

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

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

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.<sup>1</sup> Menurut Sugiyanto, pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen-elemen itu adalah 1) saling ketergantungan positif, 2) Interaksi tatap muka, 3) akuntabilitas individu, dan 4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.<sup>2</sup>

Menurut Joyce dan Well, 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

---

<sup>1</sup>Trianti, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal.51

<sup>2</sup>Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal. 81

memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.<sup>3</sup>

b. Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:<sup>4</sup>

- 1) Sintaks (fase pembelajaran) adalah tahap mengimplementasikan model dalam kegiatan pembelajaran. Sintaks menunjukkan kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa mulai dari awal pembelajaran sampai kegiatan akhir.
- 2) Sistem sosial adalah suatu hal yang menggambarkan peran dan hubungan antara guru dan siswa dalam aktivitas pembelajaran.
- 3) Prinsip reaksi adalah suatu informasi bagi guru untuk merespon dan menghargai apa yang dilakukan oleh siswa.
- 4) Sistem pendukung adalah sebuah cara untuk mendeskripsikan kondisi pendukung yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran.
- 5) Dampak (efek), sebuah model pembelajaran memiliki efek atau dampak. Dampak instruksional merupakan dampak langsung yang dihasilkan dari materi dan keterampilan berdasarkan aktivitas yang dilakukan. Sedangkan dampak pengiring merupakan dampak tidak langsung yang dihasilkan akibat interaksi dengan lingkungan belajar.

c. Pengertian pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*)

Pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) awalnya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards,

---

<sup>3</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Wali Pers, 2013), hal. 95

<sup>4</sup>Agus Supriono, *Cooperative Learning & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal.97

merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Pembelajaran kooperatif ini bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.<sup>5</sup>

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, dimana seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran tipe TGT ini hampir sama dengan model pembelajaran tipe STAD. Model pembelajaran ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dengan mengaitkan unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan reinforcement. Untuk itu dalam proses pembelajaran dengan permainan ini peserta didik dapat belajar lebih rileks juga bisa menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>6</sup>

Permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Setiap siswa anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang telah diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu, sehingga memberikan poin bagi tiap kelompok.

*Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari tingkat kemampuannya (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi

---

<sup>5</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan Profesionalisme Guru...*, hal.202

<sup>6</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hal.135

kelompoknya. Aturannya dapat berupa soal yang sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberikan poin atau skor pada kelompoknya, agar nantinya soal yang mudah ataupun yang sulit tersebut bisa diketahui oleh seluruh anggota kelompoknya.<sup>7</sup>

d. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), yaitu sebagai berikut :

1) Penyajian Kelas

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 biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah.<sup>8</sup>

2) Kelompok

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnis, dan ras. Kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi

---

<sup>7</sup>Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontektual*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hal.61

<sup>8</sup>Aris Sohimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Euzz Media, 2014), hal.203

bersama kelompoknya dan lebih khusus anggota kelompok agar bekerja sama dengan baik dan optimal pada saat game.<sup>19</sup>

### 3) Permainan

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.<sup>10</sup> Jenis dalam permainannya adalah berupa pertanyaan yang dijawab secara bergantian oleh peserta didik. Dimana sebelumnya guru harus menyiapkan kartu soal beserta jawabannya

### 4) *Tournament* atau perlombaan

*Tournament* adalah struktur dimana *game* berlangsung. *Tournament* bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. *Tournament* biasanya dilakukan pada akhir minggu atau setelah guru melakukan presentasi di kelas dan kelompok mengerjakan dilebaran yang sudah disediakan.

### 5) Penghargaan Kelompok

Guru akan mengumumkan kelompok yang menang atau terbaik, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah, apabila rata-rata nilai atau skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim atau kelompok mendapat sebutan “*Super Team*” jika nilai rata-rata 50 atau lebih, “*Great Team*” jika nilai mencapai rata-rata 50-40. Dan disebut “*Good Team*” jika nilai rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini bisa menyenangkan peserta didik atas prestasi atau penghargaan yang telah mereka laksanakan.

---

<sup>9</sup>*Ibid...*, hal.204

<sup>10</sup> Robert E Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal.166

e. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)<sup>11</sup>

a) Kelebihan pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), yaitu:

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

b) Kelemahan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), yaitu:

1. Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
3. Memungkinkan untuk terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

---

<sup>11</sup>Tukiran Taniredja, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal.72-73

Jadi, model pembelajaran *teams games tournament* ini adalah suatu model atau perencanaan pembelajaran yang membuat peserta didik untuk lebih aktif, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena adanya permainan. Dalam model pembelajaran ini dibentuklah suatu kelompok yaitu 4-6 orang, kelompok-kelompok ini akan mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kelompok disini dimaksudkan agar peserta didik bisa bertanggung jawab dalam tugas yang diberikan, lebih rileks, dan juga bisa menumbuhkan kerjasama dalam setiap anggota kelompoknya.

