

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan perilaku dalam suatu masyarakat dimana dia hidup dan tindakan atau proses menanamkan, memperoleh pengetahuan umum, mengembangkan kekuatan penalaran dan penilaian, serta mempersiapkan diri sendiri atau orang lain secara intelektual untuk pendewasaan dalam hidup, tindakan atau proses mengolah pengetahuan atau keterampilan tertentu, sebagai sebuah profesi.² Pendidikan lebih dari sebuah pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis.³

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka menjadi manusia, anggota masyarakat dan mencapai keselamatan serta kebahagiaan setinggi-tingginya.⁴ Selama ini, sering

² Moh. Fahmi Nugraha, *dkk, Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Edu publisher:Tasikmalaya, 2020), hal. 4

³ Nurkholis, *Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi*, Jurnal Kependidikan, 2013 Vol. 1 No. 1

⁴ Mardinal Tarigan, *dkk, Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan Indonesia*, Jurnal Pendidikan, 2022 Vol. 3 No.1

mengartikan bahwa pendidikan itu lebih identik dengan persekolahan (pendidikan formal), akan tetapi sejatinya tidak demikian. Sebagaimana tiga pilar pendidikan di Indonesia yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan itu berlangsung dalam 3 lingkungan, yakni keluarga (informal), persekolahan (formal), dan lingkungan masyarakat (non formal). Ketiga pilar tersebut harus memiliki hubungan yang erat dan tidak boleh terpisah satu sama lain karena setiap lingkungan saling berpengaruh terhadap lingkungan lainnya. Jika ketiga lingkungan bersinergi dengan baik, segala macam tindakan diluar norma dan aturan dapat dihindari.

Pendidikan merupakan tanggung jawab semua manusia, bukan kelompok maupun lembaga tertentu. Setiap individu yang masih menganggap dirinya sebagai manusia berkewajiban untuk bertanggung jawab terhadap pendidikan.⁵ Dalam dunia pendidikan yang sangat berperan adalah pendidiknya (guru) untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didiknya sehingga siswa mampu mengaplikasikan dengan baik. Tolak ukur keberhasilan pendidikan di sekolah adalah selain guru yang profesional juga ditentukan oleh teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan teknik yang tepat guna yang digunakan dalam proses pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan dan lebih memudahkan guru sekaligus

⁵ Moh. Fahmi Nugraha, *dkk, Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Edu publisher: Tasikmalaya, 2020), hal.5

mudah diterima oleh peserta didiknya sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai seperti yang kita harapkan.⁶

Belajar merupakan segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Menurut S. Nasution MA belajar sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. Dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar.⁷

Salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seseorang yang mempunyai

⁶ Saliadin, La dkk. *Penerapan Metode Picture and Picture dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Vb di MINKonawe Selatan*. Jurnal Al Ta dib. Fakultas dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari 2016 Vol.9 No 1

⁷ Ahdar Djamaludin dkk, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Parepare: Kaafah Learning Center, 2019), hal. 6-8

intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya.

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong motivasi. Saat ini, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat di lihat dari sikap siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Dalam penguatan dan penanaman motivasi belajar berada di tangan para guru. Karena selain siswa, unsur terpenting yang ada dalam kegiatan pembelajaran adalah guru.⁸ Guru adalah pendidik yang berperan dalam rekayasa pedagogik. Ia menyusun desain pembelajaran dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Guru juga berperan sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai, akhlak, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa.⁹

⁸ Arianti, *Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Kependidikan 2018 Vol. 12 No. 2

⁹ Arianti, *Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Kependidikan 2018 Vol. 12 No. 2

