

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berasal dari kata “didik” atau “mendidik” yang artinya memelihara dan memberikan sebuah latihan. Dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah sebuah tahapan-tahapan kegiatan yang dapat mengubah sikap dan perilaku seorang atau sekelompok orang melalui upaya pelatihan dan pengajaran. Dalam bahasa Inggris, pendidikan juga disebut sebagai *education* yang memiliki dua arti yaitu dari sudut orang yang dididik, dan *education* berarti sebuah proses atau perubahan untuk memperoleh sebuah pengetahuan.<sup>2</sup> Menurut Muhaimim, pendidikan adalah suatu hal yang tidak pernah berhenti untuk dibicarakannya, karena menurut fitrahnya seorang manusia itu senantiasa menghendaki pendidikan yang lebih baik lagi.<sup>3</sup>

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan suatu kemampuan dan dapat membentuk watak serta peradaban suatu bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

---

<sup>2</sup> Muhibin Syah, *Psikologi Dengan Pendidikan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 32.

<sup>3</sup> Muhaimim, *Rekonstruksi Pendidikan Islam: Dari Paradigma Pengembangan, Manajemen Kelembagaan, Kurikulum, hingga Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), hal 2.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai sebuah upaya yang dilakukan dengan terorganisasi, suatu rencana yang berkelanjutan dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat dengan tujuan untuk membina suatu anak didik menjadi manusia yang paripurna, berbudi pekerti luhur, dewasa, dan berbudaya. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya seorang guru menetapkan sebuah tujuan belajar.

Sedangkan menurut Benjamin S. ada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.<sup>4</sup> Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pendidikan itu adalah sebuah upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk membina anak didik menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur, dewasa dan berbudaya.

Semua orang pasti akan mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan dan keterampilan baru melalui pendidikan yang didapatkannya. Dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan maka dapat mengembangkan sebuah potensi yang dimiliki seseorang. Karena bermula dari yang tidak tahu sama sekali akhirnya menjadi tahu, dari yang tidak bisa apa-apa menjadi bisa. Akan tetapi dalam proses berjalannya pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Karena belajar merupakan bagian dari sebuah pendidikan. Manusia baik yang di sadari ataupun tidak kegiatan belajar dimulai dari awal masa kelahiran sampai akhir hayat manusia, seperti istilah pepatah (tuntutlah ilmu dari ayunan hingga liang lahat).<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hal 14.

<sup>5</sup> Habiansyah, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), hal 192.

Belajar adalah sebuah proses berinteraksi atau suatu kegiatan yang membantu potensi yang ada di dalam diri seorang siswa, seperti: bagaimana siswa berinteraksi yang baik antara guru dengan siswa dan lingkungan masyarakat sekitarnya, siswa dengan siswa lainnya, sehingga akan timbul adanya interaksi dari beberapa stimulus dengan berbagai respons yang dapat melahirkan yang namanya sebuah perubahan.

Bagi seorang peserta didik dapat bersemangat dalam belajarnya apabila memiliki motivasi dalam belajar. Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai sebuah kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Dengan demikian kita bisa menyimpulkan motivasi merupakan sebuah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Motivasi belajar pada setiap siswa juga berbeda-beda. Dengan adanya motivasi sehingga dapat menumbuhkan semangat untuk terus mau belajar dalam diri siswa sendiri, salah satunya yaitu peran guru. Peran seorang guru dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik melalui proses kegiatan belajar mengajar yang dibawanya sehingga minat belajar siswa untuk belajar akan tinggi.

Menurut Oemar Hamalik dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan itu bisa tercapai. Dengan adanya sebuah motivasi maka juga akan mempengaruhi

hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan siswa selama kegiatan belajar berlangsung dan dapat menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang.<sup>6</sup> Dengan proses pembelajaran yang berlangsung akan memberikan pengaruh positif terhadap siswanya apabila seorang guru mampu mengolah dan mengkondisikan kelasnya. Agar kegiatan pembelajaran tidak monoton, seorang guru bisa menggunakan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola atau suatu rencana yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran dalam jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.<sup>7</sup>

Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran berlangsung adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran seperti metode mengajar yang dilakukan oleh seorang guru yang belum tepat, kurangnya sebuah motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Seorang guru biasanya masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi tanpa adanya sebuah variasi dan model pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Hal ini dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Dalam mengembangkan sebuah potensi siswa maka perlu menerapkan yang namanya sebuah model pembelajaran yang kreatif, inovatif dan konstruktif agar siswa tertarik dengan kegiatan pembelajaran

---

<sup>6</sup> Achmad Rifa'i dan Tri Ani Catharina, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Unnes Press, 2011), hal 85.