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Secara etimologis, istilah motivasi berasal dari kata *motif*. Sedangkan kata *motif* berasal dari kata *motion* yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak, yaitu keadaan yang ada dalam diri seseorang untuk mendorong melakukan suatu aktivitas.<sup>12</sup> Menurut Greenberg, motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku kearah suatu tujuan.<sup>13</sup>

Menurut Sardiman, motivasi merupakan perubahan-perubahan energi yang terjadi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Raja Rosdakarya, 2016), hal.1

<sup>13</sup>Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.101

<sup>14</sup>Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal 374

Menurut Syarif Sumantri, motivasi adalah suatu rangkaian usaha berbentuk kekuatan yang berfungsi mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>15</sup>

Jadi, dapat disimpulkan motivasi adalah suatu kekuatan yang terdapat dalam individu untuk mendorong melakukan aktivitas tertentu, memberikan arah dalam mencapai tujuan, baik dirangsang oleh faktor luar maupun dari dalam.

Belajar merupakan suatu proses dimana suatu kegiatan diolah melalui prosedur latihan (baik dilaboratorium maupun dilingkungan alam), dan sebagaimana berbeda karena perubahan oleh faktor-faktor yang tidak diakibatkan karena latihan dan pendidikan. Oleh karena itu, dikatakan belajar ketika adanya perubahan dalam diri sendiri seseorang tidak disebabkan karena latihan atau pendidikan.<sup>16</sup>

Menurut Gagne dalam Agus Suprijono, belajar merupakan perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alami.<sup>17</sup>

Menurut Slaemeto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

---

<sup>15</sup>*Ibid...*, hal 375

<sup>16</sup>Retno Indiyati, *Psikologi Pendidikan*, (Tulungagung: Center For Studying And Milieu Development (CESMIID), 2008), hal.9

<sup>17</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal.2

yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>18</sup>

Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku melalui pengalaman atau latihan untuk mencapai suatu tujuan.

Hamzah B Uno menyatakan hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar mempunyai peranan yang sangat besar bagi keberhasilan seorang peserta didik. Prestasi akan menjadi optimal ketika adanya motivasi belajar. Semakin tepat motivasi diberikan akan semakin berhasil pula nerima dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Motivasi belajar senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.<sup>19</sup>

Jadi, dapat disimpulkan, motivasi belajar adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai dorongan atau semangat dalam diri siswa dalam kegiatan belajar, sehingga dapat tercapai tujuan yang dikehendaki. Sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11, sebagai berikut:

*“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi*

---

<sup>18</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 2

<sup>19</sup>Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Bumi Aksara, 2008), hal.23

*ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al- Mujaadilah:11)<sup>20</sup>*

Bahwasanya ayat diatas menjelaskan betapa pentingnya menuntut ilmu (belajar). Dalam Islam, seorang muslim tidak hanya ditekankan mempelajari pelajaran agama saja, namun mempelajari ilmu pengetahuan umum juga dianjurkan. Yang mana dalam mempelajari ilmu di dunia dan akhirat juga harus seimbang. Untuk itu perlulah motivasi dalam setiap apa yang harus kita kerjakan. Seperti halnya, kegiatan belajar, motivasi sangat berperan penting karena seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar maka tidak mungkin untuk melakukan aktivitas belajar.

#### b. Macam-macam motivasi

Ada dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock (dalam Damadi) yaitu:<sup>21</sup>

- a. Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar dengan keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Ada dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.

---

<sup>20</sup>Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahnya (special for woman)*, (Bandung: Syaamil Quran, 2007), hal. 543

<sup>21</sup>Kompri, *Motivasi pembelajaran Perspektif guru dan siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 6

b. Motivasi instrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendapat imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk control, misalnya guru memberikan pujian kepada siswa. Terdapat dua jenis motivasi intrinsik, yaitu: 1) Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal. Minat intrinsik siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka. 2) Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah.

#### c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, ada beberapa indikator dalam memotivasi suatu pembelajaran. Adapun ciri-cirinya yaitu :<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*...hal. 83

1. Tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama,tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi setinggi mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainya).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja secara mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (dengan catatan dia sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepaskan hal yang ia yakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Dari beberapa poin di atas, bahwasanya setiap siswa yang memiliki ciri-ciri seperti yang sudah disebutkan, siswa tersebut selalu memiliki motivasi yang kuat, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil dengan baik. Jadi, poin yang diambil untuk uji angket, peneliti menggunakan 5 poin, yaitu Tekun dalam menghadapi tugas, ulet, menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, lebih senang bekerja secara mandiri, dan cepat bosan pada tugas.

#### d. Fungsi Motivasi Belajar

Beberapa fungsi motivasi, yakni ada 3:<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup>Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar cet.3*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo,2002), hal. 175

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
2. Sebagai pengaruh, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Sebagai penggerak, ia berfungsi sebagai mesin di mobil. Artinya besar kecilnya suatu motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Disamping itu, ada fungsi lain dari motivasi yaitu sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena memiliki motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula, dengan kata lain intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian dalam berprestasi.

