

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran dikelas atau di tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran.<sup>1</sup> Joyce dan Weil dalam Rusman,<sup>2</sup> menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Mereka juga berpendapat bahwa 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. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, hal. 144

<sup>2</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran...*, hal. 133

<sup>3</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, ( Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hal.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.<sup>4</sup> Sebelum kita menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu:

- a. Pertimbangan terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan ajar.
- c. Pertimbangan dari sudut siswa
- d. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis

Model pembelajaran yang tepat pada dasarnya memiliki tujuan agar siswa dapat belajar dengan aktif serta menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar yang optimal.

## **2. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Isjoni dan Ismail dalam Muhammad Thobroni,<sup>5</sup> pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, mereka bekerja sama agar sampai pada pengalaman belajar berkelompok. Thompson dan Smith dalam

---

<sup>4</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hal. 57

<sup>5</sup> Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 285-286

Ratumanan<sup>6</sup> mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerjasama dengan kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi akademik dan keterampilan pribadi. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.<sup>7</sup>

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vygotsky yang dikenal sebagai “Piaget Konstruktifism Kognitif” dan “Vygotsky Konstruktivism Sosial”. Menurut sudut pandang teori konstruktivistik Piaget lebih menekankan kepada kondisi individu peserta didik, belajar yang baik yaitu ketika peserta didik aktif mencari informasi yang mereka perlukan dan sekaligus mencari pemecahan masalahnya sendiri. Asumsi dasar dari sudut pandang pembelajaran kooperatif adalah proses intraksi antara peserta didik terkait dengan tugas belajar akan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mencerna dan menguasai sebuah konsep.<sup>8</sup>

Sementara menurut teori konstruktivistik sosial menekankan pada pemberian bantuan dari peserta didik yang telah mencapai titik

---

<sup>6</sup> T.G Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015), hal. 150

<sup>7</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran...*, hal. 201

<sup>8</sup> Yudha Ardian, I Nyoman, Sugeng Sutaya, “*Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD Terhadap Retensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”, dalam *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Pengembangan*, Vol. 1, No. 2, Februari 2016, hal. 222

perkembangan kepada peserta didik yang masih belum mencapai titik perkembangan tersebut. Adanya bantuan dari peserta didik yang sudah mencapai zona tersebut memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar lebih mudah sehingga peserta didik yang belum mencapai zona tersebut akan terbantu guna menyelesaikan tugas mereka sendiri.<sup>9</sup>

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah peserta didik membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan yang sama.<sup>10</sup> Menurut Slavin dalam Rusman, pembelajaran kooperatif menggalakkan peserta didik berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu rangkaian pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam beberapa kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Tujuan yang paling penting dalam pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan peserta didik pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan.<sup>11</sup>

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Karakteristik dari pembelajaran kooperatif, yakni sebagai berikut:<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hal. 223

<sup>10</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hal. 189

<sup>11</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 33

<sup>12</sup> T.G Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*,... hal. 151

- 1) Kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil heterogen. Anggota kelompok terdiri dari peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda yakni tinggi, sedang, dan rendah. Jika mungkin dalam pembentukan kelompok juga diperhatikan perbedaan suku, budaya, jenis kelamin, latar belakang sosial ekonomi, dan sebagainya.
- 2) Peserta didik belajar dalam kelompok secara kooperatif untuk menguasai materi pembelajaran. Tugas anggota kelompok adalah saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai tujuan ketuntasan belajar.
- 3) Sistem penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Menurut Eveline dan Nara dalam Mohamad Syarif,<sup>13</sup> pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota memiliki peran.
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara peserta didik.
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

---

<sup>13</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 50

### c. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lundgen dalam Ratumanan,<sup>14</sup> unsur-unsur dasar yang perlu ditanamkan kepada peserta didik agar pembelajaran kooperatif dapat lebih efektif yakni sebagai berikut:

- 1) Peserta didik harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam” atau “berenang” bersama.
- 2) Peserta didik memiliki tanggung jawab terhadap setiap peserta didik lain dalam kelompoknya, di samping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 3) Peserta didik harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- 4) Peserta didik harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya di antara para anggota kelompok.
- 5) Peserta didik akan diberikan evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- 6) Peserta didik berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar
- 7) Peserta didik akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

### d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Suprijono dalam Mohamad Syarif, memaparkan sintaks model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase, yakni sebagai berikut:<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> T.G Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*,... hal. 154

1) Fase pertama

Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik. Guru mengklasifikasi maksud pembelajaran kooperatif. Hal ini penting dilakukan karena peserta didik harus memahami dengan jelas prosedur dan aturan dalam pembelajaran.

2) Fase kedua

Guru menyampaikan informasi, sebab informasi ini merupakan akademik.

3) Fase ketiga

Guru harus menjelaskan bahwa peserta didik harus saling bekerjasama dalam satu kelompok. Tiap anggota kelompok memiliki akuntabilitas individual untuk mendukung tercapainya tujuan kelompok. Pada fase ini yang terpenting jangan sampai ada *free-rider* atau anggota yang hanya menggantungkan tugas kelompok pada individu lainnya.