<sup>7</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal 132.

berlangsung. Untuk mempersiapkan pembelajaran, seorang pendidik juga harus memahami yang namanya sebuah karakteristik materi pelajarannya apakah tergolong sulit atau tidak, setelah itu memahami karakteristik peserta didiknya, dan juga memahami metode pembelajarannya sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna.<sup>8</sup> Maka salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran tematik muatan IPA, pembelajaran ini juga membantu dan mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dengan kegiatan yang menyenangkan melalui sebuah permainan dan memberikan pemahaman secara mendalam tentang materi yang diberikan. Karena pembelajaran IPA tidak hanya belajar dengan teori saja melainkan juga pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, dan pembelajaran IPA akan lebih baik jika diajarkan dengan menggunakan model yang tepat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Samatowa menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebuah pengetahuan yang dapat dikatakan rasional dan objektif dalam memahami sebuah alam semesta dengan segala isinya.<sup>9</sup>

Pembelajaran kooperatif adalah sebagai suatu sikap saling membantu diantara kelompok yang sudah dibentuk yaitu terdiri dari 2 orang

---

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal 86.

<sup>9</sup> Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. (Malang: Ediiide Infografika, 2016), hal 4.

atau lebih dimana keberhasilannya itu sangat ditentukan oleh keterlibatan anggota untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup> Menurut Robert E. Slavin pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas itu dijadikan dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Tujuan yang paling penting dari model pembelajaran kooperatif ini adalah untuk memberikan sebuah pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman kepada peserta didik.<sup>11</sup>

Adapun ciri-ciri model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

1. Kelompok akan dibentuk dengan peserta didik yaitu sesuai kemampuan sedang, rendah, dan tinggi.
2. Peserta didik membentuk sebuah kelompok.
3. Peserta didik melihat semua anggotanya untuk mempunyai tujuan yang sama.
4. Membagi tugas dan tanggung jawabnya bersama.
5. Akan di evaluasi untuk semua.
6. Berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk saling bekerja sama.
7. Akan mempertanggungjawabkan individual materi yang ditangani.<sup>12</sup>

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan

---

<sup>10</sup> Etin Solihatin, *Cooperative Learning (analisis model pembelajaran ips)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal 4.

<sup>11</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik London:Allymand Bacon*. (Bandung: Nusa Media, 2010), hal 13.

<sup>12</sup> Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal 266.

pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, maka harus adanya sebuah kerjasama antar dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur reward-nya. Struktur tugas berhubungan dengan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tujuan dan reward mengacu pada derajat kerja sama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun reward.<sup>13</sup> Jadi metode pembelajaran kooperatif adalah metode berbasis sosial yang menggunakan sistem pengelompokan siswa dimana mempunyai kemampuan berbeda untuk saling membantu dalam mempelajari suatu materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak macam, salah satunya yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), model pembelajaran ini adalah sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa terdiri dari 4-5 orang yang berbeda tingkat pemahaman atau kemampuannya anak, dan jenis kelaminnya. Selain itu siswa juga dituntut untuk saling kompak dan saling bekerjasama dan mengikuti diskusi dalam timnya untuk memahami sebuah materi yang nantinya akan diberikan oleh guru. Kemudian dilakukan dan diselingi permainan akademis yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang diperoleh siswa yang kemudian hasilnya dapat memuaskan.<sup>14</sup> Menurut Saco, model pembelajaran TGT adalah peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim yang lain untuk

---

<sup>13</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal 61.

<sup>14</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik* London:Allymand Bacon). (Bandung: Nusa Media, 2010), hal 13.

memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan tersebut dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi.

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Dari beberapa penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tematik Muatan IPA Kelas 3 Di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari hasil pemaparan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya diantaranya:

- a) Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menjelaskan materi.
- b) Metode mengajar yang digunakan oleh guru belum kreatif dan inovatif.

- c) Belum adanya variasi model pembelajaran yang tepat.
- d) Guru belum menggunakan media yang tepat.
- e) Kurangnya minat bahkan motivasi siswa dalam belajar IPA.
- f) Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

## 2. Batasan Masalah

Untuk mengetahui beberapa permasalahan yang akan dibahas tidak terlalu kompleks, maka peneliti memberikan batasan-batasan antara lain:

### a) Subjek Penelitian

Subjek atau populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 Di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Namun dibatasi hanya 2 kelas saja sebagai sampel penelitian. Yaitu siswa kelas 3-A sebagai kelas eksperimen dan kelas 3-C sebagai kelas kontrol.

b) Pembelajaran materi tematik muatan IPA disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik materi tematik muatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

c) Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan diterapkan pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

- d) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil *post-test* setelah diterapkannya sebuah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- e) Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi yang timbul pada siswa kelas 3 untuk belajar IPA pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Tematik Muatan IPA Kelas 3 Di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar?
2. Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tematik Muatan IPA Kelas 3 Di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar?
3. Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tematik Muatan IPA Kelas 3 Di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik materi tematik muatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik materi tematik muatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik materi tematik muatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah dan wawasan ilmu pengetahuan tentang keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *games*, semangat belajar, prestasi belajar, impact model pembelajaran terhadap hasil belajar serta diharapkan dalam proses pembelajaran ini bisa berjalan sesuai yang diharapkan dan dapat

maksimal. Dan sebagai bahan referensi atau rujukan serta tambahan pustaka pada perpustakaan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

## 2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat oleh beberapa pihak, diantaranya yaitu:

### a. Bagi sekolah MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar

Untuk memberikan masukan kepada MI Wahid Hasyim Bakung sebagai bahan kajian dalam usaha memperbaiki proses pembelajaran di sekolah agar menjadi lebih baik lagi sehingga mutu pendidikan yang ada di sekolah tersebut dapat lebih meningkat.

### b. Bagi kepala sekolah MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik dalam kegiatan pembelajaran. Agar nantinya guru menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

### c. Bagi pendidik MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar

Sebagai bahan pertimbangan dalam proses penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dalam mata pelajaran IPA kelas 3.

### d. Bagi Peserta didik MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar

Diharapkan hasil penelitian ini dapat:

- 1) Menambahkan rasa semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA.

- 2) Membantu peserta didik dalam mengembangkan keaktifan belajarnya untuk lebih berani dalam berpendapat antar sesama teman dan kelompok.
  - 3) Memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan serta tidak mudah cepat bosan.
  - 4) Dan membantu peserta didik dalam mengelola proses pembelajaran yang menarik minat peserta didik dan meningkatkan kemampuan peserta didik itu sendiri.
- e. Bagi Perpustakaan
- Untuk meningkatkan kinerja dan kualitas layanan perpustakaan.
- f. Bagi Penelitian Lain
- Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bagi kajian penelitian lain yang relevan dan diharapkan dapat mengembangkan penelitian serta menyusun instrument lain yang lebih baik.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “*hypo*” yaitu kurang dan “*thesa*” yang berarti pendapat atau sebuah teori. Dengan demikian hipotesis dapat diartikan sebagai sebuah teori yang kurang sempurna. Hipotesis dapat juga dirumuskan sebagai sebuah kesimpulan yang belum final karena belum diuji atau belum dibuktikan kebenarannya.<sup>15</sup>

Hipotesis dalam sebuah penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, karena jawaban yang diberikan baru

---

<sup>15</sup> Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti pemula*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012), hal 122.

di dasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada sebuah fakta-fakta empiris yang diperoleh data.<sup>16</sup>

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang hendak dicari solusi melalui penelitian, yang dirumuskan atas dasar pengetahuan, pengalaman dan logika. Yang kemudian nantinya akan di uji kebenarannya melalui penelitian yang hendak dilakukan.

Hipotesis penelitian dibagi atas 2 jenis, yaitu hipotesis nol ( $H_o$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Hipotesis nol adalah dugaan sementara dimana variabel bebas tidak berpengaruh pada variabel terikat dari populasi. Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan hasil belajar. Sedangkan hipotesis alternatif adalah dugaan sementara dimana variabel bebas berpengaruh pada variabel terikat dari populasi.<sup>17</sup>

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dan harus diuji kebenarannya adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis nol ( $H_o$ )
  - a. Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik tematik nuatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

---

<sup>16</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal 8.

<sup>17</sup> Tarmudi dan Sri Harini, *Metode Statistika Pendekatan Teoritis dan Aplikatif*, (Malang: Malang Press, 2008), hal 247.

- b. Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik materi tematik muatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
  - c. Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik materi tematik muatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
2. Hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>)
- d. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik materi tematik muatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
  - e. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik materi tematik muatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
  - f. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik materi tematik muatan IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.

## **G. Penegasan Istilah**

1. Secara Konseptual

2. Agar dapat mengerti dan dapat dipahami secara jelas maksud dari judul yaitu, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teamas Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tematik Muatan IPA Kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar”, maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah sebagai berikut:
  - a. Pengaruh merupakan sebuah daya atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain.<sup>18</sup>
  - b. Model Pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran berkelompok kecil yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar yang di inginkan. Dan dilaksanakan secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-5 orang dan sifatnya heterogen.
  - c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin yang berbeda. Seorang guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.<sup>19</sup> Dan dimana didalamnya itu terdapat komponen pembelajaran yang sudah dikemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang

---

<sup>18</sup> Amita Tiyas Sholihah, Skripsi : “*Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN Sumbergempol Tulungagung*”, (Tulungagung: IAIN TULUNGAGUNG, 2020), hal 11.

<sup>19</sup> Winastwan Gora, *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta: PT Gramedia, 2010), hal 61.

melakukan turnamen baik akademik maupun kuis. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) nantinya akan digunakan *tournament* akademik, dimana siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam *teams games tournament* (TGT) ini adalah penyajian materi, tim, *game*, *tournament*, dan penghargaan kelompok.<sup>20</sup>

- d. Motivasi Belajar adalah segala sesuatu yang dapat mempengaruhi siswa dan dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar.<sup>21</sup> Dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebuah dorongan in-house dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.
- e. Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah mengikuti atau mengalami kegiatan belajar.<sup>22</sup> Pengertian hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian diatas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran,

---

<sup>20</sup> Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal 203.

<sup>21</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal 49.

<sup>22</sup> Indra Wijaya Dan Rahmatul Husna Arsyah, *Pengaruh Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang*, Jurnal Ilmiah, Vol. 22 No.I, 2015, ISSN:1412-5854, hal 23.

dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.<sup>23</sup>

### 3. Secara Operasional

Adapun penegasan istilah secara operasional adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tematik Muatan IPA Kelas 3 Di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Pengaruh merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk membentuk watak atau perilaku kepercayaan kepada orang lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena dalam model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terdapat unsur permainannya serta turnamen yang membuat peserta didik ikut tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang diberikan kepada seseorang untuk mempengaruhi seseorang untuk mencapai tujuan. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima tindakan mengajar.

Peneliti mengadakan penelitian eksperimen dengan membagi sampel menjadi dua bagian. Kelas A menjadi kelas eksperimen, sedangkan kelas C menjadi kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang mendapatkan tindakan dan kelas yang tidak mendapatkan tindakan ataupun perlakuan.

---

<sup>23</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal 200.

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini maka akan dikemukakan enam bab dan terdiri dari sub bab dengan uraian sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, abstrak.

### 2. Bagian Inti

Adapun pada bagian inti meliputi:

#### **BAB I : Pendahuluan**

Dalam bab ini dikemukakan masalah-masalah yang merupakan pengantar kearah pembahasan selanjutnya yang meliputi: latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

#### **BAB II: Landasan Teori**

Landasan teori mencakup kajian pustaka yang terdiri dari: deskripsi model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), motivasi belajar, hasil belajar, pembelajaran IPA, penelitian terdahulu, kerangka konseptual/kerangka berfikir penelitian.

### **BAB III : Metode Penelitian**

Pada bab metode penelitian ini terdiri atas: rancangan penelitian yang meliputi: pendekatan penelitian dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian, sumber data, dan analisis data.

### **BAB IV: Hasil Penelitian**

Pada hasil penelitian ini terdiri atas: deskripsi data, analisis uji hipotesis, dan rekapitulasi hasil penelitian.

### **BAB V : Pembahasan**

Pada bab pembahasan ini terdiri dari:

- a. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
- b. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.
- c. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas 3 di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar

### **BAB VI: Penutup**

Pada bab penutup terdiri dari: kesimpulan dan saran-saran. Bagian akhir atau komplemen terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

3. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lain-lain yang berhubungan dan mendukung pembuatan skripsi.