Jadi, motivasi belajar adalah suatu pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong semangat dalam diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi belajar, peserta didik akan menunjukkan hasil yang baik.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Prayitno dan Amti dalam Zulhafizh, Atmazaki, dkk, mengemukakan bahwa hasil belajar sebagai alat untuk mengungkapkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah

di tetapkan sebekumnya.<sup>24</sup> Menurut Hamzah B. Uno hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar memiliki beberapa ranah atau kategori dan secara umum merujuk kepada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>25</sup>

Menurut Purwanto, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam memperoleh hasil belajar dilakukan evaluasi atau cara untuk mengukur penguasaan siswa. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.<sup>26</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan telah berhasil dalam belajar ketika dia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berfikirnya, keterampilannya atau sikapnya terhadap suatu objek yang telah dia pelajari. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 33, sebagai berikut:

Berkata Sulaiman, ”*Akan Kami lihat, apakahmu benar, ataukah kamu termasuk orang-orang yang berdusta*”<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup>Zulhafizh, Atmazaki, dkk, “*Kontribusi Sikap Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*”, Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran: Vol.1, No. 2, Juni 2013, hal.14

<sup>25</sup>Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Enciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal.213

<sup>26</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar,2009), hal. 47

<sup>27</sup>Al-Qur'an dan Terjemahannya, *Mushaf Khadijah*, (Jakarta: Al-Fatih, 2012), hal.281

Di dalam surah tersebut menjelaskan, bahwasanya Sulaiman mengevaluasi atau menilai apakah yang kamu lakukan sudah benar atau salah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menilai hasil belajar seseorang itu penting untuk melihat seberapa memahami pelajaran yang dia pelajari di setiap pembelajaran.

#### b. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar ada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, yaitu sebagai berikut:<sup>28</sup>

##### 1) Hasil belajar kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Hasil belajar ranah ini dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom dkk. Menurut mereka, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, menintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

##### 2) Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan minat, sikap dan nilai-nilai. Hasil belajar ini dikembangkan oleh Krathwohl dkk. Menurut mereka, hasil belajar afektif terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu:

---

<sup>28</sup>Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hal.55-

- a) *Receiving* atau *Attending*, yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
  - b) *Responding* atau menanggapi, adalah adanya partisipasi aktif.
  - c) *Valuating*, yaitu pemberian penilaian atau menghargai. Maksudnya memberikan nilai kepada suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa penyesalan.
  - d) *Organization*, yaitu mengatur atau mengorganisasikan. Maksudnya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepadaperbaikan umum.
  - e) *Characterization by a value or value complex*, yaitu karakterisasi dengan satu nilai atau nilai kompleks. Merupakan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang memengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
- 3) Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik adalah hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar ini memiliki beberapa jenjang antara lain: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, gerakan pola penyesuaian, dan kreativitas.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, sebagai berikut:<sup>29</sup>

1) Faktor Internal

---

<sup>29</sup>Shoimatul Ula, *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013), hal.18-29

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, sebagai berikut:

a) Faktor jasmani (fisiologis)

Seseorang yang sedang belajar dengan fisik yang sehat dan seimbang, tentu proses dan hasil belajarnya akan optimal. Faktor fisiologis terdiri dari kondisi fisik dan kondisi pasca indra.

b) Faktor psikologi

Faktor psikologis diantaranya yang memengaruhi proses dan hasil belajar seseorang antara lain: minat, bakat, inteligensi, motivasi, kognitif, kematangan dan perhatian. Kondisi mental sangat menunjang keberhasilan adalah kondisi mental yang stabil dan mantab.

2) Faktor Eksternal

a. Faktor lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga adalah lingkungan pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Ketika suasana dalam lingkungan rumah itu tenang, adanya perhatian yang cukup dari orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya akan mempengaruhi keberhasilan belajar.

b. Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan kedua setelah keluarga. Dimana lingkungan sekolah ini sangat menentukan untuk keberhasilan belajar siswa di sekolah, diantaranya yaitu metode dalam belajar, kurikulum relasi guru dengan siswa, disiplin, dan sebagainya.

c. Faktor lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga menunjang untuk keberhasilan siswa ataupun seseorang, karena lingkungan masyarakat juga berperan juga dalam mencetak seseorang untuk lebih baik. Ketika lingkungan masyarakat itu pergaulannya baik akan juga akan diikuti disetiap individu tersebut. Menurut Slameto, diantaranya kegiatan siswa dalam bermasyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.<sup>30</sup>

Jadi, hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Dimana ketika hasil belajar itu baik, maka menunjukkan kemampuan berfikirnya akan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru. Hasil belajar yang digunakan oleh peneliti yaitu dari hasil *pretest* dan *post-test* soal.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah dalam bahasa Arab, *tarikh* atau dalam bahasa Inggris *history* adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan kejadian atau kronologi berbagai peristiwa. Pengertian ini juga diungkapkan oleh Abd.Ar-Rahman As-Sakhawi, sejarah adalah seni yang berkaitan dengan serangkaian anekdot yang berbentuk kronologi peristiwa.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Edisi Revisi*, (Jakarta: RinekaCipta, 2003), hal. 69-70

<sup>31</sup>Dedi Supriyadi, *Sejarah Peradaban Islam*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), hal.13

Sejarah menurut istilah adalah suatu peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau atau pada masa yang masih ada.<sup>32</sup> Sedangkan kebudayaan diartikan sebagai aktifitas pemikiran, maksudnya adanya kreatifitas manusia untuk mempertahankan eksistensi dan kebebasan sebagai makhluk yang bisa menjadi lebih mulia.<sup>33</sup>

Sejarah kebudayaan Islam merupakan peristiwa yang terjadi pada masa lampau sejak Islam sebagai hasil dari budi daya masyarakat sejak dahulu dengan ajaran yang disampaikan oleh Allah Swt melalui Nabi Muhammad Saw di Madrasah Tsanawiyah dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan tentang sejarah Agama Islam dan Kebudayaan Islam, agar siswa bisa mengambil ibrah dari makna yang terkandung, dan juga siswa mampu mengetahui sejarah-sejarah dari Rasulullah Saw.