4) Fase keempat

Guru perlu mendampingi tim-tim belajar, mengingatkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik dan waktu yang alokasikan. Pada fase ini bantuan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, pengarahan, atau meminta beberapa peserta didik mengulangi hal yang sudah ditunjukkan.

---

<sup>15</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 54

## 5) Fase kelima

Guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.

## 6) Fase keenam

Guru mempersiapkan struktur *reward* yang akan diberikan kepada peserta didik. Struktur *reward* kooperatif diberikan kepada tim meskipun anggota timnya saling bersaing.

Sementara itu Rusman juga menyebutkan bahwa terdapat enam langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:<sup>16</sup>

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

<b>Tahap</b>	<b>Tingkah Laku Guru</b>
<b>Tahap 1</b> Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Peserta Didik	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi peserta didik belajar.
<b>Tahap 2</b> Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
<b>Tahap 3</b> Mengorganisasikan Peserta Didik ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
<b>Tahap 4</b> Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
<b>Tahap 5</b> Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
<b>Tahap 6</b> Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

<sup>16</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran...*, hal. 211



Dengan terjadinya pembelajaran kooperatif terjadilah interaksi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Peserta didik lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan peserta didik lain, sehingga dapat melatih mental peserta didik untuk belajar bersama dan berdampingan, serta menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.<sup>17</sup>

### **3. Hakikat Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin juga menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, dan sikap-sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.<sup>18</sup> Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh aktivitas peserta didik tanpa adanya perbedaan, melibatkan

---

<sup>17</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Yogyakarta: Kencana, 2008), hal. 242-243

<sup>18</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hal. 197

peran status peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan (*Games*) dan penghargaan (*rewards*).<sup>19</sup>

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, peserta didik pindah ke kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.<sup>20</sup>

Menurut Saco yang dikutip oleh Rusman,<sup>21</sup> dalam TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Huda dalam Miftahul, juga berpendapat bahwa dalam TGT, peserta didik mempelajari materi di ruang kelas. Setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen). Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota kelompoknya, barulah mereka diuji secara individual melalui game

---

<sup>19</sup> One Teladaningsih, Mawardi & Indi Huliana, “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD”, dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 4, No. 1, Juni 29019

<sup>20</sup> T.G Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*,... hal. 183

<sup>21</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*..., hal. 224

akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.<sup>22</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan interaksi dan kerjasama siswa dalam kelompok. Interaksi dan kerjasama terlihat saat mengerjakan dan membahas tugas yang diberikan oleh guru. Adanya interaksi akan membentuk suatu kekompakan dalam kelompok dan memunculkan rasa percaya diri. Dengan adanya *games* dapat menghidupkan situasi pembelajaran. peserta didik sangat antusias dalam mengikuti permainan sekaligus berkompetisi dalam permainan tersebut. Kompetisi dan persaingan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berusaha menjawab pertanyaan dalam permainan yang diberikan. Secara tidak langsung peserta berkonsentrasi untuk mengingat materi yang dipelajari. Pada akhirnya akan mempengaruhi konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman sehingga hasil belajar akan meningkat.<sup>23</sup>

#### **b. Komponen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Slavin menyatakan bahwa ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

---

<sup>22</sup> Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu—isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 197

<sup>23</sup> Putu Citra Ami Kusumaningrum, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng” dalam *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1, 2019

yaitu:<sup>24</sup>

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya saja pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Saat penyajian kelas berlangsung peserta didik sudah berada dalam kelompoknya sehingga mereka akan memperhatikan dengan serius sebab setelah itu peserta didik harus mengerjakan *games* akademik dengan baik karena skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili percampuran dari berbagai keragaman peserta didik seperti keragaman kemampuan akademik, jenis kelamin, ras. Fungsinya adalah agar anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja, lebih khususnya untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3) Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh

---

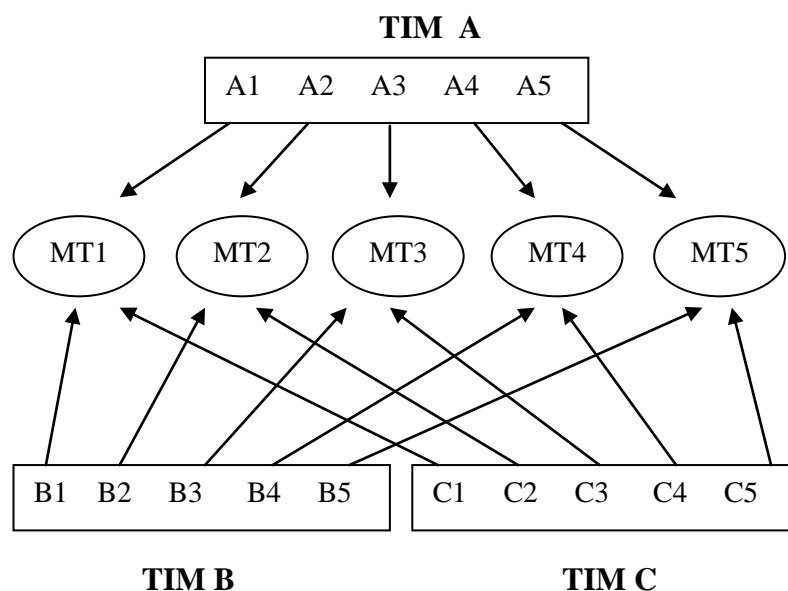
<sup>24</sup> Tukiran & Ana Andriani, “ *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*”, dalam Jurnal University Research Colloquium, 2018, hal. 224

mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis berbentuk sederhana.

