

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.¹ Sedangkan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran peserta didik atau pembelajar yang dirancang atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan atau suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.² Menurut Suprijono, model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.³

¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011), hlm. 175

² Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Konseptual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Redika Aditama, 2011), Cet.2, hlm.3-4

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 54-55

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:⁴

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar para ahli tertentu.
Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis
- 2) Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misal model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas, misal model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: 1.Urutan langkah-langkah pembelajaran, 2.adanya prinsip-prinsip reaksi, 3.system social, dan 4.system pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
Dampak tersebut meliputi: 1.dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, 2.dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (*Desain Instruksional*) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: PT Raja Gafindo Persada, 2011), hlm. 134

2. Tinjauan Tentang Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau tim.⁵ Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Pembelajaran kooperatif dilandasi oleh teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pada pembelajaran siswa dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan . model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky.⁶

Menurut Rusman dalam Fathurrohman, *cooperative learning* atau pembelajaran kelompok yaitu sebagai suatu sikap atau perilaku kerja sama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Inti dari pembelajaran kooperatif ini adalah

⁵ Isjoni, *Cooperatif Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm 15

⁶ Rusman, *Model-model ...*, hlm. 201-202

konsep *synergy*, yakni energi atau tenaga yang terhimpun melalui kerja sama sebagai salah satu fenomena kehidupan masyarakat.⁷

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang secara heterogen dan saling bekerja sama dalam memecahkan masalah.⁸

b. Ciri-ciri *Cooperative Learning*

- 1) Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
- 3) Penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu.⁹

⁷ Fathurrohman, *Model-model...*, hlm. 46

⁸ Rusman, *Model-model ...*, hlm. 207

⁹ Muslimin Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2001), hlm. 6.

Lihat juga Rusman, *Model-model...*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 208

c. Prinsip-prinsip *Cooperative Learning*

Ada lima prinsip yang mendasari pembelajaran kooperatif, yaitu:¹⁰

- 1) *Positive independence* artinya adanya saling ketergantungan positif yakni anggota kelompok menyadari pentingnya kerjasama dalam pencapaian tujuan.
- 2) *Face to face interaction* artinya antar anggota berintraksi dengan saling berhadapan
- 3) *Individual accountability* artinya setiap kelompok harus belajar dan aktif memberikan kontribusi untuk mencapai keberhasilan kelompok.
- 4) *Use of collaborative/ social skill* artinya harus menggunakan keterampilan bekerjasama dan bersosialisasi
- 5) *Group procesing* artinya siswa perlu menilai bagaimana mereka bekerja sama secara efektif

d. Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Langkah-langkah umum pembelajaran kooperatif:¹¹

- 1) Berikan informasi dan sampaikan tujuan serta scenario pembelajaran
- 2) Organisasikan siswa/peserta didik dalam kelompok kooperative

¹⁰ Yatim Rianto, *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru/ Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm 266

¹¹ Ibid., hlm.267

- 3) Bimbing siswa/ peserta didik untuk melakukan kegiatan/ berkoooperative
- 4) Evaluasi
- 5) Berikan penghargaan

e. Tujuan *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif ini dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

- 1) Dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan dapat meningkatkan nilai (prestasi) peserta didik pada belajar akademik.
- 2) Memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas akademik dan siswa akan belajar menghargai satu sama lain.
- 3) Mengajarkan pada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi.

3. Tinjauan Tentang *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*

a. Pengertian *Teams Games Tournaments (TGT)*

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar,

pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap permainan pada siswa-siswa lain yang berbeda.¹²

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar.¹³ Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹⁴

b. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Ada lima komponen utama dalam *Teams Games Tournament* yaitu:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat

¹² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 197

¹³ Fathurrohman, *Model-model...*, hlm. 57

¹⁴ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 89

penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (tim)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompoknya agar lebih bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu dan mencoba menjawabnya. Siswa yang benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen

4) Turnamen

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa

selanjutnya diletakkan pada meja selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Rekognisi tim (penghargaan kelompok)

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi. Skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

c. Langkah-langkah pelaksanaan *Teams Games Tournaments* (TGT)

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.¹⁵ Dalam pelaksanaannya disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan di bawah ini:¹⁶

1) Pra kegiatan pembelajaran TGT

a) Persiapan

(1) Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran kelompok, oleh karena itu guru harus mempersiapkan work sheet

¹⁵ Tukiran Taniredjam dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 70

¹⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm. 168

yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari work sheet tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal-soal turnamen.

(2) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

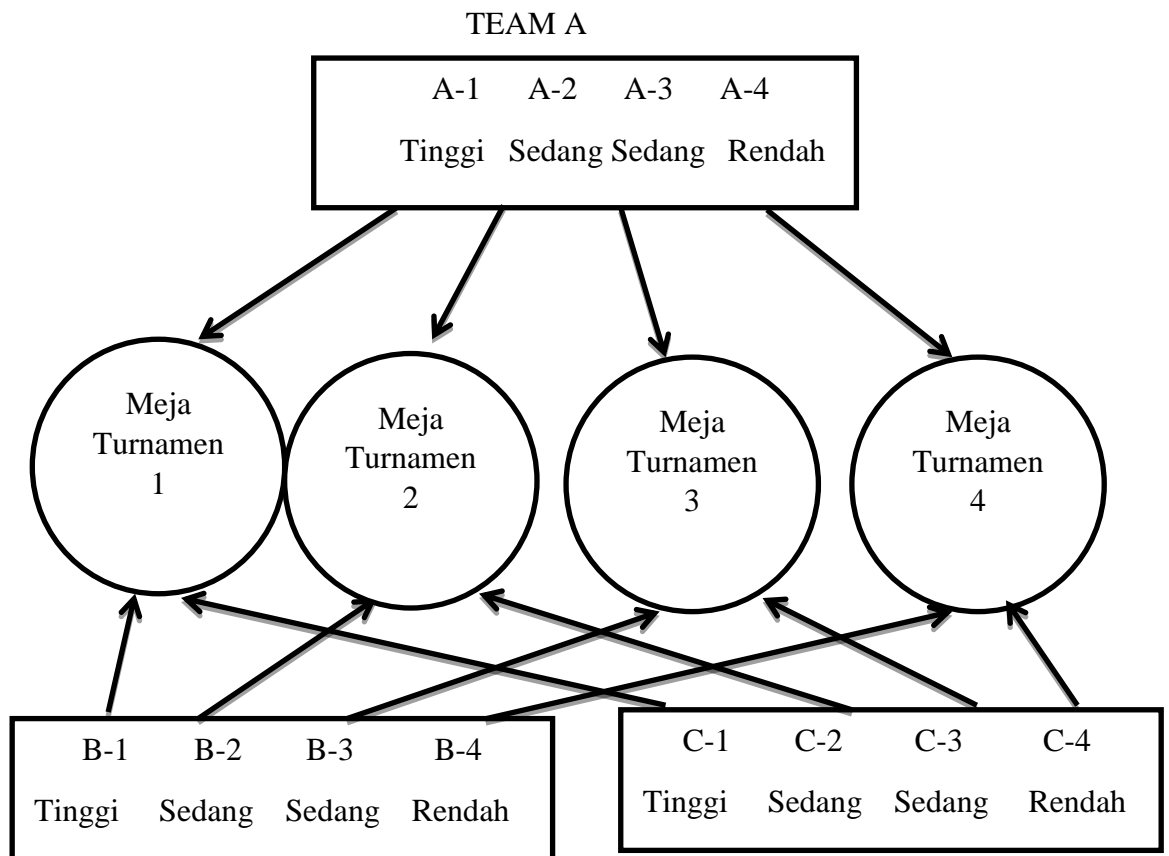
Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi 1, tinggi 2, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya.

(3) Membagi siswa kedalam meja turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif model TGT tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang mempunyai kemampuan homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan.

Gambaran dari pembagian siswa dalam meja turnamen dapat dilihat dari gambar diagram dibawah ini:¹⁷

¹⁷ Aninditya Sri Nugraheni, *Penerapan Strategi Cooperative Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hlm. 184-186



Gambar 2.1 Penempatan Meja Turnamen

Keterangan:

A-1 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

A-2 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1

A-3 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2

A-4 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah

B-1 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan tinggi

B-2 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1

B-3 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2

B-4 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah

C-1 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi

C-2 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 1

C-3 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2

C-4 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah

d. Kelebihan dan Kekurangan *Teams Games Tournaments* (TGT)

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi 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 kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournamen dalam model ini.

Kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:¹⁸

- 1) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
- 2) Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

4. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

a. Hakikat Belajar

Pada hakikatnya belajar adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan merupakan kategori belajar. Misalnya, perubahan fisik, mabuk, gila, dan sebagainya.¹⁹ Perubahan tingkah laku dalam dirinya . perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).²⁰

¹⁸ Fathurrohman, *Model-model...*, hlm. 60-61

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi...*(Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm 38

²⁰ Arif S, Sadiman, dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hlm 2

Menurut Bruner bahwa proses belajar dapat dibedakan dalam tiga fase “informasi, transformasi dan evaluasi “ pendapat ini berarti bahwa setiap pelajaran diperoleh informasi, dan informasi ini dianalisis, diubah atau ditransformasi ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas. Hal ini bergantung pada hasil yang diharapkan.²¹

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatnya karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished good*).²² Hasil belajar yang dicapai pesertadidik dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah motivasi dan minat belajar.²³

Di antara ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar yang terpenting adalah:²⁴

1. Perubahan intensional

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktek yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan. Dalam arti lain

²¹ Hamzah dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta : Bumi Aksara, 2012) hlm138-140

²² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 44-45

²³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Sinar Baru,2009), hlm. 39

²⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hlm117-119

siswa menyadari akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya penambahan ilmu, pengetahuan dan seterusnya.

2. Perubahan positif – aktif

Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat positif dan aktif. Positif artinya baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan.

3. Perubahan efektif- fungsional

Perubahan yang timbul karena proses belajar bersifat efektifitas, yakni berhasil guna. Fungsional dalam arti bahwa ia relatif menetap dan setiap saat bila dibutuhkan.

b. Pengertian motivasi belajar

Menurut Mc. Donald, dalam Muhibbin Syah motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap tujuan adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc.Donald ini mengandung tiga elemen penting.²⁵

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada ada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri

²⁵ *Ibid...*, hlm 119

manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya “*feeling*”, afeksi seseorang . dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi , yaitu tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya katena terangsang / terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan .

Kemudian dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan si siswa itu melakukan aktivitas belajar. Dalam hal ini sudah barang tentu peran guru sangat penting. Bagaimana guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Untuk dapat belajar diperlukan proses dan motivasi yang baik pula.²⁶

Motivasi memiliki peranan yang cukup besar di dalam upaya belajar. Tanpa motivasi hampir tidak mungkin siswa melakukan

²⁶ *Ibid...*, hlm74-77

kegiatan belajar. Pertama, menggunakan cara atau metode dan media mengajar yang bervariasi. Dengan metode dan media yang bervariasi kebosanan dapat dikurangi atau dihilangkan. Kedua, dengan memilih bahan yang menarik minat dan kebutuhan siswa. Sesuatu yang dibutuhkan akan menarik perhatian, dengan demikian akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya. Ketiga, memberikan sasaran antara sasaran akhir belajar adalah lulus ujian atau naik kelas. sasaran akhir baru dicapai akhir tahun. Untuk membangkitkan motivasi belajar.

keempat, memberikan kesempatan sukses, bahan atau soal-soal yang sulit hanya bisa diterima atau dipecahkan oleh siswa pandai, siswa kurang pandai sukar menguasai atau memecahkannya. Agar siswa yang kurang pandai juga bisa menguasai soal, maka diberikan bahan / soal yang sesuai dengan kemampuannya . keberhasilan yang dicapai dapat memberikan kepuasan dan kemudian membangkitkan motivasi. Kelima, diciptakan suasana belajar yang menyenangkan . suasana belajar yang hangat berisi persahabatan, ada rasa humor , pengakuan akan keberadaan siswa , terhindar dari celaan atau makian, dapat membangkitkan motivasi. ²⁷

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Lingkungan fisik seperti suara, cahayanya, suhu, tempat duduk, memengaruhi proses belajar. Selain itu, emosi juga berperan dalam

²⁷ Nana Syaodih S. Dan Ibrahim, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm27-29

proses belajar. Kebutuhan sosial yang berbeda-beda setiap orang juga berpengaruh. Sebagian orang suka belajar sendiri, ada juga orang yang lebih suka bekerja sama dengan orang lain, dan ada lagi yang bekerja secara kelompok.

Kebutuhan fisik atau psikologis juga dapat mempengaruhi kemampuan belajar. Misalnya, seseorang tidak bisa belajar jika ia sedang lapar, sedangkan sebagian orang yang harus makan atau selalu mengunyah makan kecil ketika sedang belajar. Faktor psikologis juga mempengaruhi, faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar.²⁸ Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang.²⁹

Motivasi belajar anak ditentukan oleh beberapa faktor, diantaranya:³⁰

- 1) Lingkungan rumah
- 2) Lingkungan sekolah
- 3) Lingkungan teman pergaulannya, baik di rumah maupun disekolah

Jadi kondisi salah satu faktor atau keseluruhan dari ketiga faktor tersebut dirasakan oleh anak kurang nyaman, akan dapat membuat semangat belajar menjadi menurun.

²⁸ Khaniful, *Pembelajaran Inovativ: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan* (jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013) hlm 100

²⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004) hlm 75

³⁰ Gamal Komandoko, *20 Kiat membangkitkan Motivasi Belajar Anak*, (yogyakarta: Cakrawala, 2006) hlm 10

d. Jenis-jenis motivasi

Adapun jenis-jenis motivasi menurut Martinis Yamin dibedakan menjadi dua jenis, masing-masing adalah:

1) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri.³¹ Beberapa bentuk motivasi belajar diantaranya: (1) Belajar demi memenuhi kewajiban, (2) Belajar demi menghindari hukuman, (3) Belajar demi memperoleh hadiah material yang disajikan, (4) Belajar demi meningkatkan gengsi, (5) Belajar demi memperoleh pujian dari orang yang penting, (6) Belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi persyaratan kenaikan pangkat/golongan administratif.³²

2) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan kegiatan belajar dimulai berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Pada intinya motivasi intrinsik adalah dorongan untuk mencapai suatu tujuan yang dapat dilalui dengan satu-satunya jalan adalah belajar, dorongan itu tumbuh dari dalam diri subyek belajar.³³

³¹ Chatarina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: UPT UNNES, 2006), cet.3, hlm.158

³² Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2006), hlm. 85

³³ Tri Anni, *Psikologi...*, hlm.86

e. Cara menggerakkan atau membangkitkan motivasi

Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Guru dapat menggunakan berbagai cara menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar peserta didiknya, antara lain ialah sebagai berikut:

1) Memberi angka

Peserta didik yang mendapat angka baik akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar, sebaliknya bagi yang mendapat nilai jelek akan frustasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.

2) Pujian

Pemberian pujian kepada yang telah peserta didik lakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar

3) Hadiah

Pemberian kepada peserta didik yang berprestasi diberbagai bidang besar manfaatnya sebagai pendorong belajar

4) Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok kadang-kadang ada perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok, hal itu menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.

5) Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada peserta didik. Hanya saja persaingan individu akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik.

6) Sarkasme

Sarkasme adalah mengajak peserta didik yang memiliki hasil belajar yang kurang. Hal ini mendorong kegiatan demi nama baiknya, ataupun sebaliknya.

7) Penilaian

Penilaian secara kontinu akan mendorong peserta didik

8) Karyawisata dan ekskursi

Cara ini dapat membangkitkan motivasi peserta didik

9) Film pendidikan

Hal ini dapat menambah pengalaman baru dan menarik perhatian serta minat peserta didik

5. Tinjauan Tentang Media *Flash Card*

a. Pengertian Media *Flash Card*

Menurut Syaiful dan Aswan, kata "*media*" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian, media

merupakan *wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan*.³⁴

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal.

Menurut Azhar Arsyad, *Flascards* adalah semacam kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada siswa. Ukuran biasanya terserah pada kelasnya. Kalau kelas agak besar berukuran 25x30cm. kartu-kartu tersebut digambari atau ditulisi atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpikir atau melakukan sesuatu.³⁵

b. Macam-macam Media Flas Card

Macam-macam *flash card*: Banyak macam dari media *flash card* yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak, adalah sebagai berikut:³⁶

1. *Flash card* Benda

³⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm 120

³⁵ Arsyad, *Media...*, hlm. 3

³⁶ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran* (jogjakarta: DIVA Press, 2011) hlm 17

Perkenalkan gambar-gambar benda, mulai dari yang ada disekitar anak, seperti hewan, buah-buahan, dan sebagainya, sehingga perbendaharaan benda yang dilihat semakin banyak.

2. *Flash card* Abjad

Pada bagian ini, perkenalkan bayi dengan 26 abjad atau huruf sejak dini.

3. *Flash card* Angka

Kenalkan dengan angka-angka, dari angka 1-10. Memperkenalkan angka sejak usia dini, juga awal anak belajar berhitung.

4. *Flash card* Warna

Kenalkan dengan berbagai jenis warna dasar. Ada 10 warna yang menarik, yang dapat kita perlihatkan kepada buah hati kita.

Masih banyak jenis *flash card* yang perlu diperkenalkan kepada anak sejak usia dini, misalnya huruf hijaiyah (dasar-dasar huruf arab, huruf cina) dan jenis gambar yang lain. Berdasarkan hal ini maka pengenalan sejak dini kepada anak akan sangat bermanfaat dan membantu memperkaya kosakata yang dimiliki.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Flash Card*

Semua media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik siswa memiliki kelebihan. Terdapat berbagai kelebihan media *flash card*, yaitu:³⁷

- 1) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran postcard.
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian, atau berisi huruf atau angka yang simple dan menarik, sehingga merangsang otak unuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut.
- 4) Media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Sedangkan kekurangan dari media *flash card* yaitu terkadang anak hanya menghafal dari gambar-gambar di kartu tanpa mengetahui apa yang dimaksudkan. Perilaku yang ditimbulkan oleh situasi tersebut dan tujuan atau akhir daripada tindakan atau perbuatan.

6. Tinjauan Bahasa Arab

a. Pengertian Bahasa Arab

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi. Melalui bahasa manusia dapat saling berhubungan (berkomunikasi), saling berbagi

³⁷ *Ibid...*, hlm 13

pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual³⁸.

Dua ilmuwan barat, Bloch dan Trager, mendefinisikan bahasa sebagai suatu “sistem simbol-simbol bunyi abriter yang dipergunakan oleh suatu kelompok sosial sebagai alat untuk berkomunikasi (*Language is a system of arbitray vocal symbol by means of which a social group cooperates*).³⁹

Menurut Ghazawi Bahasa arab merupakan salah satu bahasa mayor di dunia yang di tuturkan oleh lebih dari 200.000.000 umat manusia. Bahasa ini digunakan secara resmi oleh kurang lebih 20 negara. Dan merupakan bahasa kitab suci dan tuntunan agama umat islam sedunia, maka tentu saja ia merupakan bahasa yang paling besar signifikannya bagi ratusan juta muslim sedunia, baik yang berkebangsaan arab maupun bukan. Seorang profesor linguistik, yaitu Hilary dari University of london mengungkapkan, “ *As the language of the Koran the holy book of Islam, it is taught as a second language in muslim states troughout the world*⁴⁰.”

³⁸Riana Agtin dan Fitri Hilmiyati,*Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Gambar*.Jurnal Volume 06 No.02,2014.hlm,198

³⁹ Asep Ahmad Hidayat, *Filsafat Bahasa* (Bandung: Rosdyakarya, 2011) hlm22

⁴⁰ Arsyad, *Bahasa Arab...*, hlm 1

b. Ruang lingkup Bahasa Arab

Adapun ruang lingkup pembelajaran Bahasa Arab adalah:⁴¹

- 1) Unsur-unsur kebahasaan yang terdiri dari tata bahasa, kosa kata, pelafalan dan ejaan
- 2) Ketrampilan berbahasa yakni, kalam, qiro'ah dan kitabah
- 3) Aspek kebudayaan yang terkandung dalam teks lisan dan tulisan.

c. Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Media Flash Card untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar. Adapun juga dalam model ini terdapat sebuah tournament yang dapat menumbuhkan sikap siswa yang bersaing secara sportif. Sedangkan Media *Flash Card* adalah salah satu media visual berupa kartu bergambar yang dipotong berukuran 20x30 cm.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan media *Flash Card* dalam mata

⁴¹ Abdul Hamid, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media* (Malang: UIN Malang Press, 2008) hlm 158

pelajaran bahasa arab memiliki 5 tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*).dalam tahapan-tahapan tersebut akan digunakan media visual yaitu Flash Card. Seperti dalam tahapan penyajian kelas yang menggunakan LKS, media tersebut akan diganti oleh media flash card. Untuk tahapan-tahapan selanjutnya juga akan menggunakan media tersebut sebagai pengganti LKS atau materi. Penggunaan media Flash Card dalam pmbelajaran Bahasa arab bertujuan agar pembelajaran lebih menarik selain menggunakan *Teams Games Tournaments* (TGT). Dalam pembelajaran ini guru bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok dan membingbing jalannya pembelajaran samapi dalam tahap terakhir pembelajaran.

B. Penelitian terdahulu

1. Pada jurnal pendidikan Ayu Amalia, Arwin Achmad, dkk dengan judul “Pengaruh Model TGT Media Kartu Bergambar Terhadap Aktifitas Belajar dan Penguasaan Materi mata pelajaran IPA siswa kelas X SMA PGRI 1 Terbanggi Besar tahun pelajaran 2013/2014”. yang diterbitkan tahun 2015, dapat dilihat dari pretest dengan rata-rata 71,43. Pada post test meningkat menjadi 75,04.⁴²

⁴² Ayu Amalia, Arwin Achmad, dkk “Pengaruh Model TGT Media Kartu Bergambar Terhadap Aktifitas Belajar dan Penguasaan Materi” (Bandar lampung: diterbitkan tahun 2015)

2. Pada jurnal pendidikan Tri Wahyuni, Warsiti, dkk yang berjudul “penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dalam Peningkatan Pembelajaran IPA siswa kelas IV SD 1 Giritirto Tahun Ajaran 2012/2013”. hasil pretes menunjukkan bahwa 26 siswa atau 80% siswa belum memenuhi KKM. Pada siklus 1 hasil belajar IPA mengalami peningkatan yaitu 13% siswa yang belum memenuhi KKM. Pada siklus II peningkatan terjadi untuk hasil belajar menjadi 7% yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara signifikan.⁴³
3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Alfa himmatul Khiriyah yang berjudul “*Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar mufrodat siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma’arif 02 Singosari Malang “ hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card dalam pembelajaran mufrodat bahasa arab dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Nilai rata-rata yang dicapai pada siklus I sebesar 79,23, nilai rata-rata yang dicapai pada siklus II sebesar 91,3, nilai rata-rata pada siklus III sebesar 97,5. Nilai rata-rata tersebut selalu meningkat pada tiap siklus dan tergolong memuaskan.⁴⁴

⁴³ Tri Wahyuni, Warsiti, dkk yang berjudul “penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dalam Peningkatan Pembelajaran IPA siswa kelas IV SD 1 Giritirto Tahun Ajaran 2012/2013” (Karanggayam: diterbitkan tahun 2013)

⁴⁴ Alfa himmatul Khiriyah yang berjudul “*Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar mufrodat siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma’arif 02 Singosari Malang” (Malang: diterbitkan Tahun 2012)

Berikut ini adalah tabel perbandingan penelitian terdahulu:

Nama Peneliti Dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Ayu Amalia, Arwin Achmad, dkk dengan judul “Pengaruh Model TGT Media Kartu Bergambar Terhadap Aktifitas Belajar dan Penguasaan Materi mata pelajaran IPA siswa kelas X SMA PGRI 1 Terbanggi Besar tahun pelajaran 2013/2014	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran TGT 2. Sama-sama menggunakan kartu bergambar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek dan lokasi penelitian yang berbeda 2. Tujuan yang hendak dicapai berbeda 3. Mata pelajaran yang berbeda
Tri Wahyuni, Warsiti, dkk yang berjudul “penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dalam Peningkatan Pembelajaran IPA siswa kelas IV SD 1 Giritirto Tahun Ajaran 2012/2013	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran TGT 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda 2. Mata pelajaran yang berbeda
Alfa himmatul Khiriyah yang berjudul “ <i>Flash Card</i> untuk meningkatkan hasil belajar mufrodat siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma’arif 02 Singosari Malang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan media <i>Flash Card</i> 2. Sama-sama menggunakan mata pelajaran bahasa arab 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Subyek dan lokasi penelitian berbeda 3. Tujuan yang hendak dicapai berbeda

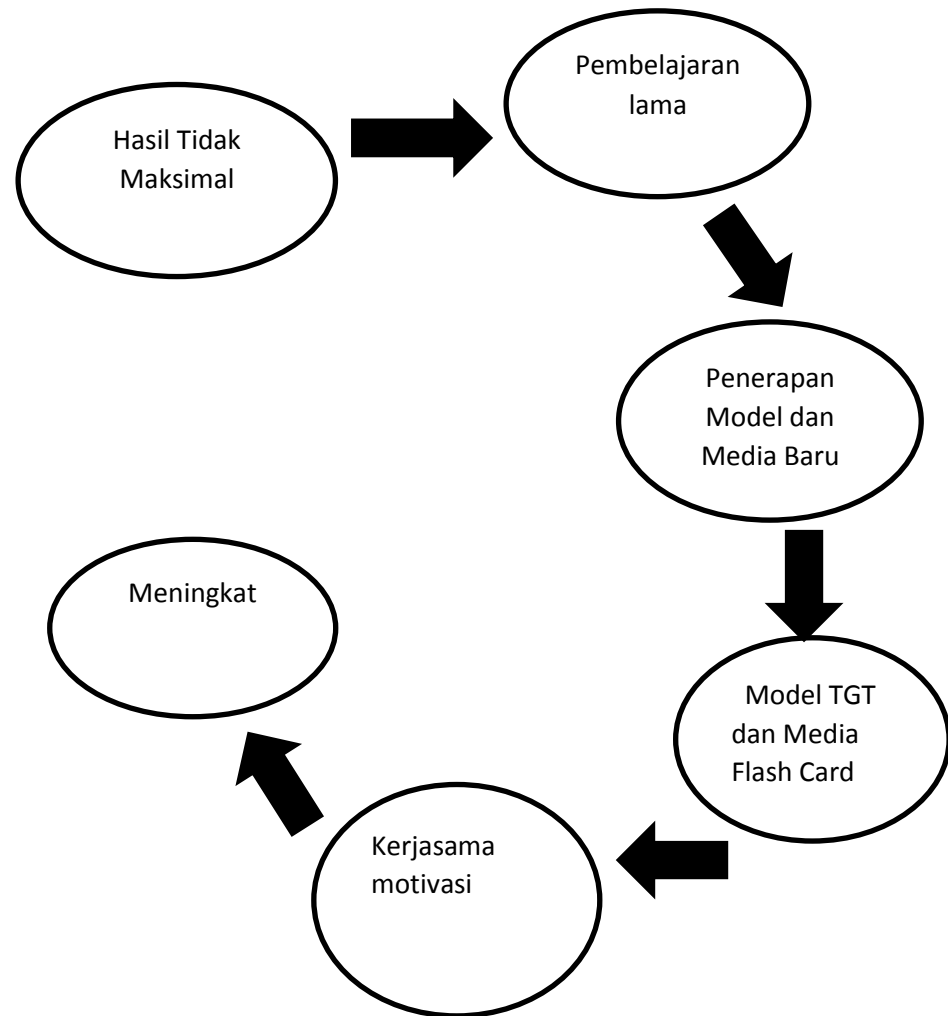
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian

Terdapat perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan ketiga penelitian terdahulu tersebut adalah lokasi penelitian saya di MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek, subyek penelitian peserta didik kelas IV, mata pelajaran Bahasa Arab, pokok bahasan macam-macam profesi, fokus penelitian meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Walaupun terdapat persamaan metode, media dengan peneliti Ayu Amalia, Arwin Achmad, dkk, namun teta terdapat perbedaan ada fokus masalah, mata pelajaran, lokasi penelitian dan tahun penelitian.

C. Kerangka Berfikir

Pada pembelajaran bahasa arab kelas IV di MI Nurul Huda Dawuhan, banyak peserta didik yang kesulitan meemahami dan menghafalkan materi bahasa arab. Kendala kendala yang di alami peserta didik adalah adanya sedikit motivasi untuk mempelajari bahasa arab dengan kata lain pelajaran bahasa arab adalah pembelajaran yang membosankan sehingga motivasi peserta didik menurun saat pembelajaran berlangsung.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, peneletiti mencoba melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media *Flash Card*. Model pembelajaran serta media yang ini sangat sesuai untuk pembelajaran bahasa arab, agar peserta didik lebih tertarik untuk lebih paham dan dapat menghafal materi bahasa arab karena model pembelajaran ini menekankan pada konsep permainan.



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berfikir