#### b. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Materi bahan ajar sejarah kebudayaan Islam, yaitu:<sup>34</sup>

##### 1) Pengertian *Khulafaurrasyidin*

*Khulafaurrasyidin* merupakan gabungan dari dua kata yaitu *Khulafa* dan *Rasyidin*. Menurut bahasa *Khulafa* adalah jamak dari kata *Khalifah* artinya pengganti. Sedangkan *Ar-Rasyidin* adalah jamak dari *Ar Rasyid* yang artinya orang yang mendapat petunjuk. Maka *Khulafaurrasyidin* berarti para pengganti yang mendapat petunjuk.

*Khulafaurrasyidin* memiliki pengertian para pengganti dan penerus kepemimpinan Islam setelah wafat Rasulullah Saw. Istilah

---

<sup>32</sup>Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.1

<sup>33</sup>Syamsul Bakri, *Peta Sejarah Peradaban Islam*, (Yogyakarta: Fajar Media Press, 2011), hal.2

<sup>34</sup>Kementerian Agama, *Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), hal. 135-136

Khulafaurrasyidin diberikan kepada para Sahabat yang yang terpilih menjadi pengganti Rasulullah Saw. setelah wafat dan bukan sebagai Nabi atau Rasul. Masa Khulafaurrasyidin termasuk generasi terbaik setelah zaman Rasulullah Saw seperti hadist Nabi Muhammad tentang sebaik-baiknya zaman Khulafaurrasyidin terdiri dari empat Khalifah, yaitu Abu Bakar As-shidiq, Umar bin Khattab, Utsman Bin Affan, dan Ali Bin Abi Thalib.

2) Khalifah-khalifah zaman *Khulafaurrasyidin*, yaitu:

(a) Abu Bakar diangkat berdasarkan musyawarah antara kaum Muhajirin dan anshar secara mufakat. Khalifah Abu bakar memprioritaskan permasalahan di dalam tubuh Umat Islam. Hal ini akibat bermunculannya pemberontakan terhadap Khalifah setelah Nabi Muhammad wafat. Para pemberontak menyatakan keluar dari Islam, sebagian orang ada yang mengaku sebagai Nabi dan menentang untuk mengeluarkan zakat. Khalifah Abu bakar memegang kekuasaan penuh dalam mengatur pemerintahannya. Khalifah Abu Bakar menunjuk langsung penggantinya. Adapun prestasi Khalifah Abu Bakar adalah Memerangi Kelompok pembangkang, kodifikasi Al-Quran, dan perluasan wilayah.

(b) Khalifah kedua Umar bin Khattab dipilih berdasarkan penunjukan langsung Khalifah Abu Bakar yang disetujui oleh semua Umat Islam. Khalifah Umar bin Khattab memproklamkan sebagai amirul mukminin. Karakter Umar yang tegas dan keras, mempermudah perluasan wilayah Islam. Selain itu merapikan sistem administrasi

pemerintahan, mendirikan sistem penggajian dan menetapkan kalender Hijriah. Prestasi Umar bin Khattab yaitu perluasan daerah Islam, administrasi keuangan, dan menetapkan tahun Hijriah.

(c) Khalifah ketiga Utsman bin Affan dipilih melalui tim formatur yang dipilih oleh Khalifah Umar bin Khattab. Khalifah Usman bin Affan melanjutkan program Khalifah Umar bin Khattab dalam memperluas wilayah Islam. kepemimpinan Usman bin Affan membuat banyak kecewa Umat Islam karena usianya yang sudah tua 70 tahun dan karakternya lemah lembut. Ditambah kebijakannya dengan mengangkat kerabatnya menduduki jabatan penting. Prestasi Khalifah Usman bin Affan yaitu mengkodifikasi mushaf Al-Quran, renovasi masjid nabawi, pembentukan angkatan laut, dan perluasan wilayah Islam.

(d) Khalifah keempat Ali bin Abi Thalib dipilih oleh sebagian besar umat Islam. Khalifah Ali bin Abi Thalib memimpin dalam kondisi tidak stabil. Beliau menghadapi pemberontakan yang menolak pengangkatan beliau sebagai Khalifah. Ditambah kebijakannya memecat para gubernur yang tidak kompeten, yang mayoritas kerabat dari Utsman bin Affan. Prestasi Ali bin Abi Thalib yaitu mengganti pejabat yang tidak cakap, membenahi Baitul Maal, memajukan bidang bahasa, dan pembangunan kota Kuffah.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>Kementerian Agama, *Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2014) hal.135-136

5. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil belajar

**a. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi belajar**

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan aspek daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin berlangsungnya kegiatan belajar, dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>36</sup> Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Karena diharapkan peserta didik mampu untuk menciptakan aktivitas belajar siswa yang aktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar. Menurut Budiono, salah satu yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik dapat menikmati kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang baik tentu akan membantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.<sup>37</sup>

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran ini melibatkan seorang siswa yang akan dibagi dalam setiap kelompok. Tiap kelompok akan

---

<sup>36</sup>Syaripah, “Pengaruh Persepsi Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Bidang Matematika di SMAN 1 Curup Timur Tahun Pelajaran 2015/2016”, Jurnal EduTech, Vol. 2, No. 2, September 2016, ISSN: 2442-6024, e-ISSN: 2442-7063, hal.121 diakses pada 17 Januari 2020 pukul 20.02

<sup>37</sup>Okta Darma Yudha dan Muhamad Basri, *Jurnal Hubungan Aktivitas Pada Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Sejarah*, (Bandar Lampung: FKIP Unila, 2015), hal.4

dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 3-5 orang siswa dengan berbeda kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakangnya. Model pembelajaran ini mengandung unsur permainan dan turnamen agar proses belajar mengajar berjalan dengan lebih efektif dan tidak membosankan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini bisa membuat siswa menjadi semangat dalam mengikuti pelajaran karena adanya kegiatan permainan dalam pembelajaran berupa turnamen. Model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini juga membuat siswa lebih aktif, karena peserta didik yang berkemampuan rendah juga akan ikut serta menjawab pertanyaan ataupun berdiskusi pada kelompoknya.