Pembelajaran merupakan kegiatan utama di sekolah. Guru merupakan komponen utama dalam peningkatan mutu pembelajaran, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.¹⁰ Oleh karena itu, guru diberi kebebasan memilih strategi, metode dan teknik pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa lebih tertarik terhadap pelajaran yang disampaikan guru, hal ini juga harus di dukung dengan fasilitas yang baik Jika guru mengajarkan materi dengan variatif dan menyenangkan, maka siswa akan lebih tertarik dengan materi yang disampaikan. Sebaliknya jika guru hanya mengaar dengan konvensional dengan ceramah maka siswa akan bosan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan Hal tersebut tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam dunia pendidikan banyak sekali tantangan yang dihadapi seorang guru, seperti pengelolaan kelas, pemilihan media pembelajaran ataupun tentang pemilihan strategi, model ataupun metode pembelajaran yang semuanya untuk menciptakan kondisi yang efektif dengan tujuan menggiring siswa mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Yamin dan maisah berpendapat bahwa usaha guru dalam menciptakan kondisi yang diharapkan akan efektif apabila: pertama, diketahui secara cepat faktor-faktor yang dapat menunjang terciptanya kondisi yang menguntungkan dalam proses pembelajaran, kedua, dikenal masalah-masalah yang diperkirakan dan biasanya timbul dan dapat merusak iklim pembelajaran, ketiga, dikuasainya berbagai

¹⁰ Yohana Febriana Tabun *dkk*, *Teori Pembelajaran* (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), hal. 10

pendekatan dan pengelolaan kelas dan diketahui pula kapan dan untuk masalah mana pendekatan digunakan.¹¹

Siswa sekolah dasar mempunyai karakteristik yang masih senang bermain, sehingga jika guru masih menggunakan metode ceramah maka mayoritas tidak memperhatikan. Saat guru menerangkan materi dengan metode ceramah beberapa siswa banyak yang bermain sendiri dan ramai. Ketika guru bertanya, terlihat beberapa siswa antusias menjawab, yang lainnya hanya diam dan yang lainnya terlihat bermain dan mengganggu temannya yang belajar. Kurang minatnya siswa dalam pembelajaran disebabkan dari metode yang digunakan tidak cocok dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan dengan demikian hasil belajar siswa masih banyak yang rendah atau tidak tuntas.

Seorang guru seharusnya memberikan motivasi kepada siswa dan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman. Suasana yang menyenangkan dapat diaplikasikan dengan teknik pembelajaran yang menyenangkan pula model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan

¹¹ Martinis Yamin dan Maisah, *Manajemen Pembelajaran Kelas* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), hal. 33

pembelajaran.¹² Media kotak soal merupakan media yang terbuat dari kertas berbentuk kotak-kotak yang berisi soal, siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai soal yang tertera pada kotak soal serta menuliskan jawabannya di bagian depan kotak.

Dalam pembelajaran kooperatif, para siswa diarahkan untuk saling membantu teman dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan agar semua anggota kelompok dapat memahami materi secara mendalam.¹³ Proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memerlukan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal juga. Di dalam penerapan dan penggunaan model pembelajaran ini terdapat unsur permainan di dalamnya. Permainan yang ada di model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengandung persaingan dan berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁴ Menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) didalam kelas diharapkan membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara siswa dan akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar dalam jangka panjang.

Berdasarkan observasi penulis di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir peserta didik mengalami masalah pembelajaran yaitu peserta didik kurang tertarik jika guru hanya menggunakan metode konvensional atau lebih dikenal dengan metode ceramah, siswa menjadi cepat bosan saat pembelajaran. Selain itu melihat situasi siswa yang

¹² Marlina, dkk, *Pegembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). hal.2

¹³ Joko Krismanto Harianja, dkk, *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*(Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), hal. 88

¹⁴ *Ibid.* hal 89

ramai dan tidak tertarik dengan materi sehingga masalah tersebut berpengaruh terhadap hasil dan motivasi belajar, maka dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung”**

B. Rumusan Masalah

1. Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal Terhadap Motivasi belajar Siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?
2. Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?
3. Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
2. Pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
3. Pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang Pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan untuk memperkaya khasanah ilmiah, khususnya yang berkaitan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sebuah kesempatan untuk menambah ilmu serta wawasan pengetahuan yang bermanfaat dan berharga sebagai calon pendidik. Dengan penelitian ini diharapkan agar peneliti lebih memahami jenis penelitian kuantitatif secara lebih mendalam.

b. Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian-penelitian kedepan.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi oleh guru dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.

E. Hipotesis Penelitian

Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian kuantitatif, tidak dirumuskan hipotesis, tetapi justru diharapkan dapat ditemukan hipotesis. Selanjutnya hipotesis, tersebut akan diuji oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun penelitian ini yang hipotesis yaitu :

1. Ha (hipotesis alternatif)
 - a. Ada pengaruh positif model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal terhadap motivasi belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
 - b. Ada pengaruh positif model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal terhadap hasil belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
 - c. Ada pengaruh positif model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

2. Ho (hipotesis nihil)
 - a. Tidak ada pengaruh positif model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal terhadap motivasi belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
 - b. Tidak ada pengaruh positif model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal terhadap hasil belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
 - c. Tidak ada pengaruh positif model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Siti Fujiyati (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih. Hal ini ditunjukkan dari hasil perolehan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t yaitu diperoleh nilai thitung= 3,0239 lebih besar dari ttabel= 2,042 dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol (0) ditolak dan hipotesis alternative(diterima. Selain itu, dilihat dari hasil perbandingan pre-test dan post-test, nilai rata-rata pre-test yang di dapat oleh kelas kontrol 61 dan kelas eksperimen 64 kelas, sedangkan hasil nilai rata-rata post-test yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) 85, menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode *Puzzle* 78. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Fiqih siswa kelas VIII. Dengan demikian temuan ini mengindikasikan bahwa untuk mendapat hasil belajar yang baik, maka salah satu langkah yang bisa digunakan

guru adalah dengan melakukan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga peserta didik akan lebih memahami materi dan akan lebih mudah dalam menyerap serta memproses pengetahuan secara efektif.¹⁵

2. Desi Amanah (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa VII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut: Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 sebesar 75,86 %, dan pada siklus II sebesar 86,20%. Peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 10,34%. Pada tema mengimani kitab-kitab Allah SWT dan mengimani para Nabi dan Rasul Allah SWT. Peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT). Peningkatan hasil belajar ini juga merupakan implikasi dari peningkatan belajar peserta didik.¹⁶
3. Bayu Kurniawan (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model

¹⁵ Siti Fujiyati, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat*, (Jakarta: skripsi tidak diterbitkan, 2015), hal. 72

¹⁶ Desi Amanah, *Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa VII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018*, (Metro: Skripsi tidak diterbitkan, 2017), hal.56

TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa” Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Team Games Tournament* berbantu Media Pinball Matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Pamutih. Hal ini dibuktikan dengan Hasil uji t test sebesar 4,35 dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ dan $t_{tabel} = 2,042$. Berdasarkan kriteria pengujian apabila diperoleh nilai terhitung $\geq t_{tabel}$ H_0 diterima atau $4,35 \geq 2,048$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, pengaruh peningkatkan hasil belajar siswa setelah diberikan model TGT berbantu media pinball sebesar 23,3%.¹⁷

4. Zakiyatu Maulidina, Nuriman, Fajar Surya Utama (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS terhadap Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Tegalgede 01 Jember dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember. Hal ini dibuktikan dengan analisis data hasil perhitungan silisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga t_{hitung} sebesar 5,798 dan t_{tabel} sebesar 1,996, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $5,798 > 1,996$, dengan $db_d = 66$ pada

¹⁷ Bayu Kurniawan, *Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa*, vol. 3 No.1, Jurnal Pendidikan, 2019, hal. 26

taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak dengan H_a diterima. Selain dilakukan perhitungan t_{hitung} , dilakukan juga perhitungan untuk uji keefektifan relatif, maka diperoleh hasil ER sebesar 47,22 %.¹⁸

5. Sri Handayani (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki rata-rata 39,5 setelah diberikan perlakuan didapatkan motivasi sebesar 55 dan didapatkan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki rata-rata 68 dan setelah diberikan perlakuan didapatkan hasil belajar sebesar 86,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan. Setelah dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sampel T-test didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan taraf signifikan 0,05, dilihat dari analisis tersebut terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif

¹⁸ Zakiyatu Maulidina dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS terhadap Hasil Belajar Siswa*, vol. 4 No. 2, Jurnal Pendidikan, 2018

tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik.¹⁹

Persamaan penelitian yang akan diteliti dengan ketiga penelitian di atas adalah dalam proses pembelajaran, empat dari lima penelitian di atas peneliti menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar, kemudian dua dari lima pengertian di atas menerapkan model model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif. Dari ketiga penelitian di atas terdapat peningkatan yang signifikan dari perlakuan hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tepat untuk diterapkan pada setiap pembelajaran.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan diteliti yaitu perbedaan variabel terikat yang di mana peneliti menggunakan variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar dan juga perbedaan tujuan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain variabel yang berbeda, perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan diteliti yaitu perbedaan dalam penggunaan media.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Fujiyati (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe	- peneliti menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	- penelitian terdahulu meneliti pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe

¹⁹ Sri Handayani, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor*, Vol. 2 No. 2, Jurnal Studi Kemahasiswaan, 2022.

	<p><i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - menggunakan pendekatan kuantitatif 	<p><i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. Sedangkan penelitian yang akan datang meneliti pengaruh model <i>Teams Games Tournament</i> motivasi dan hasil belajar siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti terdahulu meneliti di MTs Islamiyah Ciputat. Sedangkan penelitian yang akan datang meneliti di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir
2	<p>Desi Amanah (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa VII SMP Negeri 5 Metro</p>	<ul style="list-style-type: none"> - peneliti menerapkan model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> - menggunakan pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - penelitian terdahulu meneliti Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa. Sedangkan

	Tahun Pelajaran 2017/2018		<p>penelitian yang akan datang meneliti pengaruh model <i>Teams Games Tournament</i> motivasi dan hasil belajar siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian terdahulu meneliti di SMP Negeri 5 Metro. Sedangkan penelitian yang akan datang meneliti di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir
3	Bayu Kurniawan (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - peneliti menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - menggunakan pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - penelitian terdahulu meneliti Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. Sedangkan penelitian yang akan datang meneliti pengaruh model <i>Teams Games Tournament</i> motivasi dan hasil belajar siswa. - Penelitian terdahulu menggunakan media pinball. Sedangkan

			<p>penelitian yang akan datang menggunakan media kotak soal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian terdahulu meneliti di SD Negeri 03 Pamutih. Sedangkan penelitian yang akan datang meneliti di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir
4	<p>Zakiyatu Maulidina, Nuriman, Fajar Surya Utama (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS terhadap Hasil Belajar Siswa”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - peneliti menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - menggunakan pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - penelitian terdahulu meneliti Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS terhadap Hasil Belajar Siswa. Sedangkan penelitian yang akan datang meneliti pengaruh model <i>Teams Games Tournament</i> motivasi dan hasil belajar siswa. - Penelitian terdahulu menggunakan media TTS. Sedangkan

			<p>penelitian yang akan datang menggunakan media kotak soal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian terdahulu meneliti di SDN Tegalgede 01 Jember. <p>Sedangkan penelitian yang akan datang meneliti di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir</p>
5	<p>Sri Handayani (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - peneliti menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - menggunakan pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - penelitian terdahulu meneliti Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. <p>Sedangkan penelitian yang akan datang meneliti pengaruh model <i>Teams Games Tournament</i> motivasi dan hasil belajar siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian terdahulu tidak menggunakan

			<p>bantuan media Sedangkan penelitian yang akan datang menggunakan media kotak soal.</p> <p>- Penelitian terdahulu meneliti di MI The Noor. Sedangkan penelitian yang akan datang meneliti di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir</p>
--	--	--	--

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya salah dalam pengartian serta maksud penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terkait dengan berbagai istilah yang ada pada judul penelitian ini baik secara konseptual dan operasional.

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkus atau bingkai dari

penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran²⁰. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.²¹

Model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau polayang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam, setting pengajaran atau setting lainnya. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.²²

b. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Rusman, *Teams Games Tournament* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar

²⁰ Taufiqur Rohman, *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: CV. Pilar Nusantara, 2018), hal. 22

²¹Syaiful Rohman, *Model Pembelajaran, Hasil Belajar dan Respon Peserta Didik*, (Bogor: Guepedia, 2021), hal.13

²² *Ibid.*,

yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompoknya masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok, tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompok. Jika salah satu anggota kelompok tidak memahami tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdiri dari lima tahap, yaitu tahap presentasi kelas (Class Presentation), pembelajaran berkelompok (Teams), permainan (Games), pertandingan (Turnamen), dan penghargaan kelompok (Team Recognition).²³

c. Motivasi

Menurut Purwanto motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Seperti yang dikemukakan oleh Sartain dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior* yang diterjemahkan oleh Purwanto (2017) menyatakan bahwa motivasi adalah pernyataan kompleks di dalam organisme yang mengarahkan perilaku atau tindakan kepada suatu tujuan atau stimulus. Apa pun yang dilakukan orang, penting atau kurang penting, berbahaya atau tidak, selalu

²³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2011), hal. 224-225

ada motivasi. Juga ketika datang untuk belajar, motivasi sangat penting. Motivasi merupakan syarat mutlak untuk belajar. Di sekolah, sering ada anak yang malas, tidak menyenangkan, benar dan sebagainya. Dalam hal ini berarti guru belum berhasil memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong siswa belajar dengan segenap tenaga dan pikirannya. Menurut Djamarah motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu.²⁴

d. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar pengertian dari hasil adalah produk menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukan suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional menurut Jamil S belajar adalah suatu proses usahayang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu baik yang dapat diamati maupun yang tidak sebagai pengalaman atau latihan dalam interaksinya dengan lingkungan titik belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar perubahan perilaku yang di sini ada tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif (sikap) dan

²⁴Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*,(Sleman: Deepublishe, 2020), hal.4

psikomotorik (keterampilan) proses yang yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan perubahan pola pikir dan tingkah laku dalam dalam diri siswa yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif (pemahaman) afektif (sikap) serta psikomotorik (keterampilan) proses yang berasal dari pengalaman dan interaksi terhadap lingkungan yang dilakukan secara sadar.²⁵

e. Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Daryanto mengemukakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia, benda atau lingkungan sekitar) yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.²⁶

Jadi media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga

²⁵Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011) hal 44

²⁶ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis,2020).hal. 4

tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Penegasan Istilah Secara Operasional

Secara operasional, pengertian dalam penelitian ini peneliti akan mengkaji pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di Mi Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir. pembelajaran kooperatif yang menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan. Untuk itu model *cooperative learning tipe team games tournament* adalah salah satu model tipe cooperative yang mudah diterapkan dimana melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai pusat pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa siswa tingkat Sekolah Dasar secara psikologis mereka cenderung lebih senang bermain. Jadi dengan memasukkan model pembelajaran berbasis team games tournament ini diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penerapannya peneliti memerlukan suatu media pembelajaran agar dapat diterapkan sesuai dengan model pembelajaran ini. Karena media pembelajaran adalah suatu komponen penting dalam pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan,

sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak
2. Bagian Inti, terdiri dari : BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB VI adapun penjelasannya sebagai berikut
 - a. BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, sistematika pembahasan.
 - b. BAB II Landasan Teori, meliputi tinjauan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tinjauan tentang motivasi, tinjauan tentang hasil belajar, kerangka berpikir penelitian.
 - c. BAB III Metode Penelitian, yang menjelaskan tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
 - d. BAB IV Paparan Data dan Hasil penelitian, yang menjelaskan tentang deskripsi data dan analisis uji hipotesis.
 - e. BAB V Pembahasan, yang menjelaskan isi dari penelitian.

- f. BAB VI Penutup, yang menjelaskan kesimpulan dan saran.
3. Bagian Akhir, terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampir