

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran merupakan suatu hal yang mendasar dan bersifat pokok. Model pembelajaran merupakan pedoman berupa program atau petunjuk strategi yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran, pedoman itu memuat tanggung jawab pengajar dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pengajar adalah model pembelajaran kooperatif.<sup>1</sup> Pembelajaran kooperatif merupakan saling ketergantungan pada sesuatu yang positif, adanya pengakuan dalam memberikan respon perbedaan individu, peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana rilek dan menyenangkan saat kegiatan belajar, terciptanya hubungan yang bersahabat antara peserta didik.<sup>2</sup> Jadi pada dasarnya banyak keunggulan pembelajaran kooperatif yakni saling bekerja sama dan bergotong royong atau saling berbagi dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif berasal dari kata kooperatif yang artinya mengajarkan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pembelajaran kooperatif

---

<sup>1</sup> Yuyun Dwi Haryanti Dkk, "Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar". Jurnal Cakrawala Pendas. Vol. 3 No. 2 Edisi Juni 2017. Hlm. 58

<sup>2</sup> Zariatun Hasanah, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa". Jurnal Studi Kemanusiaan. Vol. 1 No. 1, April 2021. Hlm. 2

merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap peserta didik yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan.<sup>3</sup> Pada model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar, dan pada model ini juga memberikan strategi pembelajaran yang diperlukan oleh pengajar yakni membuat perilaku belajar peserta didik aktif, efektif, produktif dan efisien.

Prinsip utama pembelajaran kooperatif adalah berbasis kegiatan dan penemuan, dimana peserta didik lebih mudah menentukan dan memahami konsep-konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Pada pembelajaran kooperatif ini peserta didik belajar melalui interaksi teman sebaya yang lebih mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran, pengajar hanya bersifat sebagai motivator dan fasilitator aktivitas peserta didik artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> M. Hosnan, Pendekatan saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014. Hlm.234.

<sup>4</sup> Isjoni, Kooperatif Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok, Bandung: Alfabeta, 2009. Hlm.5

a. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi yang keberhasilan individu dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Adapun tujuan khususnya yakni sebagai berikut :

1) Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan cara kerja peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar.

2) Pengakuan adanya keragaman

Pada pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk mewujudkan rasa toleransi akan adanya perbedaan latar belakang teman-temannya baik perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.

3) Pengembangan ketrampilan sosial

Pembelajaran kooperatif pada bagian ini bertujuan agar peserta didik lebih mengedepankan diskusi kelompok, pembagian tugas dengan kelompok, aktif bertanya, menghargai pendapat seseorang, dan bisa mengutamakan toleransi antar peserta didik.<sup>5</sup>

Jadi, pada intinya tujuan dari pembelajaran kooperatif mengutamakan kegiatan berkelompok melatih peserta didik untuk berbagi ilmu atau pengalaman dengan teman sebaya tanpa membedakan latar belakang orang lain.

---

<sup>5</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran* (Bandung : CV. PUSTAKA SETIA, September 2012) . Hlm. 294

## b. Teori Model Pembelajaran Kooperatif

Belajar kooperatif merupakan peserta didik bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok. Tujuan pokok belajar merupakan memaksimalkan belajar peserta didik untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena peserta didik bekerja pada satu tim, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan diantara para satu dengan yang lain dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah. Disamping itu belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial dikalangan peserta didik.<sup>6</sup> Dengan belajar kooperatif diharapkan peserta didik kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan cara belajar peserta didik menuju lebih baik, dengan sikap tolong-menolong dan juga dapat meningkatkan hubungan sosial tujuan utama pembelajaran kooperatif merupakan agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok dengan cara lain menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

---

<sup>6</sup> Trianto, Mendesain Model pembelajaran Inovatif-Progresif, (Jakarta: Kencana Prenada group, 2009), Hlm. 57

c. Karakteristik pembelajaran kooperatif

Karakteristik merupakan ciri khas yang dimiliki oleh pembelajaran tersebut untuk membedakan pembelajaran lainnya. Berikut karakteristik pembelajaran kooperatif :

- 1) Pembelajaran yang dilakukan secara kelompok atau tim. Disini tim sebagai tempat untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.
- 2) Kelompok dibentuk tanpa membedakan latar belakang yang dimiliki peserta didik
- 3) Didasarkan pada manajemen kooperatif dan penghargaan yang diberikan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.<sup>7</sup> Adanya penghargaan digunakan hanya semata-mata untuk memberikan motivasi kepada peserta didik bukan untuk pembiasaan.

d. Langkah – langkah pembelajaran kooperatif

Dalam setiap pembelajaran selalu terdapat langka –langkah atau fase agar tercapai pembelajaran yang diinginkan. Langkah–langkahnya terdiri dari beberapa fase, diantaranya adalah :

- 1) Merancang program pembelajaran.
- 2) Merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasikan kegiatan belajar peserta didik.
- 3) Mengarahkan dan membimbing peserta didik baik secara individu ataupun kelompok baik dalam memahami materi dan sikap atau perilaku dalam kegiatan belajar.

---

<sup>7</sup> Wardah, “Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Team-Assited Individualization Di SMP”. Jurnal Pembelajaran Prospektif . Vol. 5 No. 1, Februari 2020

- 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik dari tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja sama mereka atau hasil belajar bersama.
- 5) Evaluasi dan pemberian hadiah.<sup>8</sup> Pada model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe pembelajaran salah satunya yakni tipe *Teams Game Tournaments*. Tipe pembelajaran ini sangat cocok digunakan sebagai eksperimen, tipe tersebut juga diharapkan bisa menambah motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Selain itu ada lima tahapan untuk melakukan pembelajaran kooperatif langkah-langkah ditunjukkan pada tabel :

**Tabel 2.1 Langkah – langkah pembelajaran kooperatif**

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan pengajar</b>
Fase – 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik	Pengajar menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi peserta didik
Fase – 2 Menyampaikan informasi	Pengajar menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Fase – 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok kooperatif	Pengajar menjelaskan kepada peserta didik cara membentuk kelompok belajar dan cara membantu setiap kelompok belajar agar melakukan transisi secara efisien
Fase – 4 Membimbing kelompok kerja dan belajar	Pengajar membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
Fase – 5 Evaluasi	Pengajar mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau tiap – tiap kelompok mempresentasikannya.
Fase – 6 Memberikan penghargaan	Pengajar membuat sesuatu untuk menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh peserta didik.

<sup>8</sup> Ibid., Hlm. 304

Pada model pembelajaran kooperatif tidak hanya mengajarkan materi kepada peserta didik, namun juga mengajarkan keterampilan-keterampilan dalam bekerja sama. Mengajarkan bahwa hasil kelompok tergantung pada kontribusi setiap anggota. Keterampilan ini berguna untuk melancarkan hubungan kerja sama dan pencapaian hasil belajar yang dibangun dengan memberikan tanggung jawab kepada setiap anggota kelompok selama kegiatan belajar.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments (TGT)***

### **a. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments***

Berdasarkan pada implementasi kurikulum 2013, sebagai pengajar harus bisa merancang dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sesuai dengan standar proses pendidikan. Kreativitas peneliti yang dituangkan dalam penelitian ini ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya belum pernah ada dan belum dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk merancang atau merencanakan sesuatu yang baru dalam kegiatan pembelajaran yakni menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan sebuah permainan.

Pengaplikasian model pembelajaran TGT dengan cara mengelompokan peserta didik secara heterogen, pemberian tugas kelompok bisa beda bisa sama. Setelah mendapatkan tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk bekerja individu dan diskusi. Dinamika kelompok diusahakan kohesif dan kompak serta tumbuh rasa

kompetisi antar kelompok, buatlah suasana diskusi nyaman dan menyenangkan, yakni dengan adanya sikap pengajar yang terbuka, ramah, lembut dan santun. Setelah selesai kerja paparkan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelompok.<sup>9</sup>

Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya dirancang agar peserta didik bisa mengikuti pembelajaran dengan lebih santai, dengan tetap memperhatikan tumbuh kembangnya tanggung jawab, kejujuran, kompetisi sehat, serta kelibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. pengajar menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam bekerja kelompok guru memberikan LKPD (lembar kerja peserta didik) kepada setiap kelompok.

Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari kelompok lain bertanggung jawab yang tidak memahami dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab memberikan jawaban atau penjelasan sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru.<sup>10</sup> Pada dasarnya model pembelajaran TGT melatih keaktifan tiap-tiap individu dalam kegiatan diskusi kelompok, dimodel ini juga melatih peserta didik untuk toleransi kepada sesama. Sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan model

---

<sup>9</sup> Ibid., Hlm. 300

<sup>10</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, Hlm. 224



pembelajaran TGT untuk menyelesaikan permasalahan dan memberikan inovasi atau variasi dalam kegiatan belajar.

b. Tujuan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan masing-masing agar tercapainya rencana pembelajaran. begitu pula pada model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* memiliki tujuan berikut :

- 1) Meningkatkan keaktifan dan kerja sama yang baik di antara peserta didik dalam memecahkan permasalahan .
- 2) Mengajak peserta didik untuk belajar toleransi menerima setiap pendapat orang lain .
- 3) Membantu peserta didik untuk meningkatkan sikap positif dalam pembelajaran IPA.
- 4) Menjadikan peserta didik aktif dalam kegiatan belajar.<sup>11</sup> Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT pembelajaran mengandung unsur formasi, instruksi dan lembar kerja. Adanya formasi ditandai dengan pengelompokan peserta didik sedangkan instruksi ditandai adanya kuis atau pertanyaan yang diberikan pengajar lewat lembar kerja.

c. Langkah – langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* memiliki beberapa tahapan dalam pembelajarannya, yaitu :

- 1) Penyajian kelas (*class precentation*)

---

<sup>11</sup>Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran....* Hlm. 311

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya juga disebut dengan presentasi kelas. Pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKPD yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini dilakukan dengan pengajaran langsung kemudian diskusi yang dipimpin oleh pengajar. Pada saat penyajian kelas peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh pengajar, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat diskusi kelompok *tournaments* maupun saat *game*, karena skor *games* akan menentukan skor kelompok.

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

Pengajar membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik, jenis kelamin, etnis dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 4-5 orang peserta didik. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu antar peserta didik yang ber kemampuan lebih dan berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran dan lebih khususnya untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan (*game*). Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada pribadi peserta didik bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan. Setelah memberikan penyajian kelas, kelompok belajar (*Teams*) bertugas untuk

mempelajari lembar kerja. Kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah–masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan–kesalahan konsep temannya apabila ada kesalahan.

### 3) Permainan (*Game*)

*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. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana. Permainan ini (*game*) dimainkan pada meja *tournaments* atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili *teams* atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor yang didapat oleh kelompok nantinya dikumpulkan peserta didik untuk *tournaments*.

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

*Tournament* atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. *Tournaments* atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pengajar melakukan presentasi kelas, yang mana hasil presentasi dari kegiatan diskusi kelompok yang telah mengerjakan LKPD. *Tournaments* pertama pengajar membagi peserta didik dalam

beberapa meja *tournaments* atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Hingga sampai final dan pemenang akan mendapat hadiah atau penghargaan dari pengajar untuk kelompok.

#### 5) Penghargaan kelompok (*teams recognition*)

Setelah *tournaments* atau lomba berakhir pengajar kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh pengajar. Kelompok mendapat julukan "*Super Teams*" jika skor 50 keatas, kelompok selanjutnya dengan skor 40-50 "*Great Teams*" sedangkan kelompok yang mendapatkan skor dibawah 40 akan mendapat julukan "*Good Teams*". Hal ini dapat menyenangkan peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.<sup>12</sup> Penghargaan diberikan kepada kelompok bertujuan untuk memberikan motivasi agar semangat dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah diatas dapat disimpulkan bahwa model *Teams Game Tournaments* adalah model pembelajaran yang terarah dan teratur berdasarkan tahapan yang dimiliki yaitu pertama penyajian kelas dengan pengajar menyampaikan materi. Kedua, kelompok dalam tahap ini pengajar membagikan peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang

---

<sup>12</sup> Wahyuni, "*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) Dengan Teknik Famili 100 Terhadap Minat Belajar Fisika Siswa Pada Kelas MTsN Gowa*". (Makassar : Skripsi UIN Alauddin Makassar 2017). Hlm. 16

beranggotakan heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik, ketiga pengajar membuat permainan yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok dan yang terakhir pengajar memberikan penghargaan pada kelompok yang mendapatkan nilai rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Banyak langkah-langkah yang telah dinyatakan oleh para ahli, salah satunya langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT). Berikut langkah-langkahnya dapat dilihat pada tabel :

**Tabel 2.2 langkah-langkah model pembelajaran *Teams Game Tournaments***

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan guru</b>
Fase – 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik	Pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memberikan motivasi kepada peserta didik
Fase – 2 Menyajikan informasi	Pengajar menyajikan materi dengan cara berdemonstrasi atau melalui bacaan
Fase – 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok – kelompok kecil	Pengajar menjelaskan kepada peserta didik bagaimana pembentukan kelompok belajar dan membimbing kelompok untuk melakukan transisi secara efektif dan efisien
Fase – 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Pengajar membimbing kelompok belajar pada saat pengerjaan tugas
Fase – 5 Turnamen	Pengajar mengawasi dan memastikan peserta didik memahami petunjuk pengerjaan
Fase – 6 Memberikan penghargaan	Pengajar mencari cara untuk menghargai setiap upaya maupun hasil belajar individu atau kelompok

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* ini mempunyai banyak manfaat yaitu sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat membantu pengajar untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran seperti rendahnya motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti memilih model pembelajaran *Teams Game Tournaments* (TGT) karena sudah sesuai dengan langkah-langkah yang digunakan oleh dalam kegiatan pembelajaran dan peneliti berharap metode TGT ini dapat mengefektifkan pembelajaran Fisika dan memperbaiki hasil belajar peserta didik.

d. Kelebihan dan Kelemahan model pembelajaran *Teams Game Tournaments*

Metode pembelajarn kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain :

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.

- 3) Model pembelajaran ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- 4) Pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan berupa permainan.<sup>13</sup>

Selain memiliki kelebihan, model ini juga memiliki kelemahan diantaranya:

- a) Model pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup banyak baik dalam persiapan, penyajian kelas dan kegiatan *tournaments*.
- b) Adanya penghargaan membuat peserta didik terbiasa akan adanya pemberian hadiah.
- c) Ruang kelas menjadi ramai dan mengganggu ruang kelas lain.
- d) Model pembelajaran tidak bisa dipakai pada kelompok yang besar, karena jumlah kelompok yang begitu terbatas.<sup>14</sup>

Disetiap kelebihan pasti juga ada kelemahan, begitu pula pada model pembelajaran TGT. Namun adanya kelemahan tersebut tidak membuat model *Teams Game Tournaments* menjadi model yang tidak bisa digunakan oleh para pengajar atau pendidik, justru model ini memicu pengajar untuk bisa semaksimal mungkin untuk menerapkan model pembelajaran ini, dan pengajar harus memilih materi yang tepat dalam menerapkan model pembelajaran TGT, serta pengajar harus mampu menguasai model pembelajaran TGT sebelum diterapkan pada kegiatan belajar.

---

<sup>13</sup> Slavin, R, F, *Cooperatif Learning Teori*, Bandung: Nursa Media, 2008), Hlm.102.

<sup>14</sup> Sitiratna Dewi. Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournaments* (TGT) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Wakorumbo Selatan Kabupaten Muna". *Jurnal Al- Ta'dib*. Vol. 9 No.2 Desember 2016. Hlm.8

Dari penjelasan diatas, pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* yang dikemukakan oleh Slavin. Karena peneliti menganggap penelitian menggunakan model pembelajaran TGT memudahkan dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran yang di hasilkan lebih efekti dan efisien sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal.

### 3. Motivasi belajar

#### a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan tingkah atau perilaku dan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam menyikapi terhadap proses belajar yang dialami.<sup>15</sup> Motivasi belajar merupakan proses yang menunjukkan tingkatan atau ukuran peserta didik dalam mencapai arah dan tujuan proses belajar yang dialami.<sup>16</sup> Motivasi dipisah menjadi dua komponen yang saling berhubungan yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Adapun motivasi intrinsik merupakan motivasi yang murni berasal dari diri seseorang tanpa adanya campur tangan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang berasal dari luar diri seseorang yang berguna untuk merangsang atau menumbuhkan semangat seseorang misalnya pemberian pujian, hadiah atau penilaian.

---

<sup>15</sup> Fandi Eka Ardian Dan Setiyo Hartoto, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas ". Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. Vol. 06 No. 01, 2018, Hlm. 57

<sup>16</sup> Rike Andriani Dan Resto, "*Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*". Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 4 No. 1 Januari 2019, Hlm. 81



Kedua motivasi ini sangatlah menentukan hasil belajar seseorang, namun sulit untuk menentukan mana yang lebih baik antara motivasi intrinstik atau motivasi ekstrinsik. Pengajar berharap dalam proses pembelajaran timbulnya motivasi belajar pada diri peserta didik akan tetapi sebuah motivasi tidak akan bisa timbul atau tumbuh begitu saja tanpa adanya dorongan, karena itu butuh tanggung jawab seorang pengajar untuk membangkitkan motivasi peserta didik agar berhasil dalam kegiatan belajar.

. Berdasarkan penjabaran motivasi belajar diatas, maka bisa disimpulkan bahwa pada dasarnya motivasi belajar bukan hanya sebagai pendorong namun motivasi belajar memiliki peranan penting yakni sebagai syarat mutlak untuk proses belajar peserta didik dalam memberikan semangat belajar. Motivasi belajar digunakan sebagai penentu tingkat usaha belajar bagi peserta didik, maka pada penelitian ini motivasi belajar yang diteliti meliputi motivasi intrinstik dan ekstrinsik, indikator dalam penelitian ini motivasi belajar peserta didik dari segi intrinsik yakni adanya keinginan berhasil, adanya harapan atau cita – cita dan mempunyai daya konsentrasi yang tinggi dalam kegiatan belajar, sedangkan indikator dari segi ekstrinsik yakni pemberian penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya kompetisi. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi maka peserta didik kemungkinan dapat meningkatkan hasil belajar yang memuaskan dan juga paham dengan konsep materi fisika yang dipelajari.

b. Fungsi motivasi belajar

Segala sesuatu yang dilakukan seseorang atau peserta didik tidak terlepas dari adanya motivasi karena setiap motivasi memiliki tujuan yang baik. Ada empat fungsi motivasi bagi peserta didik, sebagai berikut<sup>17</sup> :

- a) Memberikan dorongan yang bersifat positif bagi peserta didik
- b) Sebagai penentu arah tujuan yang hendak ingin dicapai
- c) Menyeleksi perbuatan yang dapat membawa peserta didik ke tujuan yang ingin dicapai
- d) Pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa sebab salah satu sebab yang mendasar adalah adanya motivasi belajar peserta didik. Pengajar selaku panutan bagi peserta didik harus memberikan dorongan kepada peserta didik untuk belajar mencapai tujuan. Adapun fungsi dari motivasi belajar:

- 1) Motivasi sebagai pendorong usaha dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Motivasi yang diterima seseorang jika baik akan menghasilkan prestasi yang baik pula.
- 2) Sebagai pengarah aktivitas peserta didik yang ditunjukkan oleh setiap individu untuk mencapai tujuan yang telah dicita-citakan.<sup>18</sup>

Pada dasarnya semua motivasi memberikan dampak yang baik, namun tergantung perseorangan yakni mereka sadar atau tidak akan

---

<sup>17</sup> Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 (2017). Hlm. 176

<sup>18</sup> Maryam Muhammad, "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 2, 2016. Hlm. 94

adanya cita-cita atau tujuan dari semua yang peserta didik lakukan, dan sebesar apa usaha yang dilakukan jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arahan dan tingkah laku yang akan dilakukan oleh seseorang dalam mencapai cita-citanya. Seperti halnya fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus bisa mendorong hasratnya dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai.

c. Indikator motivasi belajar

Sudahlah jelas bahwa motivasi salah satu penentu keberhasilan seseorang dalam pembelajaran. Beberapa indikator adanya motivasi pada diri seseorang, sebagai berikut :

- a) Adanya keinginan berhasil dan hasrat dalam pembelajaran
- b) Adanya dorongan dan keperluan dalam pembelajaran
- c) Adanya cita – cita yang tinggi dan harapan di masa depan
- d) Adanya penghargaan dalam pembelajaran
- e) Adanya kegiatan menarik, unik dalam pembelajaran dan adanya situasi yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.<sup>19</sup>

Motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adanya motivasi akan tidak semata-mata dari diri sendiri melainkan juga dari orang lain sehingga dapat diindikasikan dalam bentuk perbuatan atau perkataan. Motivasi akan memberikan hasrat

---

<sup>19</sup> Raka Ramadhon,Dkk. “Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidik Ekonomi Universitas Brawijaya”. Jurnal Profit. Vol. 4 No. 2 November 2017. Hal. 205

atau semangat sehingga seseorang itu akan mudah mengetahui arah yang mereka tuju yakni adanya cita-cita.

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan instruksional. Hal ini karena isi rumusan tujuan instruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai peserta didik berupa kemampuan-kemampuan setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajar.<sup>20</sup> Hasil belajar merupakan proses menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan-kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.<sup>21</sup> Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian terhadap tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program, hasil belajar yaitu apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misal dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi

---

<sup>20</sup> Beti Nugraheni Dan Stefanus C. Relmasira, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Gambar Pada Siswa Kelas Iv". Jurnal Pendiidkan Dasar, Vol. 8 Edisi. 1, Mei 2017. Hlm.7

<sup>21</sup> Hermawan Budi Santoso Dan Subagyo, "Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Metode Problem Basic Learning (PDL) Padamata Pelajaran *Tune Up* Motor Bensin Siswa Kelas XI Smk Insan Cendika Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016". Jurnal Taman Vokasi, Vol. 5 No. 1 Juni 2017. Hlm. 40

mengerti. Suatu hasil tidak lepas dari usaha atau tekad seseorang untuk mencapai suatu yang dicita-citakan, sehingga hasil belajar berbanding lurus dengan motivasi belajar seseorang. Jadi jika seseorang menginginkan pencapaian hasil yang maksimal harus memiliki hasrat atau dorongan yang dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sedangkan faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

1) Adapun yang termasuk faktor internal adalah :

- a) Psikologi, meliputi faktor bakt, intelegensi, siakp perhatian, pikiran, persepsi, pengamatan minat, motivasi dan faktor psikologis lainnya.
- b) Sosiologis, meliputi faktor kemampuan siswa melakukan interaksi sosial dan komunikasi sosial.
- c) Fisiologis, meliputi keadaan jasmani siswa.

2) Adapun yang termasuk dalam faktor eksternal adalah :

a) Lingkungan sekolah

Banyak para ahli menyatakan bahwa lingkungan sekolah menunjang kecerdasan peserta didik. Sekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang turut

mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik terutama pada kecerdasan anak. Hal ini dapat dikatakan lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena di lingkungan sekolah peserta didik melakukan kegiatan belajar dan mendidik karakter. Disinilah peran pengajar dibutuhkan untuk pembelajaran ataupun pembentukan karakter peserta didik.

b) Lingkungan keluarga

Lingkungan yang banyak dinyatakan oleh para ahli psikologi bahwa yang paling utama adalah peran dari lingkungan keluargalah yang mampu membentuk karakter dengan maksimal. Menurut Hurlock salah satu peranan keluarga pada perkembangan peserta didik adalah sebagai perangsang kemampuan untuk mencapai keberhasilan di sekolah dan kehidupan sosial<sup>22</sup>. Dari sini dapat diketahui dalam relasi antara orang tua dan anak terdapat pendidikan membangun kepribadian anak dan mendewasakannya, jadi sebelum anak masuk pendidik formal anak harus mendapatkan pendidikan dari orang tua ataupun keluarga.

Kesemua faktor eksternal dan internal harus menjadi perhatian bagi guru dan siswa jika ingin mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Faktor-faktor tersebut merupakan kondisi-kondisi yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satu faktor yang harus

---

<sup>22</sup> Leni Marlina Dan Sholehun, “ Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No. 4 2017. Hlm. 27

menjadi perhatian guru yaitu faktor internal yang meliputi psikologis, sosiologis, fisiologis. *Team Geams Turnament* termasuk model pembelajaran kedalam psikologis dan sosiologis yang sangat dibutuhkan ketika guru menerangkan materi karena model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam dalam kemampuan berfikir kritis dan sikap yang baik melakukan interaksi sosial dan komunikasi sosial.

c. Ciri – ciri hasil belajar

Ciri – ciri hasil belajar yaitu :

- 1) Peserta didik dapat mengingat fakta, prinsip konsep, yang telah dipelajari dalam kurun waktu yang cukup lama.
- 2) Peserta didik dapat memberikan contoh dari konsep dan prinsip yang telah dipelajari
- 3) Peserta didik mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajari bahan pelajaran lanjut dan mampu mempelajari sendiri dengan menggunakan prinsip dan konsep yang dikuasai.
- 4) Peserta didik terampil mengadakan hubungan sosial seperti Kerjasama antar teman yang lainnya.
- 5) Peserta didik memperoleh kepercayaan diri bahwa ia mempunyai kemampuan dan kesanggupan dalam melakukan tugas belajar. Peserta didik dapat menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajarinya minimal 80% dari yang seharusnya

dicapai sesuai dengan tujuan intruksional khusus yang diperuntukkan baginya.<sup>23</sup>

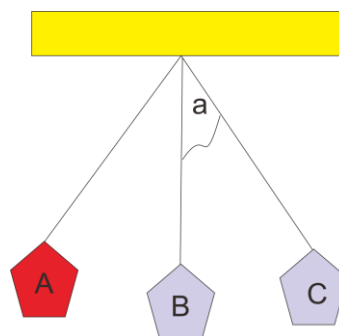
Jadi hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan artau proses belajar, yang bisa dilihat dalam perbuatan yang mengarah kesesuatu yang positif.

## 5. Getaran, Gelombang dan Bunyi Kehidupan

Pada penelitian ini diterapkan di materi Getaran, Gelombang dan Bunyi dalam kehidupan sehari – hari di kelas VIII pada semester genap. Dengan pembahasan materi sebagai berikut :

### A. Getaran, Gelombang dan Bunyi

Dalam kehidupan sehari – hari getaran, gelombang, dan bunyi merupakan komponen yang saling berhubungan yang selalu kita jumpai. Misalnya getaran pada senar gitar akan menghasilkan gelombang bunyi yang dapat kita dengar. Getaran yang merambat menghasilkan suatu gelombang.



**Gambar 2.1 Getaran pada bandul ayunan**

<sup>23</sup> Siti Ma'rifah Setiawati, S. Pd, "Telaah Teoritis Apa Itu Belajar?". *Helper*, Vol. 35 No.1 (2018). Hlm. 34



## 1. Getaran

Berdasarkan gambar tersebut, maka satu getaran menempuh lintasan A-B-C-B-A. Pada getaran terdapat beberapa parameter – parameter sebagai berikut.

### a. Amplitudo

Amplitudo merupakan simpangan getaran yang paling besar. Berdasarkan gambar, titik setimbangnya adalah B maka amplitudonya adalah BA dan BC.

### b. Periode dan frekuensi

Periode (T) merupakan waktu yang diperlukan untuk melakukan satu kali getaran. Sedangkan frekuensi (f) adalah banyaknya getaran tiap satuan waktu (s). Frekuensi akan mempengaruhi tinggi rendahnya bunyi.

$$T = \frac{t}{n} \quad F = \frac{n}{t} \quad (2.1)$$

Keterangan :

n = banyaknya getaran / gelombang

t = waktu

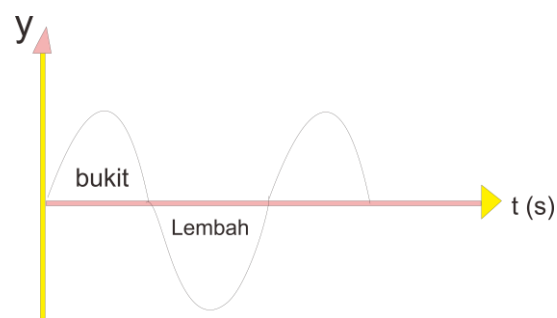
Apabila kalian memperhatikan antara rumus periode (T) dan frekuensi (f) akan saling berkebalikan jadi hubungan antara frekuensi dan periode adalah sebagai berikut

$$f = \frac{1}{T} \text{ atau } T = \frac{1}{f} \quad (2.2)$$

## 2. Gelombang

Gelombang adalah perambatan dari suatu getaran. Gelombang dibedakan menjadi dua bagian yakni berdasarkan energinya dan berdasarkan arah rambat dan arah getarannya. Berdasarkan energinya, terdapat dua macam gelombang yakni gelombang mekanis dan gelombang elektromagnetik. Gelombang mekanik adalah gelombang yang perambatannya membutuhkan zat perantara atau medium. Misalnya : gelombang air, gelombang pada tali, slinki, dan gelombang bunyi. Sedangkan gelombang elektromagnetik adalah gelombang yang perambatannya tidak memerlukan medium atau zat perantara. Misalnya : cahaya, gelombang radio dan televisi, gelombang sinar – X, dan radar.

Berdasarkan arah getaran dan arah rambatnya gelombang juga dibedakan menjadi dua macam yakni gelombang transversal dan gelombang longitudinal. Gelombang transversal adalah gelombang mekanik yang arah perambatannya tegak lurus terhadap arah getarannya.



**Gambar 2.2 Gelombang Transversal**

Keterangan :

ABC, EFG, IJK = bukit gelombang

CDE dan GHI = lembah gelombang

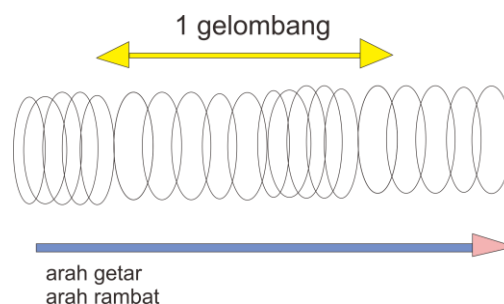
B, F, dan J = titik puncak gelombang

D dan H = titik dasar gelombang

ABCDE, FGHI = satu gelombang

Satu gelombang pada gelombang transversal didefinisikan sebagai satu puncak dan satu gelombang atau antar dua puncak yang berdekatan atau antar dua lembah yang berdekatan. Berdasarkan gambar diatas terdiri atas tiga puncak dan dua lembah sehingga terdiri atas 2,5 gelombang.

Sedangkan pada gelombang longitudinal terdiri atas rapatan dan rengangan. Gelombang longitudinal merupakan gelombang yang arah rambatnya sejajar dengan arah getarannya. Satu gelombang pada gelombang longitudinal dinyatakan sebagai jarak satu rapatan dan satu rengangan, jarak antar dua rapatan yang berdekatan dan jarak antar dua rengangan yang berdekatan.



**Gambar 2.3 Gelombang longitudinal**

Hubungan antara panjang gelombang, frekuensi, dan cepat rambat gelombang dapat dituliskan pada persamaan berikut :

$$V = \frac{\lambda}{f} \quad \text{karena} \quad f = \frac{1}{T} \quad \text{maka,} \quad V = \frac{1}{f} \lambda \quad \text{atau} \quad V = f \lambda \quad (2.3)$$

Keterangan :

$V$  = cepat rambat gelombang (m/s)

$f$  = frekuensi gelombang (Hz)

$\lambda$  = panjang gelombang (m)

$T$  = periode gelombang

### 3. Bunyi

Bunyi merupakan salah satu jenis gelombang yang dapat dirasakan dan didengar oleh indra pendengaran berupa telinga. Bunyi dinyatakan sebagai sesuatu yang dihasilkan dari benda – benda yang bergetar. Benda yang menghasilkan bunyi dinamakan sumber bunyi. Sumber bunyi yang bergetar akan menggetarkan molekul udara yang ada disekitarnya. Jadi ada tiga syarat bunyi dapat terdengar yakni adanya benda yang bergetar keras atau sumber bunyi, adanya medium atau perantara, dan adanya penerima bunyi seperti indra pendengar.

#### a) Sifat gelombang bunyi

Bunyi sebagai suatu gelombang memiliki sifat – sifat sebagai berikut :

##### 1. Dapat dipantulkan atau *direfleksi*

Bunyi dapat dipantulkan apabila mengenai benda atau permukaan yang keras. Seperti : batu, kaca dan dinding

2. Dapat dibiaskan atau *refeaksi*

Refeaksi merupakan pembelokan arah lintasan gelombang setelah melewati bidang batas antara dua medium yang berbeda. Contoh : pada malam hari petir lebih terdengar keras daripada petir disiang hari.

3. Dapat dipadukan atau *interferensi*

*Interferensi* bunyi memerlukan dua sumber bunyi yang koheren.

4. Difraksi atau dilenturkan

Difaksi merupakan peristiwa pelenturan gelombang bunyi ketika melewati suatu celah yang sempit.

b) Frekuensi bunyi

Berdasarkan frekuensinya dibedakan menjadi tiga yakni intrasonik, audiosonik, dan ultrasonik. Dituliskan pada tabel 3 berikut ini :

**Tabel 2.3 Frekuensi bunyi**

<b>Jenis bunyi</b>	<b>keterangan</b>
Infrasonik	Gelombang yang mempunyai frekuensi < 20 Hz. Gelombang yang hanya dapat didengar oleh hewan jangkrik, anjing dan kelelawar.
Audiosonik	Gelombang yang mempunyai frekuensi antara 20 Hz – 20.000 Hz. gelombang yang mampu didengar oleh manusia dan sebagian besar binatang.
Ultrasonik	Gelombang yang mempunyai frekuensi > 20.000 Hz. Gelombang yang mampu didengar oleh kelelawar, anjing dan lumba – lumba.

Gelombang ultrasonik dimanfaatkan oleh manusia dalam berbagai bidang kehidupan yaitu untuk sterilisasi alat makanan, untuk mengukur kedalaman laut, kaca mata tunanetra dan digunakan dibidang kedokteran untuk memeriksa kondisi tubuh.

c) Cepat rambat bunyi

Kecepatan bunyi dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain suhu dan jenis medium. Semakin rendah suhu udara semakin besar kecepatan bunyi. Beberapa medium memiliki cepat rambat bunyi yang besar dapat dilihat pada tabel 4.

Berikut ini :

**Tabel 2.4 Cepat rambat bunyi pada berbagai medium**

<b>Medium</b>	<b>Cepat Rambat Bunyi (m/s)</b>
Udara (0° C)	331
Udara (15° C)	340
Air (25° C)	1.940
Air laut (20° C)	1.530
Aluminium (20° C)	5.100
Tembaga (20° C)	3.560
Besi (20° C)	5.130

Cepat rambat bunyi dirumuskan pada persamaan sebagai berikut

$$V = \frac{s}{t} \quad (2.4)$$

Keterangan :

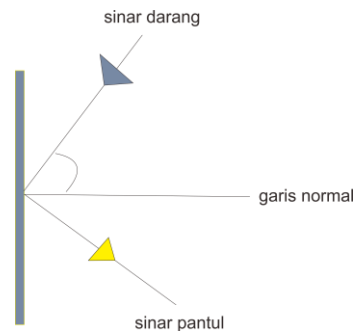
V = cepat rambat bunyi (m/s)

s = jarak sumber ke pengamat (m)

t = selang waktu (s)

d) Pemantulan bunyi

Hukum pemantulan bunyi menyatakan bahwa sudut datang sama dengan sudut pantul. Bunyi datang, bunyi pantul, dan garis normal berada dalam satu bidang. Ketiganya berpotongan disatu titik. Terdapat beberapa macam bunyi pantul sebagai berikut :



**Gambar 2.4 Hukum pemantulan bunyi**

1. Bunyi pantul yang memperkuat bunyi asli

Bunyi pantul yang memperkuat bunyi asli terjadi saat bunyi pantul terdengar hampir bersamaan sehingga bunyi asli menjadi keras. Bunyi jenis ini terjadi apabila jarak dinding terhadap sumber bunyi kurang dari 10 meter.

2. Gaung atau kerdam

Gaung dan kerdam terjadi apabila jarak dinding terhadap sumber bunyi kurang lebih 10 – 25 meter. Gaung merupakan bunyi yang terdengar kurang jelas akibat sebagian bunyi pantul terdengar bersamaan dengan bunyi asli sehingga sifatnya mengganggu. Gaung sering kali terjadi pada gedung-gedung besar yang tertutup sehingga perlu dilapisi bahan peredam yang terbuat dari karet.

### 3. Gema

Gema merupakan bunyi pantul yang terdengar jelas seperti bunyi asli dan terdengar setelah bunyi asli. Gema dapat terjadi dilereng gunung tang terjal, jurang, ataupun tebing – tebing.<sup>24</sup>

## 6. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti. Penelitian terdahulu yang menjadi bahan rujukan antara lain:

1. Nurhayati N. W. E. (2012) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pada teknik dasar *Passing* bola basket (*Chest Pass* dan *Bounce Pass*) meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Cut Rauzah Tinur (2017) dalam penelitiannya menyimpulkan model pembelajaran kooperatif TGT pada bahasan pokok pesawat sederhana di kelas VIII, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Virna Anggraeni, Muharram Dan Alimin (2018) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan permainan ular tangga pada pelajaran kimia kelas X materi pokok struktur atom dan unsur tabel dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

---

<sup>24</sup> Selly Diah A.A, “Ilmu Pengertahuan Alam”, (Sukoharjo : CV. Putro Kertonatan, 2013). Hlm. 43 - 46



4. Fandi Eka Ardiansah Dan Setiyo Hartoto (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan penerapan model kooperatif TGT pada materi renang gaya bebas kelas XI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Wianu D. Wianto, Kamin Sumardi Dan Ega T. Berman (2014) menyimpulkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dijenjang SMK.
6. Ilma Nafiah, (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa (1) ada pangaruh positif dan efektif pada model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar peserta didik. (2) ada pengaruh positif dan aktif pada model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar peserta didik MTs Al Ma'arif. (3) adanya pengaruh positif dan efektif model pembelajaran TGT terhadap materi SKI kelas VII dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.
7. Zakia Amni, Hadi Kusuma Ningrat Dan Raehanah (2021) menyimpulkan bahawa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi pada materi larutan penyangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dari beberapa penelitian di atas dapt ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran siswa. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti ingin meneliti hasil dari pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi getaran gelombang dan bunyi kelas VIII.

Kajian penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan, selain itu menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Beberapa kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini terdapat pada tabel :

**Tabel 2.5 Penelitian yang relevan**

<b>Penulis dan tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Metode</b>	<b>Kesamaan</b>	<b>Simpulan</b>
Nurhayati N. W. E. (2012)	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa	Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournaments</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar <i>Passing</i> Bola Basket ( <i>Chest Pass</i> Dan <i>Bounce Pass</i> )	Menggunakan Penelitian Ekseperimen Semu Dengan Menggunakan Rancangan Penelitian <i>The Non-Randomized Control Group Pretest Posttest Design</i>	Kesamaan Pada Model Pembelajaran Yang Diterapkan Yakni Model Pembelajaran Berbasis TGT Dan Variabel Terikatnya	Penelitian Berdistribusi Normal Dan Homogen. Uji-T Menghasilkan Nilai 2,028 Dan Nilai Signifikan Yang Diperoleh Melalui Uji-T Adalah 0,00. Merujuk Hasil Analisis Data Dan Pembahasan Simpulan Penelitian Ini Adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berpengaruh Sangat Signifikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar <i>Passing</i> Bola Basket.
Cut Rauzah Tinur	Pengaruh Model Pembelajaran	Untuk Megetahui Pengaruh	Menggunakan Penelitian Pra-	Kesamaan Terketak Pada Model	Dari Penelitian Ini Diperoleh Hasil

Penulis dan tahun	Judul	Tujuan	Metode	Kesamaan	Simpulan
(2017)	Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Kelas Viii Di Smp Babul Magfirah	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Kelas Viii Di Smp Babul Magfirah	Eksperimen Dengan Menggunakan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	Pembelajarannya Yakni Model Pembelajaran TGT	Pengujian Statistik Yang Telah Dilakukan Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Rata – Rata Skor Dengan Hasil Uji-T Diperoleh 2,07 Untuk Taraf Signifikan 5 % Sehingga Model Pembelajaran TGT Dapat Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahsan Pesawt Sederhana.
Virna Anggraeni, Muharram Dan Alimin (2018)	Pengaruh Permainan Ular Tangga Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Sman 1 Masamba (Materi Pokok Struktur Atom Dan Unsur Tabel)	Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Ular Tangga Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Sman 1 Masamba (Materi Pokok Struktur Atom Dan Unsur Tabel)	Penelitian Ini Merupakan Penelitian Eksperimen Semu Dengan Desain <i>Pretest – Posttest Control Group Design</i>	Kesamaan Terketak Pada Model Pembelajarannya Yakni Model Pembelajaran Tgt Dan Variabel Terikatnya	Dari Pengujian Hipotensis Yang Dilakukan Peneliti Dengan Uji Nonparametrik Dengan Menggunakan Uji <i>Mann-Withney</i> Menghasilkan $Z_{hitung} > Z_{tabel} = 4,426 > 1,64$ Untuk Motivasi Belajar Sedangkan Hasil Belajar $1,661 > 1,64$ Sehingga

Penulis dan tahun	Judul	Tujuan	Metode	Kesamaan	Simpulan
					Disimpulkan Permainan Ular Tangga Dalam Model Kooperatif Tipe Tgt Berpengaruh Positif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Sman 1 Masamba
Fandi Eka Ardiansah Dan Setiyo Hartoto (2018)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas (Studi Pada Siswa Kelas Xi Sman 1 Wonoayu - Sidoarjo)	Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas (Studi Pada Siswa Kelas Xi Sman 1 Wonoayu - Sidoarjo)	Dalam Penelitian Ini Peneliti Menggunakan Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .	Kesamaan Terketak Pada Model Pembelajarannya Yakni Model Pembelajaran Tgt	Dari Penelitian Dapat Disimpulkan Hasil Uji-T Hitung (-7,109 > T-Tabel 2,045) Terdapat Perbedaan Yang Signifikan Pemberian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas Pada Siswa Kelas Xi Sman 1 Wonoayu Sidoarjo Dengan Peningkatan 26,49 %
Wianu D. Wianto, Kamin Sumardi	Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournaments</i>	Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengetahui	Penelitian Menggunakan Metode Tindakan	Kesamaan Terketak Pada Model Pembelajarannya	Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Hasil

<b>Penulis dan tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Metode</b>	<b>Kesamaan</b>	<b>Simpulan</b>
Dan Ega T. Berman (2014)	Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Mata Pembelajaran Pengaturan Sistem Refrigerasi.	Kelas Yang Terdiri Dari Tiga Siklus.	Yakni Model Pembelajaran Tgt	Belajar Siswa Mengalami Peningkatan Pada Setiap Siklus. Rata – Rata N-Gen Pad Siklus I Sebesar 0,48, Pada Siklus Ii Sebesar 0,60 Dan Silklus Iii Sebear 0,65.
Zakia Amni, Hadi Kusuma Ningrat Dan Raehanah (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournaments</i> (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga.	Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournaments</i> (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga	Pada Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Quasi Eksperimen Dengan Adanya <i>Cluster Random</i> .	Model Pembelajarannya Yakni Model Pembelajaran Tgt Dan Variabel Terikatnya	Hasil Penelitian Yang Dilakukan Dengan Model Angket Untuk Motivasi Dan Tes Untuk Hasil Belajar. Hipotesis Diuji Dengan <i>Mann Whitney Test</i> Dengan Hasil Nilai Sig 0,000 < 0,05 Artinya Ada Penggaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt
Ilma Nafiah (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada	Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik	Pada Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Quasi Eksperimen	Pada Model Pembelajaran Dan Variabel Nya	Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Model Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)

<b>Penulis dan tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Metode</b>	<b>Kesamaan</b>	<b>Simpulan</b>
	Pembelajaran SKI Kelas VII Di Mts Al Ma'arif Tulungagung	Pada Pembelajaran SKI Kelas VII			Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di Mts Al Ma'arif Tulungagung

### **8. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kurikulum 2013 merupakan kompetensi dengan memperkuat kegiatan belajar dan penilaian autentik untuk pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrempilan. Penguatan kegiatan belajar dilakukan dengan pendekatan saintifik yakni pembelajaran yang mendorong peserta didik lebih mampu dalam mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan.

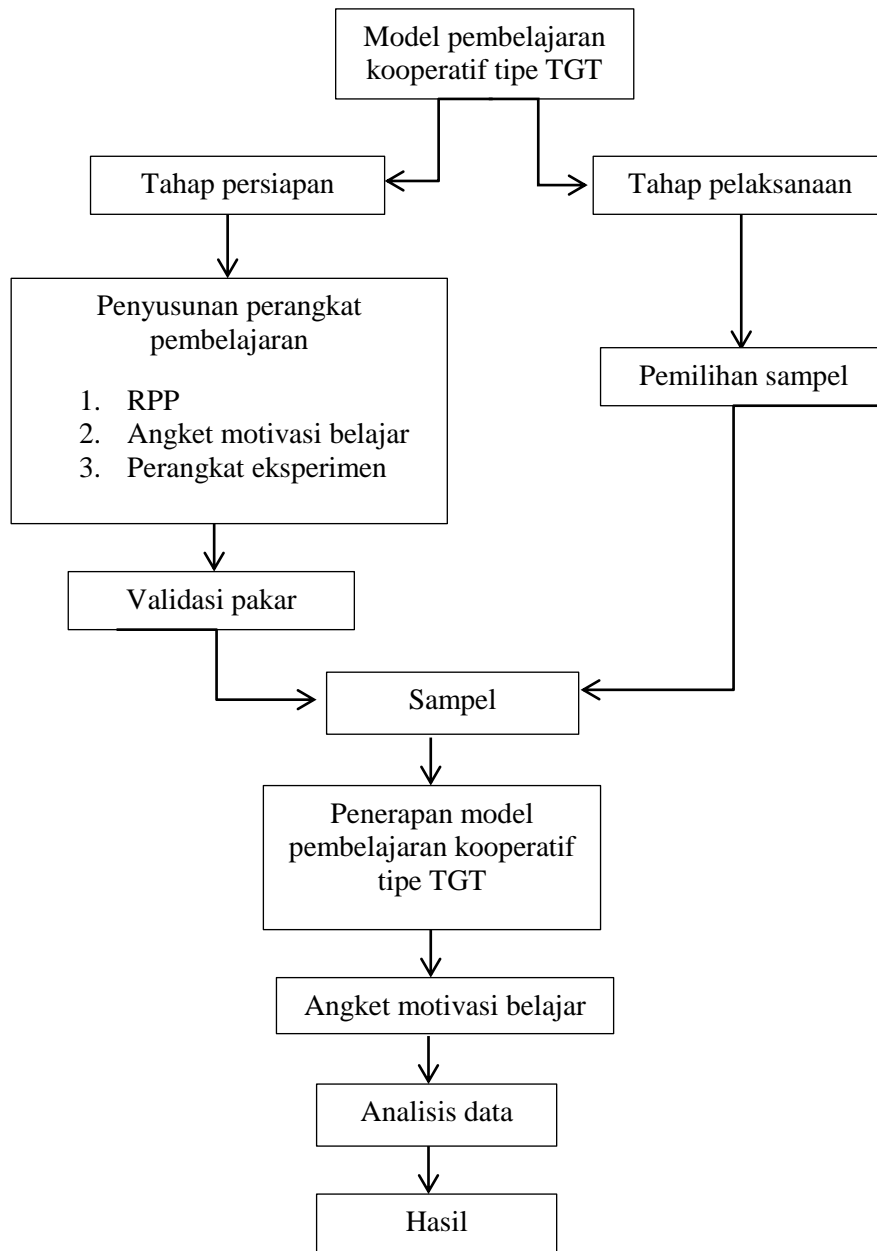
Dalam kegiatan belajar mengajar hal mendasar yakni harus adanya motivasi pada peserta didik, karena motivasi dapat mendorong peserta didik untuk melakukan sesuatu yang positif. Dengan adanya hasrat atau semangat yang tinggi peserta didik dapat dengan mudah mencapai sesuatu yang telah dicita – citakan. Sehingga lebih mudah untuk meningkatkan hasil belajar yang dimana hasil belajar merupakan salah satu faktor penting untuk mengetahui atau menjadi tolak ukur seberapa paham akan materi yang sudah diajarkan. Namun untuk mencapai keberhasilan

tersebut tidak mudah. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni kesiapan pengajar dan peserta didik, respon peserta didik, dan kemampuan pengajar dalam berkomunikasi atau menghidupkan kelas.

Oleh sebab itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sehingga peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang menuntut keaktifan individu maupun kelompok.

Konsep dari penelitian ini yakni untuk mengetahui seberapa besar motivasi dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikelas VIII MTsN 2 Trenggalek pada materi Getaran, Gelombang dan Bunyi. Dengan demikian peneliti merumuskan paradigma pada gambar:

**Gambar 2.5 Paradigma kerangka berpikir**



Dari kerangka berpikir diatas dapat dilihat ada dua tahapan, yang didalamnya terdapat rancangan – rancangan yang bertemu di pembahasan sampel. Kemudian lanjut pada penerapan model pembelajaran untuk mengukur hasil belajar peserta didik, kemudian pengambilan data motivasi belajar peserta didik yang diukur oleh angket, setelah mendapatkan data



dari hasil peneliti bisa mengetahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat. Dengan adanya model pembelajaran TGT diharapkan akan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sehingga peserta didik dikelas yang dulu pasif dan kurang bersemangat menjadi lebih aktif dan lebih bersemangat dalam pembelajaran Fisika.