Menurut Trianto, model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat digunakan pada berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD, SMP) hingga tingkat perguruan tinggi. Model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.<sup>38</sup>

Jadi, dalam model pembelajaran tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dalam prakteknya peserta didik tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran sedang berlangsung dan mencatatnya, namun siswa juga mampu mengambil

---

<sup>38</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prigresif*, (Jakarta: Kencana), hal.8

peran dalam proses pembelajaran tersebut dengan aktif berdiskusi, saling bekerjasama, belajar mengemukakan pendapat serta mengeluarkan ide-ide dari pemikirannya ke lingkungan belajar sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan mampu mempengaruhi motivasi belajar.

**b. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar**

Model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah metode yang menyenangkan sehingga siswa mengikuti pelajaran dengan hati yang gembira dan ikhlas. Dimana dalam penggunaannya memungkinkan untuk belajar lebih rileks dan dapat menumbuhkan tanggung jawab dalam proses pembelajaran, bekerja sama dalam suatu kelompok, bersaing antar kelompok serta keterlibatan belajar dalam suatu kompetisi.<sup>39</sup> Didukung oleh teori belajar Dienes yang mengemukakan bahwa pembelajaran akan berhasil jika dilakukan dalam jenis permainan. Selain itu, Jean Piaget mengemukakan bahwa pembelajaran harus melibatkan aktivitas pengalaman (*experience*). Hal tersebut sama dengan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), dimana dalam pembelajarannya terdapat aktivitas permainan (*games*) dan *tournament* yang didesain dalam bentuk kelompok.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup>Yuni Gayati, “*Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi*”, Didaktis, Vol.3, No.3, Oktober 2009, ISSN: 1412-5889, hal.60, diakses pada 18 Januari 2020 pukul 20.30 WIB.

<sup>40</sup>Purwati, dkk, “*Implementasi Team Game Tournament Berbasis Percobaan Fisika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Peserta Didik*”, Unnes Physics

Model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan langsung oleh guru. Model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki tujuan pokok dari pembelajaran kooperatif yaitu memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik yang dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.<sup>41</sup> TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan di semua mata pelajaran sekolah.<sup>42</sup>

Kompetisi dalam pembelajaran disini, guru juga memberikan reward terhadap peserta didik atau kelompok terbaik. Untuk itu dari kegiatan pembelajaran dikelas dapat menghasilkan output berupa hasil belajar tersebut, dengan dapat melatih kemampuan siswa dalam ranah yaitu ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan) ketika melakukan aktifitas belajar. Aktifitas belajar yang baik adalah ketika siswa aktif dan fokus pada kegiatan pembelajaran, misalkan siswa aktif melakukan diskusi dalam kelompoknya.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu *Quasi Eksperiment*. Peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas pertama dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan kelas yang kedua dijadikan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*),

---

Education Journal, Vol. 2, No.1, Mei 2013, ISSN: 2252-6935, hal. 46, diakses pada 18 Januari 2020 pukul 20.30 WIB.

<sup>41</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal 57

<sup>42</sup>Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hal.114

sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan dengan model pembelajaran atau kelas seperti biasanya. Manfaat dari penggunaan dua kelas ini, agar peneliti mengetahui perbedaan hasil belajar dari ranah kognitif dan psikomotorik siswa diantara kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran.

Pada variabel hasil belajar siswa, peneliti memberikan angket untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dan hasil belajar psikomotorik siswa. Angket ini diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) dalam pembelajaran. Dengan adanya *pre-test* hasil belajar siswa, peneliti dapat mengetahui hasil belajar awal siswa, sedangkan *post-test* hasil belajar siswa, agar peneliti mengetahui hasil belajar akhir siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Jadi, hasil belajar disini, untuk menjadi tolak ukur siswa dalam menguasai materi yangtelah diajarkan selama proses belajar mengajar secara langsung. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif dan psikomotorik dari nilai tes siswa pada mata pelajaran SKI. Siswa disini mengerjakan soal atau tes sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Pendekatan dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) ini memberikan pengaruh bagi siswa, dimana memiliki banyak kelebihan seperti siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga lebih aktif dan percaya diri dalam

mengemukakan pendapatnya, sehingga hasil belajar SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) dapat mendukung untuk memperoleh hasil atau nilai yang maksimal.

**c. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar**

Motivasi belajar merupakan segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar. Kegiatan belajar motivasi juga dapat dikatakan sebagai daya penggerak didalam diri peserta didik dapat menimbulkan keinginan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.<sup>43</sup> Motivasi bagi peserta didik sangat penting karena dapat mempengaruhi perilaku dalam pembelajaran, dan juga bisa menjadi kekuatan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang diinginkan. Untuk itu dalam kegiatan pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), harus diselidiki sebab-sebabnya. Karena dikhawatirkan siswa memiliki tingkat motivasi yang rendah yang akan memperburuk menurunnya kemampuan belajar siswa.

Melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar berkelompok, memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompok untuk menyumbangkan point bagi kelompoknya pada saat *tournament*, hal ini dapat memotivasi dirinya untuk belajar menjadi lebih baik lagi. Dan juga dengan menggunakan model ini siswa akan lebih bersemangat mengikuti

---

<sup>43</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal, 49

pelajaran karena adanya *games* atau turnamen siswa yang berupa latihan soal-soal. Soal *games* dikerjakan bersama kelompok, sedangkan soal turnamen dikerjakan sendiri-sendiri sehingga hasilnya diakumulasikan dengan anggota kelompoknya sehingga dari sini siswa memiliki tanggung jawab individu untuk mempelajari dan menguasai materi.

Model pembelajaran ini juga dapat mengaktifkan siswa dengan aktivitas-aktivitas belajar kelompok yang dapat membangun pengetahuan barunya, serta mencari sendiri dari arti yang mereka pelajari, dan bertanggung jawab atas hasil belajarnya dengan cara mempresentasikan. Dengan pengalaman belajar ini, siswa bisa termotivasi untuk mampu bersaing antar kelompoknya masing-masing dan menjadi kelompok yang terbaik. Motivasi belajar inilah yang memegang peran penting untuk meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan pemaparan diatas, dalam penggunaan model pembelajaran inilah bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) siswa tercapai dengan optimal.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang relevan dengan judul ini adalah sebagai berikut :

1. Binti Royani dalam Skripsinya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Di MA Al Ma’arif Tulungagung Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat

meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu sebesar 8,34%. hal ini sekaligus menjawab hipotesis penelitian yang diajukan peneliti.<sup>44</sup>

2. Binti Zuliatul Chasanah dengan judul “Pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Wonodadi Blitar tahun ajaran 2007/2008”. Dengan fokus penelitian peningkatan prestasi belajar matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Wonodadi. Dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika untuk hasil tes akhir siklus I sebesar 82,50 dan siklus II sebesar 93,6 dengan kategori baik.<sup>45</sup>
3. Anroahus Taghna dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung”. Dengan fokus penelitian pada peningkatan hasil belajar IPA Siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung”. Dengan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan pada hasil tes ulangan harian sebelum diadakannya penelitian, Siklus I, Siklus 2, dan Siklus 3 yang presentasinya mulai 47,06 %, 64,71 %, 82,35 %, sampai 88,24 %.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup>Binti Royani, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Di MA Al Ma'arif Tulungagung Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan), hal.67

<sup>45</sup>Binti Zuliatul Chasanah, *Pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Wonodadi Blitar tahun ajaran 2007/2008*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan), hal.65

<sup>46</sup>Anroahus Taghna, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung*”. Dengan fokus penelitian pada peningkatan hasil belajar IPA

4. Muhammad Abdul Jalil dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Peserta Didik Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015” ditunjukkan dengan hasil belajar pre test 66,17 (29,41%) pada siklus I 74,71 (55,88%) dan pada siklus II 87,94 (85,29%).<sup>47</sup>
5. Anita Fatmasari dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV sdit Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016” ditunjukkan dengan hasil belajar pre-tes 60 (60,23%) pada siklus I 69,4 (48%) pada siklus II 79,80 (19,23%).<sup>48</sup>
6. Penelitian yang dilakukan oleh Fairuzzabadi Arif Billah dari jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang tahun ajaran 2017”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS

---

Siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2012), hal. 136

<sup>47</sup>Muhammad Abdul Jalil, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Peserta Didik Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2015), hal.129

<sup>48</sup>Anita Fatmasari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV sdit Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2016), hal.156

siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* kelas eksperimen yang diperoleh hasil  $0.78 > 0.05$ .<sup>49</sup>

7. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwid Safitri dengan judul “Model pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi Pada Kelas XI IPA SMAN 1 Karangdowo Klaten tahun ajaran 2017”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil prestasi peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas XI IPA SMAN 1 Karangdowo Klaten yaitu dari rata-rata 54.12 menjadi 93.53 dengan presentase kenaikan sebesar 72.8% dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas peserta didik dan sikap peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi, peserta didik menjadi sangat antusias dan selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi ini.<sup>50</sup>
8. Penelitian yang dilakukan oleh Vesty Ayu Mulyeni dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Reaksi Reduksi Oksidasi di Kelas X Madrasah Aliyah Bubunnajah Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar tahun ajaran 2010”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan peningkatan nilai rata-rata LKS siswa, dan

---

<sup>49</sup>Fairuzabadi Arif Billah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang tahun ajaran 2017*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017), hal. 61

<sup>50</sup>Wiwid Safitri, *Model pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi Pada Kelas XI IPA SMAN 1 Karangdowo Klaten tahun ajaran 2017*, (Klaten: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), hal. 115

telah mencapai ketuntasan belajar siswa pada siklus II dan III dengan presentase 85% yang sebelumnya tidak mencapai ketuntasan belajar yaitu pada pra tindakan hanya mencapai 50% dan siklus I sebesar 70%.<sup>51</sup>

9. Penelitian yang dilakukan oleh Rabiatul Khairiyah dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun Tahun Ajaran 2017/2018”. Dengan hasil penelitian nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT adalah 83.44 dengan standar deviasi 9.370, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan model konvensional adalah 64.82 dengan standar deviasi 13.505.<sup>52</sup>
10. Penelitian yang dilakukan oleh Syahrianti dengan judul “ Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Cabang Palleko Tahun Ajaran 2014”. Hasil penelitian penerapan metode TGT ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Talakar. Pada siklus I mencapai hasil siswa tidak rajin 16% dan siswa rajin 84%, pada siklus II siswa tidak rajin 4% dan siswa rajin 96%, ini berarti menunjukkan peningkatan keaktifan 12%. Komponen keaktifan bertanya pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 64% dan siswa aktif 36%, sementara siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 28% dan siswa

---

<sup>51</sup>Vesty Ayu Mulyeni, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Reaksi Reduksi Oksidasi di Kelas X Madrasah Aliyah Bubunnajah Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar tahun ajaran 2010*, (Kampar: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2010), hal.66-67

<sup>52</sup>Rabiatul Khairiyah, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun Tahun Ajaran 2017/2018*, (Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara, 2018), hal.67-68

aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 36%. Komponen keaktifan menjawab pada siklus I siswa tidak aktif 57% dan siswa aktif 43%. Sementara pada siklus II siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 39%.<sup>53</sup>

Penelitian-penelitian relevan di atas dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

---

<sup>53</sup>Syahrianti, *Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Cabang Palleko Tahun Ajaran 2014*, (Takalar: UIN Alauddin Makassar, 2014), hal.56-57

2.1 Tabel Perbandingan Penelitian

No	Identitas Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Binti Royani dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Di MA Al-Ma’arif Tulungagung Tahun Pelajaran 2012/2013. Materi penelitiannya yaitu Trigonometri, objek yang digunakan siswa kelas X.	Adanya pengaruh signifikan terhadap pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) yaitu sebesar 8,34 %.	Tujuan yang sama, yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak pembelajaran model <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian berbeda</li> <li>2. Lokasi yang diteliti berbeda</li> <li>3. Subjek yang diteliti berbeda</li> </ol>
2.	Binti Zuliatul Chasanah dalam Skripsinya dengan judul “Pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII Mts Wahid Hasyim Wonodadi Blitar Tahun Pelajaran 2007/2008”. Materi penelitiannya yaitu bangun ruang yang dikhususkan yaitu kubus dan balok.	Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> yaitu hasil tes akhir siklus 1 sebesar 82,50 dan siklus II sebesar 93,6 dengan kategoribaik	Tujuan yang sama, yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak pembelajaran model <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian berbeda</li> <li>2. Lokasi yang diteliti berbeda</li> <li>3. Subjek yang diteliti berbeda</li> </ol>

No	Identitas Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
3	Anroahus Taghna dengan Skripsinya yang judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung.	Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> yaitu hasil tes akhirsiklus dan Siklus 3 yang presentasinya mulai 47,06%, 64,71%, 82,35%, sampai 88,24%	Tujuan yang sama, yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak pembelajaran model <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	1. Lokasi yang diteliti berbeda 2. Subjek yang diteliti berbeda 3. Mata pelajaran yang diteliti berbeda.
4.	Muhammad Abdul Jalil dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Belajar Peserta Didik Kelas IV MI bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015. Materi yang digunakan adalah sumber energi panas, dengan sampel penelitiannya kelas IV sejumlah 34 siswa.	Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> yaitu ditunjukkan dengan hasil belajar pretest 66,17(29,41) pada siklus 74,71 (55,88%) dan pada siklus II 87,9 (85,29%).	Tujuan yang sama, yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak pembelajaran model <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	1. Lokasi yang diteliti berbeda 2. Subjek yang diteliti berbeda
5.	Anita Fatmasari dalam	Terdapat pengaruh signifikan pembelajaran	Tujuan yang sama,	1. Lokasi yang

No	Identitas Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	Skripsinya dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016”.Materi dalam penelitian ini pelajaran IPS pokok bahasannya tentang koperasi. Sampel yang digunakan sejumlah 26 siswa.	<i>Team Games Tournament</i> yaitu ditunjukkan dengan hasil belajar pretes 60 (60,23%) pada siklus I 69,4 (48%), pada siklus II 79,80 (19,23%).	yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak pembelajaran model <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	diteliti berbeda 2. Subjek yang diteliti berbeda. 3. Mata pelajaran yang diteliti berbeda
6.	Fairuzabadi Arif Billah dari jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang tahun ajaran 2017”.Materi dalam penelitian ini adalah IPS pokok bahasannya tentang	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil <i>post-test</i> kelas eksperimen yang diperoleh hasil $0.78 > 0.05$ .	Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.  Menerapkan metode pembelajaran TGT.	1. Jumlah variabel terikat  2. Lokasi yang digunakan dalam penelitian.