#### 4) Kompetisi/turnamen (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Turnamen biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

Berikut skema ilustrasi turnamen:



**Gambar 2.1 Penempatan Peserta Didik dalam Tim Meja Turnamen Robert E. Slavin**

Keterangan :

A1, B1, C1 : Peserta didik berkemampuan tinggi

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

A5, B5, C5 : Peserta didik berkemampuan rendah

MT1,MT2,MT3,MT4,MT5 : Meja Turnamen (1,2,3,4,5)

### 5) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar dan atas pemenuhan kriteria rata-rata skor yang ditentukan sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Kriteria Tim Berprestasi**

Rata-rata Poin Kelompok	Penghargaan Kelompok
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Jadi dapat disimpulkan bahwa komponen model pembelajaran TGT ada 5, yakni: penyajian kelas, kelompok (*Teams*), permainan (*Game*), Tournament, dan Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*). Setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik yang akan bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game*. Pertanyaan dalam game berbentuk kuis sederhana untuk menguji pengetahuan peserta didik. Pada akhir minggu atau akhir pokok bahasan dilaksanakan turnamen. Bagi kelompok yang terbanyak mendapatkan skor akan mendapatkan penghargaan dari guru.

### c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif ...*, hal. 205

### 1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Guru pada awal pembelajaran menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau disebut dengan presentasi kelas. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena sangat membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan, karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

### 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang peserta didik berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya, lebih khususnya untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal saat *game* atau permainan.

Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok belajar bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Kegiatan peserta didik dalam belajar kelompok ini adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki

kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompoknya melakukan kesalahan.

### 3) Permainan (*Games*)

*Game* 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. *Game* atau permainan ini terdiri dari soal-soal yang sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen oleh 3 peserta didik perwakilan dari masing-masing tim kelompoknya. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomer yang didapatkannya. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor ini nanti dikumpulkan untuk turnamen atau lomba.

### 4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Turnamen atau lomba ini dilaksanakan di akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas. Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

### 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)



Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan hadiah apa bila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan seperti yang terlihat pada Tabel 2.1.

**d. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Shoimin adalah sebagai berikut:<sup>26</sup>

- 1) Tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok.
- 4) Membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen.

Adapun pendapat lainnya menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Almira Rachma, Andin Dyas, & Pupun Nuryani, “*Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*”, dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2, Agustus 2019, hal. 149

- 1) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 2) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 3) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan peserta didik.
- 4) Mendidik peserta didik untuk lebih bersosialisasi dengan orang lain.
- 5) Meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat.

**e. Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut.<sup>28</sup>

- 1) Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
- 3) Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

---

<sup>27</sup> Dian Riski & Abdul Rachman, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Trenggalek”, dalam Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Vol. 01, No. 01, 2013, hal 162

<sup>28</sup> Ririn Rusmiati & Ary Susantyo, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media *Pop Up* terhadap Hasil Belajar Kelas IV”, dalam Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 2, 2019, hal. 246

Adapun pendapat lainnya menyatakan bahwa kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:<sup>29</sup>

- 1) Membutuhkan waktu yang lama .
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya seperti membuat soal untuk setiap meja turnamen dan guru harus mengetahui urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi sampai terendah.

#### **4. Hakikat Motivasi Belajar**

##### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan/*feeling* atau reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>30</sup> Menurut Winkel yang dikutip oleh Wahab, motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu sedangkan motif adalah daya penggerak dalam diri seorang individu untuk melakukan kegiatan tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan demikian, motif merupakan dorongan untuk berperilaku, sedangkan motivasi mengarahkan.<sup>31</sup>

<sup>29</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif ...*, hal. 208

<sup>30</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hal. 158

<sup>31</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), hal.

Selanjutnya Gleitman & Reber yang dikutip oleh Muhibbin, menjelaskan bahwa pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal manusia yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah.<sup>32</sup> Motivasi sebagai faktor inner (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya.<sup>33</sup> Motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh subjek belajar dapat dicapai.<sup>34</sup>

Mengenai peranan motivasi dalam proses belajar, Slavin dalam Uno mengemukakan bahwa motivasi merupakan salah satu prasyarat yang paling penting dalam belajar. Bila tidak ada motivasi, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi dan motivasi dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.<sup>35</sup> Seseorang akan berhasil dalam belajar jika dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan

153

---

<sup>32</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal.

<sup>33</sup> Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), hal. 83

<sup>34</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hal. 75

<sup>35</sup> Hamzah B. Uno, *Strategi Pembelajaran PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.

194

pengajaran. Ada dua hal dalam motivasi, yakni mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Dengan dasar motivasi tersebut, maka kemungkinan belajar akan berhasil dengan baik.<sup>36</sup>

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong peserta didik untuk melakukan belajar. Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain adalah dengan memberi angka, hadiah, persaingan atau kompetisi, memberi ulangan, pujian, hukuman.<sup>37</sup> Dalam pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat lima komponen dua diantaranya adalah hadiah dan kompetisi/turnamen. Secara tidak langsung model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Desmita mengemukakan bahwa karakteristik anak usia 10-12 tahun anak-anak kelas tinggi atau kelas IV sampai kelas VI SD memiliki karakter seperti senang bekerjasama, rasa ingin tahu yang tinggi, mulai hidup dengan kemandirian, dan senang dengan permainan. Oleh karena itu dengan adanya penerapan model TGT yang sesuai dengan karakteristik mereka akan lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Sunhaji, *Strategi Pembelajaran, Konsep Dasar, Metode dan Aplikasinya dalam Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2009), hal. 16

<sup>37</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar...*, hal. 97

<sup>38</sup> Syifa Aulia Hakim dan Harlinda Syofyan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat", dalam *International Journal of Elementary Education*, Vol. 1, No. 1, 2017 hal. 251

## b. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

Ada dua bentuk motivasi pada seseorang yang dapat digolongkan dalam 2 jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Adapun pengertiannya yakni sebagai berikut:

### 1) Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena sudah ada dorongan dalam diri individu untuk melakukan sesuatu. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan belajar, maka yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah keinginan mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan belajar itu sendiri.<sup>39</sup> Suatu hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar.<sup>40</sup> Contohnya seperti seorang peserta didik belajar, peserta didik tersebut belajar karena memang benar-benar ingin mengetahui segala hal, bukan karena ingin dipuji.

Motivasi instrinsik juga diartikan sebagai motivasi yang pendorongnya ada kaitan langsung dengan nilai-nilai yang terkandung dalam tujuan yang dilakukannya.<sup>41</sup> Pada umumnya motivasi instrinsik lebih efektif dalam mendorong seseorang untuk lebih giat belajar daripada motif instrinsik.<sup>42</sup> Perlu diketahui bahwa

---

<sup>39</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar...*, hal. 89

<sup>40</sup> Hamzah B. Uno, *Strategi Pembelajaran PAIKEM...*, hal. 195

<sup>41</sup> Abdul Rahman Shaleh & Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hal. 139

<sup>42</sup> Abu Ahmadi & Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pusaka Setia, 1997), hal. 10

peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan dan ahli dalam bidang studi tertentu.

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu yang juga mendorongnya melakukan kegiatan belajar.<sup>43</sup> Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Contohnya seperti seorang peserta didik belajar karena tahu jika besok pagi akan ujian, peserta didik tersebut mengharapkan mendapatkan nilai baik agar dipuji oleh temannya. Jadi yang terpenting bukan belajar karena ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik atau agar mendapat hadiah.<sup>44</sup>

Perlu ditegaskan bahwa motivasi eksternal dalam kegiatan pembelajaran tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan peserta didik berubah-ubah dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran ada yang kurang menarik bagi peserta didik sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.<sup>45</sup>

### c. Indikator Motivasi Belajar

Untuk mengetahui peserta didik memiliki motivasi belajar atau tidak, maka perlu diketahui ciri-ciri motivasi belajar pada diri peserta

<sup>43</sup> Hamzah B. Uno, *Strategi Pembelajaran PAIKEM...*, hal. 195

<sup>44</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar...*, hal. 91

<sup>45</sup> *Ibid...*, hal. 91

didik. Menurut Uno dalam Susanto, indikator belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:<sup>46</sup>

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

#### **d. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar**

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas pembelajaran. Berikut beberapa prinsip motivasi dalam belajar, yaitu:<sup>47</sup>

- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar
- 2) Motivasi instrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik
- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada motivasi berupa hukuman
- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan belajar
- 5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar
- 6) Motivasi melahirkan prestasi belajar.

---

<sup>46</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 76

<sup>47</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar...*, hal. 129-130



Menurut Kenneth H. Hover dalam Hamalik mengemukakan prinsip-prinsip motivasi sebagai berikut:<sup>48</sup>

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman.
- 2) Semua peserta didik mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) tertentu yang harus mendapatkan kepuasan.
- 3) Motivasi yang berasal dari dalam individu (intrinsik) lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar (ekstrinsik).
- 4) Terhadap jawaban (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) perlu dilakukan usaha pemantauan.
- 5) Motivasi itu mudah menular atau tersebar terhadap orang lain.
- 6) Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi.
- 7) Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya daripada apabila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru.
- 8) Pujian yang datangnya dari luar terkadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.
- 9) Teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam efektif untuk memelihara minat peserta didik.

#### **e. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi diperlukan peserta didik untuk memperoleh hasil yang ingin dicapai. Semakin tinggi tingkat motivasi yang dimilikinya,

---

<sup>48</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hal. 163-

maka semakin tinggi pula intensitas belajar yang dilakukannya untuk mencapai hasil yang diinginkan. Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Jadi, fungsi motivasi adalah sebagai berikut:<sup>49</sup>

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

#### **f. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar**

Motivasi dalam belajar mengajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong peserta didik untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara meningkatkan motivasi pada peserta didik.

