektif dan efisien.⁵⁶ Adapun teori yang mendasari hasil belajar kognitif dan pembelajaran kooperatif yaitu menekankan pada pengaruh dari kerja sama antara satu kelompok untuk mencapai tujuan yang sama.⁵⁷

Jadi berdasarkan beberapa penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) efektif terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung. Secara umum

⁵⁶ Kokom Kumalasari, Pembelajaran Konseptual Konsep dan Aplikasi, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011),hal. 68

⁵⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik...*, hal.36

sudah ada beberapa penelitian yang hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

- a. Laili Rahmawati dan Zelmy Adista Vembriliya dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD N Keputran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III 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.⁵⁸
- b. Muawanah dalam penelitiannya berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pokok Bahasan Bangunan Ruang Sederhana Semester II Kelas IV di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013 ”. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). hasil tes akhir yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah 64,32, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional adalah 55,61.

⁵⁸ 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

Berdasarkan uji percobaan rata-rata dua pihak diperoleh $t_{hitung} = 2,27$ dan $t_{tabel} = 2,00$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 31 + 31 - 2 = 60$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ jadi H_0 diterima yang artinya, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional.⁵⁹

- c. Meli Septiana, dll dalam penelitian yang berjudul “Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Rekreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar”. Penelitian ini menggunakan penelitian *quasi eksperiment*. Hasil uji proporsi pada data hasil belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar. Uji kesamaan dua rata-rata pada data skor motivasi belajar menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji kesamaan dua rata-rata pada data hasil belajar menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji kesamaan dua proporsi pada data hasil belajar menunjukkan bahwa persentase hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM individual pada kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa model TGT berbantuan CD pembelajaran rekreatif efektif terhadap

⁵⁹ Muawanah, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangunan Ruang Sederhana Semester II Kelas IV di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013”, (Jawa Tengah: Skripsi tidak diterbitkan, 2013), hal. 69

motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok prisma dan limas.⁶⁰

Tabel 2.3 Perbandingan Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Ajaran	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Laili Rahmawati dan Zelmy Adista Vembriliya: Efektivitas <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament (TGT)</i>. 2. sama-sama memakai penelitian kuantitatif. 3. tujuan yang ingin dicapai sama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelian berbeda 2. Mata pelajaran yang dipakai berbeda yaitu matematika sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran IPA. 3. uji yang digunakan yaitu uji-t sedangkan yang digunakan penelitian adalah uji MANOVA 	Dari hasil uji-t diperoleh nilai $sig. = 0,002$ yang berarti $0,002 < 0,05$, maka hipotesis yang diajukan diterima dan signifikan
2.	Muawanah :“ Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pokok bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament (TGT)</i> 2. Tujuan yang ingin diapai yaitu sama” untuk memperbaiki 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Mata pelajaran yang berbeda yaitu bangunan ruang sederhanasedagakan yang peneliti gunakan adalah mata pelajaran IPA 3. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan 	Berdasarkan uji percobaan rata-rata dua pihak diperoleh $t_{hitung} = 2,27$ dan $t_{tabel} = 2,00$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 31 + 31 - 2 = 60$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ jadi H_0 diterima yang artinya, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

⁶⁰ Meli Septiana, dll, “Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Kreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar”. dalam Unnes Jurnal of Mathematics Education, Vol.1, No.2, 2012, hal.18

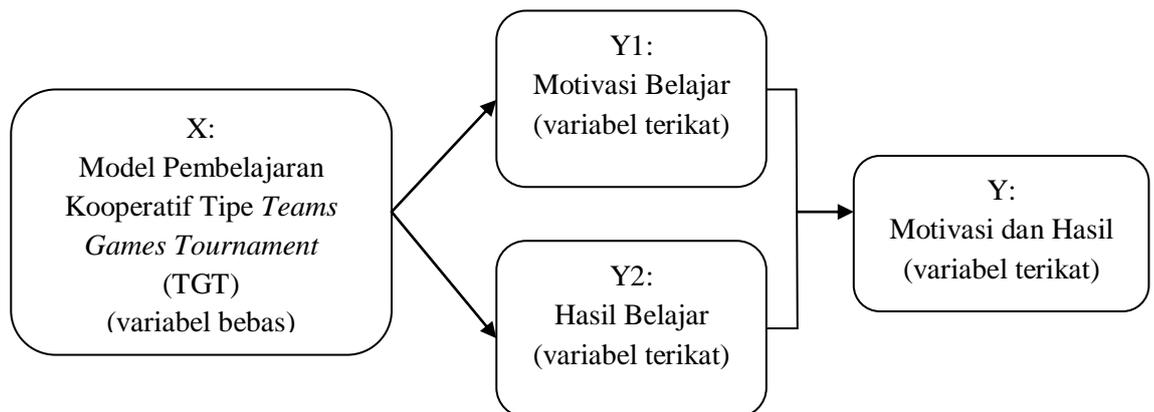
Lanjutan

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Ajaran	Persamaan	Perbedaan
Bangunan Ruang Sederhana Semester II Kelas IV di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013 ”.	hasil belajar peserta didik.		dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
Meli Septiana, dll: “Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Rekreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament (TGT)</i> 2. Tujuan yang sama yaitu ingin dicapai yaitu untuk memperbaiki motivasi dan hasil belajar peserta didik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Jenis penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimental sedangkan yang peneliti pakai yaitu pre-experimental design 	Uji kesamaan dua rata-rata pada data skor motivasi belajar menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji kesamaan dua rata-rata pada data hasil belajar menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. Maka dapat dikatakan bahwa model TGT berbantuan CD pembelajaran rekreatif efektif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok prisma dan limas.

Setelah menelaah isi dari penelitian yang sudah pernah dilaksanakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, terdapat perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Kajian pada penelitian pertama menggunakan mata pelajaran Olahraga, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan mata pelajaran IPA. Selanjutnya, kajian pada penelitian kedua yaitu sama-sama memiliki tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kajian pada penelitian ketiga jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan yang peneliti gunakan adalah kuantitatif. Kajian pada penelitian ke empat sama-sama menggunakan mata pelajaran IPA.

C. Kerangka Berpikir Penelitian

Salah satu indikator penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA adalah kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk mewujudkan perubahan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPA, maka didalam pembelajaran di sekolah haruslah dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.



Gambar 2.2 kerangka berpikir model pembelajaran TGT

Berdasarkan kerangka tersebut menunjukkan bahwa peneliti bermaksud untuk mengetahui efektivitas yang ditimbulkan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.