No	Identitas Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	keragaman suku budaya dan bangsa.sampel yang digunakan seluruh siswa sejumlah 28 siswa.			
7.	Wiwid Safitri dengan judul “Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi Pada Kelas XI IPA SMAN 1 Karangdowo Klaten tahun ajaran 2017”.Pembelajarannya yaitu menggambar ilustrasi seni rupa, sampel yang digunakan 34 siswa.	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil prestasi peserta didik pada pembelajaran menggambar ilustrasi mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> di kelas XI IPA SMAN 1 Karangdowo Klaten yaitu dari rata-rata 54.12 menjadi 93.53 dengan presentase kenaikan sebesar 72.8%	Menggunakan pendekatan kuantitatif.  Menggunakan model TGT  Salah satu variabelnya sama.	1. Jumlah variabel 2. Lokasi penelitian
8.	Vesty Ayu Mulyeni dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Reaksi Reduksi Oksidasi di Kelas X Madrasah Aliyah Bubunnajah Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar tahun ajaran 2010” .Mata	Hasil dari penelitian ini menunjukkan pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap hasilbelajar siswa yang ditunjukkan peningkatan nilai rata-rata LKS siswa, dan telah mencapai ketuntasan belajar siswa pada siklus II dan III dengan presentase 85% yang sebelumnya tidak mencapai ketuntasan belajar yaitu pada pra tindakan hanya mencapai 50% dan siklus I sebesar 70%.	Penerapan model TGT	1. Lokasi Penelitian 2. Jumlah variabel terkait

No	Identitas Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	pelajaran yang digunakan adalah Kimia. Sampel yang digunakan 20 siswa.			
9.	Rabiatul Khairiyah dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun Tahun Ajaran 2017/2018”.Materi bahasannya adalah fungsi dan peran kelembagaan sosial, ekonomi dan budaya dalam masyarakat Indonesia. Sampel yang digunakan yaitu kelas kontrol sebanyak 28 siswa, dan kelas eksperimen sebanyak 32 siswa.	Hasil penelitian nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT adalah 83.44 dengan standar deviasi 9.370, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan model konvensional adalah 64.82 dengan standar deviasi 13.505.	Jenis pendekatan penelitian kuantitatif.  Pengaruh model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1. Jumlah variabel terikat. 2. Lokasi penelitian 3. Kelas yang diteliti.
10.	Penelitian yang dilakukan oleh Syahrianti dengan judul “ Penerapan Metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Cabang	Hasil penelitian penerapan metode TGT ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Talakar. Pada siklus I mencapai hasil siswa tidak rajin 16% dan siswa rajin 84%, pada siklus II siswa tidak rajin 4% dan siswa rajin 96%, ini berarti menunjukkan peningkatan keaktifan 12%.	Metode TGT Kelas yang dijadikan penelitian.  Mata pelajaran yang dijadikan Penelitian	1.Jumlah Variabel terikat.  2.Lokasi penelitian.

No	Identitas Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	Palleko Tahun Ajaran 2014". Sampel yang digunakan yaitu sejumlah 25 siswa. Instrumen yang digunakan yaitu dokumentasi, tes dan observasi.	Komponen keaktifan bertanya pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 64% dan siswa aktif 36%, sementara siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 36%. Komponen keaktifan menjawab pada siklus I siswa tidak aktif 57% dan siswa aktif 43%. Sementara pada siklus II siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 39%.		

Kesepuluh penelitian tersebut menunjukkan hasil yang baik dan terdapat peningkatan dalam penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran seperti, (1) Meningkatkan ketrampilan guru, aktifitas peserta didik dan ketrampilan peserta didik memberikan contoh perilaku terpuji dengan baik. (2) Meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), (3) Meningkatkan partisipasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatkan aktifitas peserta didik pada saat kegiatan belajar, meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang dapat dilihat dari pemerolehan nilai tes peserta didik yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. (4) Menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan daya ingat, hal ini terlihat dari nilai tes peserta didik yang mengalami peningkatan setiap siklus.

Penelitian ini berperan sebagai peneliti baru. Meskipun antara peneliti dengan peneliti terdahulu menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Namun demikian antara peneliti terdahulu tetaplah ada beberapa perbedaan. Adapun perbedaan tersebut terletak pada lokasi, subjek dan tujuan yang hendak di capai. Hasil dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan dasar bagi peneliti baru memilih penelitian menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament*.

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan asalah penelitian.<sup>54</sup> Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian:

Hipotesis kerja atau disebut juga hipotesis alternatif, disingkat Ha. Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Dalam penelitian ini, hipotesis kerja (Ha) adalah :

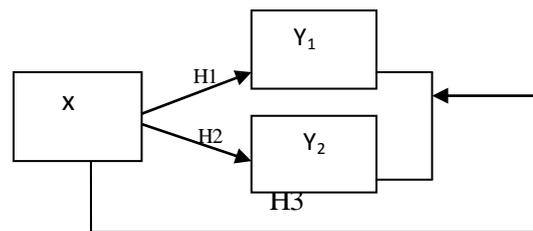
- a. Ha = Ada pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.
- b. Ha = Ada pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.
- c. Ha = Ada pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

### D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan kerangka konseptual sebagaimana teori berhubungan, dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang diteliti. Kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut :

---

<sup>54</sup>Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.87



Keterangan:

X : Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT)

Y<sub>1</sub> : Motivasi belajar

Y<sub>2</sub> : Hasil belajar

H<sub>1</sub> : Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar

H<sub>2</sub> : Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar

H<sub>3</sub> : Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar

Alur pelaksanaan penelitian ini memberikan perlakuan kepada peserta didik khususnya kelas eksperimen. Peneliti menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Peneliti menerapkan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) pada kelas VII B, sedangkan model konvensional diterapkan pada kelas VII A. Peneliti menerapkan model pembelajaran tersebut untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI.