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain:<sup>50</sup>

- 1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar. Angka-angka yang baik bagi peserta didik merupakan

---

<sup>49</sup> *Ibid...*, hal. 161

<sup>50</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar...*, hal. 92-94

motivasi yang sangat kuat. Banyak peserta didik belajar hanya untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga peserta didik biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Namun pendidik juga harus ingat bahwa pencapaian angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati (bermakna).

## 2) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah tidak menarik bagi seseorang yang tidak senang dengan kegiatan tersebut. Contohnya sebuah hadiah diberikan kepada gambar yang terbaik, mungkin hadiah tersebut tidak akan menarik bagi peserta didik yang tidak memiliki bakat menggambar.

Perlu diketahui bahwa tidak semua para ahli setuju dengan adanya pemberian hadiah. Namun diakui bahwa pemberian hadiah ini efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi dengan catatan tidak terlalu sering, karena dapat menimbulkan efek negatif berupa ketergantungan.

## 3) Persaingan/kompetisi

Persaingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat pendorong motivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Baik persaingan individu maupun persaingan kelompok dapat membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

#### 4) *Ego-Involvement*

Menumbuhkan kesadaran pada peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan dengan mempertaruhkan harga dirinya. Jadi, *ego-involvement* merupakan salah satu motivasi yang baik dalam proses belajar mengajar, karena seorang peserta didik akan berusaha segenap tenaganya untuk mencapai hasil yang maksimal untuk menjaga harga dirinya

#### 5) Memberi ulangan

Seorang peserta didik akan menjadi lebih giat belajar jika mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi perlu diingat bahwa pemberian ulangan jangan terlalu sering, karena akan membosankan. Dan guru juga harus memberitahu peserta didik terlebih dahulu bahwa akan diadakan ulangan.

#### 6) Pujian

Apabila peserta didik berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk penguatan (reinforcement) yang positif dan merupakan motivasi yang baik. Pujian tidak hanya dilakukan dengan kata-kata (non verbal) tetapi juga bisa ditunjukkan dengan gerakan (verbal) seperti mengangkat jempol, mengangguk, dll. Oleh karena itu, guru harus memberi pujian dengan tepat, karena dengan hal tersebut dapat membangkitkan gairah belajar peserta didik.

## 7) Hukuman

Hukuman merupakan bentuk penguatan yang negatif. Tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak dapat menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

## 5. Hakikat Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nasution, keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.<sup>51</sup> Hasil belajar adalah perubahan individu yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dicapai dari proses belajar.<sup>52</sup> Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran (*ends are being attained*).<sup>53</sup>

Guru dituntut dapat berperan aktif sebagai fasilitator atau mediator dalam pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan model pembelajaran TGT peserta

---

<sup>51</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik: Konsep dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hal 2

<sup>52</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), hal. 175

<sup>53</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, hal. 43

didik akan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa yang akan mereka pelajari dan memungkinkan siswa melakukan kerjasama dalam kelompok. Pembelajaran dengan model TGT memungkinkan pembelajaran di kelas akan menjadi lebih efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menggunakan model pembelajaran TGT akan mendorong siswa untuk aktif bertukar pikiran dengan temannya dalam memahami suatu materi pembelajaran.<sup>54</sup>

#### **b. Tipe-tipe Hasil Belajar**

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.<sup>55</sup>

##### 1) Ranah Kognitif

Ranah ini menuntut kemampuan berpikir mulai dari yang paling sederhana hanya sekedar tahu sampai kepada yang paling kompleks yaitu memberikan penilaian tentang sesuatu baik atau buruk, benar atau salah, bermanfaat atau tidak.<sup>56</sup> Menurut Bloom aspek kognitif ada enam tingkatan yakni, pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi (penerapan), analisis, sintesis dan

---

<sup>54</sup> Frendita Muliantika, dkk, “*Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*”, dalam e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD, Vol. 5, No. 2, 2017

<sup>55</sup> Masnur Muslich, *Authentic Assessment: Penilaian Bebas Kelas dan Kompetensi*, (Bandung: PT. Rrefika Aditam, 2011), hal. 38

<sup>56</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif...*, hal 152

evaluasi. Kedua aspek pertama (pengetahuan dan pemahaman), disebut kognitif tingkat rendah, kemudian keempat aspek berikutnya (aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi) disebut kognitif tingkat tinggi.<sup>57</sup>

a) Pengetahuan (C1)

Pengetahuan disini diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menghafal atau mengingat kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.<sup>58</sup> Adapun kegiatan belajar yang menunjukkan pengetahuan antara lain seperti menghafal, menerjemahkan, mengemukakan arti, menuliskan kembali, mendeskripsikan sesuatu, menceritakan apa yang terjadi.<sup>59</sup>

b) Pemahaman (C2)

Pemahaman disini diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Adapun kegiatan belajar yang menunjukkan pemahaman antara lain seperti, mengungkapkan gagasan/pendapat dengan kata-kata sendiri, menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri,

---

<sup>57</sup> Masnur Muslich, *Authentic Assessment: Penilaian Bebas Kelas...*, hal. 39

<sup>58</sup> Hamzah B. Uno & Satria Koni, *Assessment Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 61

<sup>59</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif...*, hal 152

mendeskripsikan dengan kata-kata sendiri, menerjemahkan ayat Al-Qur'an, membedakan, membandingkan.<sup>60</sup>

c) Penerapan (C3)

Penerapan disini diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.<sup>61</sup> Adapun kegiatan pembelajaran yang menunjukkan penerapan antara lain seperti melakukan percobaan, membuat bagan atau strategi, membuat peta.<sup>62</sup>

d) Analisis (C4)

Analisis disini diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menunjukkan suatu gagasan dan hubungan antarbagian serta suatu masalah masalah dan cara penyelesaiannya. Adapun kegiatan yang menunjukkan analisis antara lain seperti mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi, mengidentifikasi faktor penyebab, merumuskan masalah, menghubungkan antar sesuatu.<sup>63</sup>

e) Sintesis (C5)

Sintesis disini diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menggabungkan berbagai informasi menjadi satu konsep dan kesimpulan serta mengungkapkan dan merangkai

---

<sup>60</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif...*, hal 153

<sup>61</sup> Hamzah B. Uno & Satria Koni, *Assessment Pembelajaran...*, hal. 62

<sup>62</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif...*, hal 153

<sup>63</sup> *Ibid.*, hal 154



berbagai gagasan menjadi suatu hal yang baru.<sup>64</sup> Adapun kegiatan yang menunjukkan sintesis antara lain seperti menciptakan produk baeu, mengarang komposisi lagu, menemukan solusi masalah, merancang model mobil-mobilan.<sup>65</sup>

f) Evaluasi (C6)

Evaluasi disini diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam memberikan penilaian tentang ide atau informasi baru. Kemampuan mengevaluasi adalah kemampuan mengambil keputusan atau memberikan pendapat berdasarkan penilaian menggunakan kriteria-kriteria tertentu.<sup>66</sup> Adapun kegiatan yang menunjukkan evaluasi antara lain seperti menulis laporan, beradu argumenntasi, menyarankan strategi baru.<sup>67</sup>

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, menghargai guru dan teman-teman satu kelasnya. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat dasar sampai tingkat yang kompleks. Adapun tingkatannya antara

---

<sup>64</sup> Hamzah B. Uno & Satria Koni, *Assessment Pembelajaran...*, hal. 62

<sup>65</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif...*, hal 154

<sup>66</sup> Hamzah B. Uno & Satria Koni, *Assessment Pembelajaran...*, hal. 62

<sup>67</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif...*, hal 155

lain seperti: Penerimaan (A1), Tanggapan (A2), Penilaian atau penentuan sikap (A3), Organisasi (A4), Karakteristik.<sup>68</sup>

### 3) Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.<sup>69</sup> Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, kemampuan berkomunikasi dengan gerakan.<sup>70</sup>

#### c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi 2 yakni:

##### 1) Faktor dari luar (faktor eksternal).

Faktor dari luar yakni meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor Lingkungan meliputi Lingkungan Alami dan Lingkungan Sosial Budaya. Sedangkan Faktor Instrumental meliputi Kurikulum, Program, Sarana dan Fasilitas, serta Guru.

##### 2) Faktor dari dalam (faktor internal).

Faktor dari dalam yakni meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor Fisiologis meliputi Kondisi Fisiologis dan

---

<sup>68</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 30

<sup>69</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 57

<sup>70</sup> Masnur Muslich, *Authentic Assessment: Penilaian Bebas Kelas...*, hal. 38

Kondisi Panca Indera dan Kondisi Psikologis meliputi Minat, Kecerdasan, Bakat, Motivasi, dan Kemampuan Kognitif.<sup>71</sup>

## 6. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

### a. Pengertian Al-Qur'an

Secara bahasa Al-Qur'an adalah akar kata dari *qara'a* yang berarti membaca, sesuatu yang dibaca. Membaca yang dimaksud adalah membaca huruf-huruf dan kata-kata antara satu dengan yang lain. Membaca disini khusus ditunjukkan kepada Al-Qur'an sebagai teks seperti yang dapat kita saksikan. Al-Qur'an sebagai teks sebenarnya merupakan kumpulan dari teks-teks kitab sebelumnya yang sudah disempurnakan. Oleh karena itu, kata *qara'a* dapat pula diartikan menghimpun. Al-Qur'an menghimpun segala ilmu pengetahuan.<sup>72</sup>

Sedangkan secara istilah Al-Qur'an adalah kitab suci yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW melalui malaikat Jibril, sebagai pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan baik di dunia maupun di akhirat dan bagi pembacanya termasuk ibadah.<sup>73</sup>

Al-Qur'an adalah sumber hukum sekaligus bacaan yang diturunkan secara mutawatir. Artinya ke-mutawatiran Al-Qur'an terjaga dari generasi ke generasi. Menurut jumhur ulama segala

<sup>71</sup> Ridawan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran...*, hal. 175-177

<sup>72</sup> Deden Mkabuloh, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 155-156

<sup>73</sup> Warsito & Sutomo Ragil Anharrouhman, *Pendidikan Agama Islam*, (Solo: CV. Sindunata, 2010), hal. 42

sesuatu yang disampaikan secara mutawatir tidak mungkin diragukan lagi keabsahannya. Al-Qur'an dibagi dalam 30 juz, 114 surah, dan kurang lebih 6666 ayat.<sup>74</sup>

#### **b. Pengertian Hadis**

Menurut bahasa Al-Hadis artinya Al-Jadid artinya baru, Al-Khabar artinya berita, pesan keagamaan, pembicaraan.<sup>75</sup> Al-Hadis adalah pembicaraan yang diriwayatkan atau di asosiasikan kepada Nabi Muhammad. Dapat dikatakan suatu yang berupa berita itu berwujud ucapan, tindakan, pembicaraan, keadaan, dan kebiasaan yang berasal dari Nabi Muhammad.

Secara istilah, hadis menurut ulama ahli hadis berarti “segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW baik berupa perkataan, perbuatan, takrir (sesuatu yang dibiarkan, dipersilahkan, disetujui, secara diam-diam). Sifat-sifat dan perilaku Nabi SAW”. Sementara itu menurut para ahli fikih, hadis adalah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi Muhammad SAW baik berupa ucapan, perbuatan, atau takrir yang patut menjadi dalil hukum syara.<sup>76</sup>

#### **c. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis**

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis adalah bagian dari upaya persiapan sejak dini agar peserta didik dapat memahami, terampil

---

<sup>74</sup> Fahmi Amrullah, *Ilmu A-IQur'an untuk Pemula*, (Jogjakarta: CV. Artha Rivera, 2008), hal. 3

<sup>75</sup> M. Zuhri, *Hadits Nabi Telaah Historis dan Metodologi*, (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, 2011), hal. 1

<sup>76</sup> Direktorat Jendral Pendidikan Islam, *Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah*, hal. 35

melaksanakan dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an Hadis melalui suatu kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis adalah agar peserta didik dapat membaca, menulis, menghafal, mengartikan, memahami, serta terampil dalam melaksanakan isi kandungan Al-Qur'an Hadis dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Inti dari ketakwaan adalah berakhlak mulia baik dalam kehidupan pribadi, keluarga ataupun dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>77</sup>

**d. Ruang Lingkup Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah**

- 1) Pengetahuan dasar membaca dan menulis Al-Qur'an yang benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid
- 2) Menghafal surah-surah pendek dalam Al-Qur'an dan pemahaman sederhana mengenai arti dan isi kandungannya, serta pengamalannya melalui keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pemahaman dan pengamalan melalui keteladanan dan pembiasaan mengenai hadis-hadis yang berkaitan dengan keutamaan membaca Al-Qur'an, kebersihan, niat, menghormati orang tua, persaudaraan,

---

<sup>77</sup> Achmad Lutfi, *Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis*, (Jakarta: DIRJEN PAI RI, 2009),

silaturrahmi, takwa, keutamaan memberi, menyayangi anak yatim, salat berjemaah, ciri-ciri orang munafik dan amal salih.<sup>78</sup>

#### e. Pentingnya Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Bagi Peserta Didik

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu pembelajaran yang penting, karena pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan sumber rujukan utama kehidupan umat islam. Al-Qur'an dan Hadis memiliki peran yang sangat penting dalam mengatur dan menjelaskan aturan-aturan hidup manusia agar mendapatkan keselamatan hidup di dunia dan di akhirat.

Begitu pentingnya Al-Qur'an dan Hadis bagi manusia karena sebagai petunjuk bagi umat islam, serta memberikan penjelasan untuk membedakan mana hal yang benar dan mana hal yang batil. Demikian juga hadis berperan penting dalam menegaskan dan merinci kandungan dalam Al-Qur'an.<sup>79</sup>

### B. Penelitian terdahulu

1. Dina Fitriyah, dalam skripsinya dengan judul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang". Berdasarkan hasil penelitian peneliti mengungkapkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri (2)ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired*

---

<sup>78</sup> *Ibid.*, hal. 21

<sup>79</sup> *Ibid.*, hal. 36

*Sampel T-Test* dengan *Sig. (2-tailed)*  $0,008 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.<sup>80</sup>

2. Lenny Gusti Anggraini, dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018/2019”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh hasil bahwa: (1) hasil belajar siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa di kelas konvensional yaitu dengan rata-rata 74,60 di kelas kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan 56,57 di kelas konvensional. (2) hasil belajar IPA yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa mengalami peningkatan sebesar 18,03%. Berdasarkan uji t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran

---

<sup>80</sup> Dina Fitriyah, Skripsi, *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018)

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa.<sup>81</sup>

3. Lilis Mustofiyah, dalam jurnalnya dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”. (1) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis data yang diperoleh adalah  $t_{hitung}$  20,80 dan  $t_{tabel}$  1,725. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $20,80 > 1,725$ , terdapat pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon. (2) Sedangkan hasil uji Eta Squared diperoleh  $0,955 \geq 0,14$  memiliki arti pengaruh besar, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa Kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon.<sup>82</sup>
4. Lili Eka Saputri, dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN Tempel Tahun Ajaran 2014/2015”. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengungkapkan bahwa: 1) data motivasi belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen sebelum ada perlakuan uji *Mann Whitney U* diperoleh *p-value* sebesar 0,761 ( $p > 0,05$ ), artinya  $H_0$  diterima yang berarti tidak ada perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. 2) sedangkan untuk

---

<sup>81</sup> Lenny Gusti Anggraini, Skripsi, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018/2019*, (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan, 2019)

<sup>82</sup> Lilis Mustofiyah, Skripsi, *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*, (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018)



data motivasi belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen setelah ada perlakuan berdasarkan uji statistik *Whitney U* diperoleh *p-value* 0,000 ( $p < 0,05$ ), artinya  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dalam pembelajaran tematik berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.<sup>83</sup>

**Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu**

<b>Nama Peneliti Terdahulu</b>	<b>Judul Penelitian Terdahulu</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Posisi</b>
Dina Fitriyah	Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang	Perbedaan penelitian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian terdahulu ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian sekarang ditujukan terhadap motivasi dan hasil belajar.</li> <li>• Dilaksanakan di SD yang berbeda.</li> </ul>	Persamaan penelitian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Model yang digunakan sama-sama menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).</li> </ul>	Posisi penelitian ini adalah sebagai peneliti sekarang yang terletak di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan
Lenny Gusti Anggraini	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Perbedaan penelitian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian terdahulu ditujukan</li> </ul>	Persamaan penelitian: Model yang digunakan sama-sama	Posisi penelitian ini adalah sebagai peneliti sekarang yang terletak di MI Bendiljati

*Bersambung...*

<sup>83</sup> Lili Eka Saputri, Skripsi, *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN Tempel Tahun Ajaran 2014/2015*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015)

Lanjutan...

Nama Peneliti Terdahulu	Judul Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan	Posisi
	(TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018/2019	untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian sekarang ditujukan terhadap motivasi dan hasil belajar. • Dilaksanakan di SD yang berbeda.	sama-sama menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	Wetan Sumbergempol Tulungagung dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan
Lilis Mustofiyah	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar	Perbedaan penelitian: • Penelitian terdahulu ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar sedangkan penelitian sekarang ditujukan terhadap motivasi dan hasil belajar. • Dilaksanakan di SD yang berbeda.	Persamaan penelitian: • Model yang digunakan sama-sama menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	Posisi penelitian ini adalah sebagai peneliti sekarang yang terletak di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan
Lili Eka Saputri	Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap	Perbedaan penelitian: • Penelitian terdahulu	Persamaan penelitian: Model yang digunakan	Posisi penelitian ini adalah sebagai peneliti sekarang yang terletak di

Bersambung...

Lanjutan...

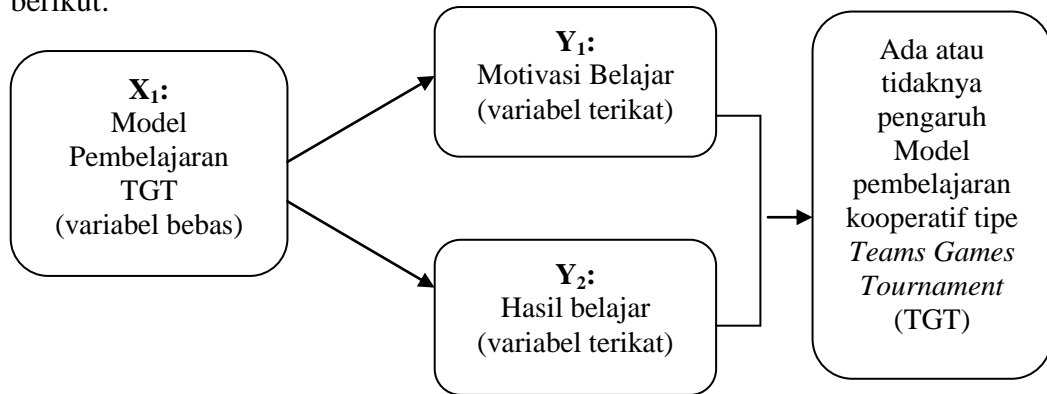
Nama Peneliti Terdahulu	Judul Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan	Posisi
	Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN Tempel Tahun Ajaran 2014/2015	ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian sekarang ditujukan terhadap motivasi dan hasil belajar. • Dilaksanakan di SD yang berbeda.	sama-sama menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori diatas, penelitian ini memuat tiga variabel penelitian yang terdiri dari satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas akan digambarkan dengan ( $X_1$ ). Sedangkan motivasi belajar sebagai variabel terikat digambarkan dengan ( $Y_1$ ) dan hasil belajar akan digambarkan dengan ( $Y_2$ ). Variabel Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai

berikut:



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian**