

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kegiatan belajar yang berpusat pada peserta didik menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator agar suasana kelas lebih hidup. Suasana belajar di kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya akan berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajarnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong.¹ Selain itu, model pembelajaran kooperatif sangat dianjurkan para ahli pendidikan.

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mewajibkan siswa untuk bekerja dalam suatu kelompok untuk mengatasi suatu permasalahan untuk mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditentukan, dimana siswa mampu untuk mempertanggungjawabkan dan mengerti tugas yang diberikan dalam kelompoknya.² Falsafah yang mendasar model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan adalah falsafah *homo homini socius*, bahwa manusia adalah makhluk sosial.³ Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Ada beberapa variasi model pembelajaran kooperatif, diantaranya adalah

¹ Buchari, *Guru Profesional*, (Alfabeta: Bandung, 2008), hlm. 81

² Arisandi, Ni Putu Desi, I. W. W., & Suniasih, N. W., *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD No.2 Benoa*, E-Journal: PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 3(1), 2015, hlm. 1–12.

³ A. Lie., *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta : Grasindo, 2010), hlm. 30

model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams-Achievement Division*) dan tipe TGT (*Team Games Tournament*).

STAD merupakan suatu model pembelajaran secara berkelompok untuk saling memotivasi dan membantu untuk memahami kompetensi yang diharapkan serta meningkatkan kesadaran bahwa belajar itu menyenangkan, bermakna, dan penting untuk dilakukan.⁴ Menurut Slavin model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran kolaboratif yang sangat sederhana dan merupakan model yang dapat digunakan sebagai titik awal bagi guru yang ingin menggunakan model pembelajaran kolaboratif.⁵ Dalam proses pembelajaran menggunakan model STAD ini, siswa ditekankan pada kegiatan belajar secara berkelompok sehingga siswa dilatih untuk memiliki sikap sosial yang tinggi.⁶

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang bersifat konstruktivisme, fokusnya pada penggalian pengetahuan siswa, dalam model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat menggali informasi penting yang ada dalam materi yang sedang mereka pelajari.⁷ Model pembelajaran TGT menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.⁸ Tahapan dalam penerapan model pembelajaran TGT terdiri dari, (1) penyampaian materi, (2) pembagian tim, (3) *game*, (4) kompetisi antar kelompok, (5) *rewards* .Dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas akan membangun motivasi belajar siswa, sehingga

⁴ Esminarto, *Implementasi Model STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual, 1(November), 16–23.

⁵ R. E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 143

⁶ N. K. Marheni, I N. Jampel, dan Ignatius I W. S., *Model STAD Berpengaruh Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPA*, diakses dari https://www.researchgate.net/publication/346050832_Pengaruh_Model_Pembelajaran_Kooperatif_Tipe_STAD_Terhadap_Sikap_Sosial_dan_Hasil_Belajar_IPA, pada 18-10-2022 pukul 00.28

⁷ A. A. Paramita dan Zulherman, *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD*, diakses dari <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/128>, pada 18-10-2022 pukul 00.43, hlm.80

⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Rajawali Pers.), hlm. 30

hasil belajar peserta didik pun menjadi optimal.⁹ Dari penjelasan dapat di pahami bahwa *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir sama dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, satu-satunya perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan tipe TGT adalah kuis pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD diganti dengan game dan turnamen antar kelompok pada tipe TGT.¹⁰

Terdapat beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa baik model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, antara lain (1) penelitian menunjukkan bahwa Model pembelajaran STAD berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VA SD Negeri Jomblangan Banguntapan Bantul tahun ajaran 2019/2020. Kecenderungan hasil belajar IPA siswa kelas VA SD Negeri Jomblangan tahun ajaran 2019/2020 yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran STAD lebih tinggi dibandingkan dengan model ekspositori dilihat dari rata-rata yang diperoleh kelas STAD 19,96 dengan simpangan baku sebesar 7,86 sedangkan rata-rata kelas ekspositori 17,88 dengan simpangan baku sebesar 8,72.¹¹ (2) penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games-Tournament* berbantuan media *Question Box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD, hal tersebut dibuktikan dengan data nilai rata-rata hasil belajar IPA pada kelas A (eksperimen) lebih tinggi daripada nilai

⁹ I. K. A. Suryanata, Suartama, I. K., & Putri, D. A. W. M., *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika*, diakses dari <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>, pada 18-10-2022 pukul 07.43

¹⁰ R. E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 140

¹¹ A. L. Apriyani S dan Yuli Prihatni, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Jomblangan Tahun Ajaran 2019/2020*, diakses dari <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/8156/pdf>, pada 17-10-2022 pukul 23.55

rata-rata kelas B (kontrol) yaitu $74,24 > 61,57$.¹² (3) penelitian Syifa Aulia menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa.¹³

Kedua tipe model pembelajaran di atas masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Keduanya memiliki persamaan yaitu menekankan pada keaktifan peserta didik melalui kelompok belajar, tetapi berbeda dalam hal pelaksanaannya. Perbedaan ini tentu akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang diperoleh. Selain model pembelajaran, salah satu faktor yang tak kalah pentingnya dalam menentukan hasil belajar peserta didik adalah gaya belajar peserta didik.

Gaya belajar merupakan cara atau kondisi belajar yang disenangi oleh siswa.¹⁴ Gaya belajar memuat tiga komponen yaitu gaya belajar visual, auditori dan kinestetik.¹⁵ Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang lebih banyak memanfaatkan penglihatan. Gaya belajar auditori adalah gaya belajar yang memanfaatkan indera pendengaran untuk mempermudah proses belajar. Gaya belajar kinestetik yaitu gaya belajar yang lebih mudah menyerap informasi dengan bergerak, berbuat, dan menyentuh sesuatu.¹⁶ Gaya belajar setiap individu berbeda-beda tergantung dari cara memahami dan menyerap pelajaran

¹² A. A. Paramita dan Zulherman, *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD*, diakses dari <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/128>, pada 18-10-2022 pukul 00.43

¹³ Syifa A. Hakim, Harlinda S., *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*, diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/12966>, pada 24-10-2022 pukul 09.33

¹⁴ Syarfuni & Verawati, *Analisis Karakteristik Gaya Belajar Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Angkatan 2016 STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh*, Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(1), 75-83.

¹⁵ N. H. Afiatman, Samparadja, H., & Anggo, M., *Pengaruh Kecemasan Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematis ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kendari*, Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika, 7(3), 1-14, <http://dx.doi.org/10.36709/jppm.v7i3.9277>

¹⁶ A. Zariah, Kodirun, & Masi, L., *Pengaruh Gaya Belajar terhadap Pengetahuan Dasar Matematika Siswa SMP Negeri 8 Kendari*, Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika, 7(2), 15-28. <http://dx.doi.org/10.36709/jppm.v7i2.8266>

yang diberikan pengajar.¹⁷ Dunn & Dunn dalam Syukur & Misu mengemukakan bahwa siswa yang mengetahui gaya belajarnya akan membantunya meningkatkan kemampuan belajarnya sesuai gaya belajar yang dimilikinya sehingga memberikan efek positif terhadap hasil belajarnya.¹⁸

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran perlu mempertimbangkan gaya belajar peserta didik, karena perbedaan gaya belajar pada diri siswa memberikan pengaruh kepada motivasi maupun hasil belajar siswa. Penelitian tersebut diantaranya: (1) penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan gaya belajar terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 9 Mataram, gaya belajar memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar 21.2%,¹⁹ (2) penelitian menunjukkan bahwa *Pertama*, terdapat pengaruh yang signifikan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik terhadap prestasi belajar. *Kedua*, terdapat pengaruh signifikan gaya belajar visual terhadap prestasi belajar. *Ketiga*, terdapat pengaruh signifikan gaya belajar auditorial terhadap prestasi belajar. *Keempat*, terdapat pengaruh signifikan gaya belajar kinestetik terhadap prestasi belajar. *Kelima*, hasil uji determinasi menunjukkan sumbangan relatif gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa sebesar 34,8%. Sumbangan relatif masing-masing terhadap prestasi belajar, yakni: gaya belajar visual 26,4%, gaya belajar auditorial 24,2%, dan gaya belajar kinestetik 26,2%.²⁰ (3) penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar berpengaruh terhadap motivasi siswa dengan hasil nilai t_{hitung} adalah 6,169 dan nilai t_{tabel} adalah 2,086 dan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, gaya belajar berpengaruh terhadap motivasi dan

¹⁷ Aries Yuwono, "Profil Siswa SMA Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian", Surakarta: Tesis Program Studi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/12351353.pdf>, pada 18-10-2022 pukul 08.01

¹⁸ M. Syukur, & L. Misu, *Hubungan antara Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4*, Kendari. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika, 4(2), 153-166.

¹⁹ I. Irawati, Nasruddin, dan M. L. Ilhamdi, *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*, diakses dari <https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/2202>, pada 17-10-2022 pukul 22.18

²⁰ A. L. Bire, Uda G., dan Josua B, *Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik terhadap Prestasi Belajar Siswa*, diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/5307>, pada 17-10-2022 pukul 11.24

prestasi siswa dengan nilai signifikansi untuk *Pilai's Trace* adalah 0,007, *Wilks' Lambda* adalah 0,009, *Hotelling's Trace* adalah 0,012, dan *Roy's Largest Root* adalah 0,011.²¹

Uno mengartikan sebuah motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.²² Definisi lain muncul dari Zahroh, motivasi belajar merupakan keinginan atau dorongan untuk belajar.²³ Sedangkan menurut Priansa, motivasi belajar peserta didik merupakan pendorong yang akan menggambarkan sikap dan perilaku peserta didik dalam belajar.²⁴ Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang dapat membuat seseorang untuk dapat mencapai suatu tujuan dalam belajar. Motivasi belajar memiliki indikator keberhasilan, antara lain yaitu : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat menyerap materi dengan baik.²⁵

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.²⁶ Hasil belajar menjadi alat ukur yang digunakan oleh guru dalam menilai kemahiran dan pengetahuan siswa mengenai pelajaran yang telah dijelaskan oleh gurunya. Menurut Nawawi, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang

²¹ Ayu Novitasari, *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung*, diakses dari <http://repo.uinsatu.ac.id/20669/>, pada 25-10-2022 pukul 09.31

²² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 23

²³ Aminatul Zahroh, *Membangun Kualitas Pembelajaran Melalui Dimensi Profesionalisme Guru*, (Bandung: Yrama Widya, 2015), hlm. 238

²⁴ Doni Juni Priansa, *Kinerja dan Profesionalisme Guru*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), hlm. 97

²⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan.....*, hlm. 23

²⁶ A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm.13

dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁷

Berdasarkan penelitian terdahulu, model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Beberapa hasil penelitian terdahulu juga menemukan bahwa gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik memberikan kontribusi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasar pada beberapa hasil penelitian terdahulu tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang sesuai (menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan TGT) dengan sampel yang berbeda dari penelitian terdahulu, sampel yang terpilih yakni siswa di kelas IV SDI Miftahul Huda. Hasil observasi awal peneliti menemukan bahwa Guru kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung pada 24 September 2022, Guru menjelaskan bahwa guru tersebut belum mengetahui gaya belajar seluruh siswanya. Guru mengetahui bahwa setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda namun belum mengetahui kecenderungan gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswanya. Guru hanya mengetahui gaya belajar beberapa siswanya yang aktif namun belum memahami jenis atau gaya belajar dari seluruh siswanya dikelas. Guru juga pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif. Namun demikian guru tidak mengetahui secara pasti model pembelajaran kooperatif tersebut cocok atau tidak bagi masing-masing siswanya yang mempunyai gaya belajar berbeda-beda. Guru juga belum pernah mengidentifikasi berpengaruh atau tidak model pembelajaran kooperatif yang diterapkan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan bahwa pendekatan model pembelajaran kooperatif memiliki langkah-langkah pembelajaran yang mendorong siswa belajar dengan aktif. Pembelajaran model tersebut diduga memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, maka peneliti mengangkat judul “Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Antara Model

²⁷ A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm.05

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan dalam konteks penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Guru belum pernah melakukan identifikasi gaya belajar masing-masing siswanya, sehingga guru belum mengetahui gaya belajar yang dimiliki seluruh siswanya.
- b. Guru tidak mengetahui secara pasti model pembelajaran kooperatif yang pernah diterapkan cocok atau tidak bagi masing-masing siswanya yang mempunyai gaya belajar berbeda-beda.
- c. Guru juga belum pernah mengidentifikasi berpengaruh atau tidak model pembelajaran kooperatif yang pernah diterapkannya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti melakukan pembatasan masalah penelitian, sehingga penelitian yang dilakukan terfokus pada:

- a. Gaya belajar masing-masing siswa di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung diharap dapat di ketahui.
- b. Model pembelajaran kooperatif diharap dapat mengatasi perbedaan gaya belajar pada tiap siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- c. Model pembelajaran kooperatif diharap dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar IPA berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team*

Achievement Division (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?

2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar IPA berdasarkan gaya belajar siswa di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?
4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?
5. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?
6. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?
7. Apakah terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan gaya belajar dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?
8. Apakah terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan gaya belajar dalam pengaruhnya

terhadap motivasi belajar siswa di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yakni:

1. Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar IPA berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.
2. Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar IPA berdasarkan gaya belajar siswa di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.
3. Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.
4. Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.
5. Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.
6. Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

7. Untuk menganalisis interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan gaya belajar dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.
8. Untuk menganalisis interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan gaya belajar dalam pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam suatu penelitian adalah sebagian dari suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.²⁸ Maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diajukan sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar IPA berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar IPA berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

2. Hipotesis kedua

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi III*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm.6

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar IPA berdasarkan gaya belajar siswa di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar IPA berdasarkan gaya belajar siswa di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

3. Hipotesis ketiga

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

4. Hipotesis keempat

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

5. Hipotesis kelima

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

6. Hipotesis keenam

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik di kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

7. Hipotesis ketujuh

H_0 : Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan gaya belajar dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

H_a : Terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan gaya belajar dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

8. Hipotesis kedelapan

H_0 : Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan gaya belajar dalam pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

H_a : Terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan gaya belajar dalam pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan menambah referensi di bidang pendidikan dan memberikan informasi mengenai perbedaan motivasi dan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* (STAD) dan *teams games tournament* (TGT) ditinjau dari gaya belajar siswa kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Lembaga SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung

1) Bagi Kepala SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan yang konstruktif bagi kepala sekolah dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara lebih baik.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan bagi guru untuk memperkaya model pembelajaran dalam mengajar.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membangun motivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam menuntut ilmu di sekolah.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sarana mengembangkan ilmu teoritis yang diterima dibangku kuliah. Sehingga peneliti dapat menganalisa dan mengumpulkan hasil data yang ada untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* (STAD) dan *teams games tournament* (TGT) ditinjau dari gaya belajar siswa pada tingkat sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pendorong untuk dapat terus berkarya, mengembangkan dan menyempurnakan hasil penelitian yang telah dilakukan serta dapat dijadikan rujukan dalam melakukan kajian lebih lanjut.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam bidang pendidikan bagi pembaca, khususnya terkait dengan perbedaan motivasi dan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* (STAD) dan *teams games tournament* (TGT) ditinjau dari gaya belajar siswa kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

e. Bagi Perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi juga menambah literatur bidang pendidikan di Perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Penulis perlu memberikan penegasan istilah yang ada pada judul proposal. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah yang berkaitan dengan judul proposal “Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung”, sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Motivasi

Motivasi adalah usaha yang disadari untuk memengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.²⁹

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.³⁰

c. Model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* (STAD)

Model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* (STAD) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif untuk mengelompokkan kemampuan campur yang melibatkan pengakuan tim dan tanggungjawab untuk pembelajaran individu anggota.³¹

d. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok menggunakan *tournaments* akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka

²⁹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1997), hlm.71

³⁰ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 151

³¹ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidorejo: Masmedia Buana Pustaka), hlm.52-56

dengan anggota tim lain yang kemampuan akademik sebelumnya setara seperti mereka.³²

e. Gaya belajar

Gaya belajar ialah suatu pendekatan yang memaparkan cara yang ditempuh individu dalam belajar atau cara individu dalam berkonsentrasi ketika proses belajar.³³

2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan perbedaan motivasi dan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* (STAD) dan *teams games tournament* (TGT) ditinjau dari gaya belajar siswa kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung adalah menganalisis perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa berdasar pada perlakuan yang diberikan peneliti dan gaya belajar yang dimiliki siswa. Dalam hal ini, perlakuan yang diberikan peneliti adalah menerapkan dua model pembelajaran kooperatif, diantaranya tipe STAD (*Student Teams-Achievement Devision*) dan tipe TGT (*Team Games Tournament*). Sementara itu, gaya belajar yang dimiliki siswa kelas IV di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung diantaranya gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik.

³² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm.163

³³ Ghufron, M. Nur dan Rini Rismawati, S. *Gaya Belajar Kajian Teoritik*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 42