

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia untuk mencapai tujuan kearah yang lebih maju.¹ Setiap individu berhak mendapatkan kesempatan pendidikan. Pendidikan sebagai upaya untuk memperluas pengetahuan seseorang. Seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang secara sadar dan sengaja dilakukan oleh orang dewasa kepada anak dengan penuh tanggung jawab sehingga menimbulkan interaksi diantara keduanya dengan tujuan agar mencapai kedewasaan yang dicita-citakan. Tujuan pendidikan adalah terjadinya perubahan perilaku yang diinginkan setelah peserta didik belajar. Tujuan pendidikan telah direncanakan agar dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Manusia tanpa pendidikan akan sulit berkembang, oleh karena itu

¹ Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan (Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran)*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 19

² Natalia, Kristin & Anugraheni, "Perbedaan Efektifitas Model Pembelajaran", dalam *Jurnal Vox Edukasi*, Vol. 10, No. 01, 2019, hal. 2

pendidikan harus benar-benar diarahkan agar menghasilkan manusia yang berkualitas dan juga memiliki moral dan budi pekerti yang luhur.

Abu Bakar Ahmad as-Sayyid mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah turunnya hidayah Allah SWT kepada anak didik. Maka kemuliaan serta pahala yang akan diperoleh para pendidik adalah lebih baik dari dunia dan seisinya. Oleh sebab itu, sebagai orang yang berkecimpung di dunia pendidikan sudah selayaknya kita berkewajiban membimbing dan mengarahkan anak didik kita untuk mendapatkan hidayah dari Allah SWT yaitu menuju *amar ma'ruh nahi munkar*. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah An-Nisa' ayat 9 yang berbunyi:

(9) *وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرْكُوا مِنْ حَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا*

Artinya:

“Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.” (Q.S An-Nisa': 9)

Dengan pendidikan manusia akan hidup jauh lebih baik dengan kependaiannya. Cara untuk mewujudkan pendidikan tersebut adalah melalui pembelajaran yang ada di setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti

kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media.³

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah sebaiknya mengembangkan kemampuan akademik dan interaksi sosial dengan meningkatkan keaktifan peserta didik. Untuk mengembangkan akademik peserta didik, guru sebaiknya meningkatkan proses pembelajaran dengan model dan tujuan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.⁴ Sedangkan untuk menjadikan pembelajaran menjadi aktif, maka tidak tercipta begitu saja, tetapi ada rancangan yang sengaja dibuat, yang dalam bahasa instruksional terjadi skenario guru dalam pembelajaran.⁵

Proses pembelajaran adalah bagian terpenting dari sebuah kegiatan pendidikan. Proses pembelajaran sangat menentukan tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Secara ideal tujuan proses belajar mengajar adalah agar semua peserta didik dapat menguasai bahan ajar secara maksimal. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin agar lebih menyenangkan dan akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga menimbulkan motivasi belajar peserta didik, karena dengan hal tersebut tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Penggunaan model yang inovatif pada proses pembelajaran di dalam kelas akan mempermudah peserta didik

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 144

⁴ Ratna Indah & Gamaliel Septian, "Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran Numberer Heads Together (NHT) Siawa Kelas 4 SD", dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 3, No. 1, 2019, hal. 362

⁵ Hamzah B.Uno & Nudin Mohamad, *BELAJAR DENGAN PENDEKATAN PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hal. 77

memahami materi pelajaran, antusias mengikuti pembelajaran, dan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Guru sebagai pendidik harus mampu untuk melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik karena pemilihan model pembelajaran dapat mempengaruhi tujuan dan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya sebuah pendidikan bergantung dari apa yang diajarkan oleh guru. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.⁶ Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan menambah motivasi peserta didik dalam belajar. Hal tersebut tentunya dapat mendorong adanya hubungan kerja sama yang baik antar guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan variatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan model pembelajaran kooperatif. Huda dalam jurnal IMED menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mengacu pada model pembelajaran yang dalam hal ini siswa bekerjasama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran...*, hal. 144

Pembelajaran kooperatif pada umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda.⁷

Pembelajaran kooperatif berbeda halnya dengan hanya sekedar belajar dalam kelompok, namun terdapat unsur pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kooperatif asal-asalan. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru, tetapi siswa juga dapat saling membelajarkan antar sesama siswa lainnya. Pembelajaran ini dinilai lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menugaskan kelompok untuk bekerjasama atau berdiskusi memahami materi atau informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lain saat turnamen. Model pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik untuk saling membantu dalam menguasai kompetensi yang akan dipertandingkan.⁸ Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang sangat menarik jika diterapkan pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan model ini, seluruh peserta didik akan terlibat aktif dalam

⁷ Hamzah Upu, Baso Intang, & Hartina Akhmad, "Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa", dalam jurnal *Issues in Mathematics Education* (IMED), Vol. 2, No. 2, September 2018, hal. 153

⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 134

mengikuti pembelajaran tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor temannya, serta mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengajarkan peserta didik untuk saling bekerja sama dalam kelompok, bertanggung jawab, serta bersaing secara sehat. Adanya model pembelajaran tersebut akan membuat peserta didik aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran akan bertambah. Penerapan model pembelajaran bertujuan untuk mempermudah penyajian materi dan mengatasi sikap aktif peserta didik. Jika penerapan model pembelajaran mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, maka peserta didik akan merasakan dampak positifnya dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, motivasi memiliki peranan yang sangat penting. Motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan penggerak yang berada dalam diri peserta didik.⁹ Peranan khas motivasi belajar adalah menumbuhkan gairah belajar, senang dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Seorang peserta didik yang belajar dengan motivasi yang kuat akan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan semangat. Dan sebaliknya, jika seorang peserta didik belajar dengan motivasi yang lemah, maka peserta didik akan malas atau bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan pelajaran tersebut.

⁹ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 75

Motivasi berkaitan erat dengan kebutuhan. Kebutuhan yang kuat terhadap sesuatu, akan mendorong seseorang untuk mencapainya sekuat tenaga. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dapat meningkat jika anak memiliki motivasi yang kuat untuk belajar.¹⁰ Guru memiliki peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, maka tugas guru adalah meyakinkan peserta didik agar tujuan yang ingin diwujudkan menjadi kebutuhan bagi peserta didik. Contohnya seperti guru meyakinkan peserta didik bahwa hasil belajar yang baik merupakan suatu kebutuhan untuk mencapai kesuksesan yang dicita-citakan.

Diakui atau tidak, pada zaman modern ini sebagian besar guru masih menggunakan metode mengajar tradisional. Cara mengajar tersebut bersifat otoriter dan hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) seperti halnya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Bendiljati Wetan, guru masih menggunakan metode ceramah, mencatat, dan peserta didik diminta untuk mengerjakan soal di buku Lembar Kerja Siswa (LKS) secara individual sehingga peserta didik kurang terlibat pada kegiatan pembelajaran, takut bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hal tersebut karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan monoton sehingga peserta didik merasa jenuh, kurang antusias, dan motivasi belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran menjadi rendah dan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa.

¹⁰ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 118

Al-Qur'an Hadis adalah salah satu ilmu keagamaan yang dirumuskan berhubungan dengan ayat-ayat suci Al-Qur'an dengan ucapan, perilaku, dan tindakan Nabi Muhammad SAW yang harus dilakukan oleh seluruh umat islam. Terdapat penegasan lain bahwa mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan pelajaran yang banyak membutuhkan hafalan serta pengalaman dalam kehidupan nyata. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis disekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya sendiri dan keimanannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar harus diraih pada seluruh pembelajaran, tidak terkecuali pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu mata pelajaran yang hanya diajarkan di MI. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis ini merupakan mata pelajaran yang berisi tentang surah-surah pendek, tajwid dan hikmah atau isi kandungan yang terdapat dalam surah-surah pendek. Pembelajaran ini dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena pembahasannya yang terlalu monoton dan saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah. Sehingga menyebabkan peserta didik bosan sehingga peserta didik sulit menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menjadikan motivasi dan hasil belajar peserta didik rendah. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran yang bervariasi tentunya akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Jadi, peserta didik tidak hanya mendengar dan melakukan perintah guru tetapi juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadis Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung”**.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- a. Guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran Al-Qur’an Hadis sehingga peserta didik kurang aktif.
- b. Guru sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berlangsung kurang menarik perhatian peserta didik.
- c. Kurangnya motivasi peserta didik terhadap pembelajaran Al-Qur’an Hadis.
- d. Masih kurangnya hasil belajar peserta didik sehingga pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal.

2. Batasan Masalah

Melihat identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah-masalah terkait sebagai berikut:

- a. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibatasi berupa penerapan model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas IV B dan kelas IV A sebagai pembanding

- b. Objek penelitian pada penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
- c. Hasil belajar peserta didik yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif.
- d. Penelitian ini dibatasi pada kelas IV-A dan IV-B MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Peserta didik kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?
2. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?
3. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-

Qur'an Hadis peserta didik IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis secara definitif dapat berarti jawaban sementara yang kebenarannya masih diuji dengan data yang diperoleh dari lapangan.¹¹

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat

¹¹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), hal. 49

pertanyaan.¹² Sesuai dengan rumusan masalah maka peneliti mengajukan Hipotesis Nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a) sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

2. Hipotesis Nol (H_0)

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Al-

¹² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabet, 2016), hal. 96

Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat untuk semua pihak. Adapun manfaat dalam penelitian ini mencakup manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi ilmiah guna menambah pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Kepala Madrasah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan kepada guru tentang model pembelajaran selain model konvensional serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan variasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

c. Bagi Peserta Didik

Dengan diadakannya penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian sejenis tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah pada penelitian, maka penulis perlu memberikan pemahaman dan penegasan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah hubungan sebab akibat antar 2 variabel, yakni variabel Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2).

b. *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima komponen yaitu: Presentasi Kelas, Tim, Game, Tournament, Rekognisi Tim. Sebelum peserta didik dibagi kedalam kelompok, terlebih dahulu guru menyajikan materi pelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu guru juga harus menyiapkan kartu soal untuk *games tournament* dan lembar kerja peserta didik. Selanjutnya peserta didik bekerja kelompok dengan timnya untuk memastikan bahwa semua anggota kelompoknya memahami materi (team). Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang). Setiap kelompok mengerjakan tugas dalam LKS yang dibagikan guru; Permainan (games); Pemberian hadiah.¹³

c. Motivasi

Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Motivasi belajar adalah kekuatan pendorong baik dari dalam maupun luar diri peserta didik untuk belajar dalam rangka mengadakan perubahan tingkah laku guna mencapai tujuan yang ingin dicapai dengan didukung beberapa indikator seperti: hasrat dan keinginan,

¹³ Muhammad Surya Hamdani, Mawardi, & Krisma Widi Wardani, "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi", dalam jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3, No. 4, 2019, hal. 442

kebutuhan dalam belajar, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif.¹⁴

d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan sejumlah materi pembelajaran.¹⁵ Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena ia mencapai penguasaan atas sejumlah materi yang diberikan saat proses belajar mengajar. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.¹⁶

2. Penegasan Operasional

Adanya penegasan operasional akan mempermudah pembaca dan peneliti dalam memberikan gambaran atau batasan tentang pembahasan dari masing-masing variabel. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik adalah pengaruh yang ditimbulkan dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah diterapkan akan membuat peserta didik menjadi aktif, mandiri, bertanggung jawab dan peserta didik akan merasa tertarik mengikuti pembelajaran yang

¹⁴ Sayu Putri Ningrat & Made Sumantri, “Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD”, dalam *Journal of Education Technology*, Vol. 2, No. 4, 2018, hal. 147

¹⁵ Sinar, *Metode Active Learning – Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 20

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 46

dilakukan guru sehingga motivasi belajar peserta didik lebih tinggi serta hasil belajar dari peserta didik juga akan meningkat.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam sebuah karya ilmiah, adanya sistematika merupakan bantuan yang dapat mempermudah pembaca untuk mengetahui urutan sistematika dari isi karya ilmiah tersebut. Secara garis besar pembahasan dalam skripsi dibagi menjadi tiga bagian, yakni: Bagian Awal, Bagian Inti, Bagian Akhir.

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

Bagian inti terdiri dari enam bab dan masing-masing bab berisikan sub-sub bab, antara lain:

BAB I Pendahuluan, meliputi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, terdiri dari: Kajian Teori meliputi, hakikat model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), hakikat motivasi belajar, hakikat hasil belajar, hakikat Al-Qur'an Hadis, penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: 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, meliputi tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, meliputi pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Tulungagung.

BAB VI Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran, bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup.