

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan sumber daya manusia, namun masih sering dijumpai permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik seperti hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan akan kebutuhan belajar, serta harapan dan cita-cita. Sedangkan, faktor ekstrinsik meliputi adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif, serta aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Peserta didik memiliki tingkat motivasi yang bervariasi. Tanpa motivasi yang tinggi, pembelajaran tidak akan berlangsung efektif. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat penting untuk diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran.²

Motivasi belajar berperan sebagai landasan bagi peserta didik dalam mencapai hasil belajar optimal, yang menjadi dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, peserta didik dengan motivasi belajar yang rendah akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah juga atau kurang optimal, termasuk pada mata pelajaran Akidah Akhlak

² Dwi Tri Santosa dan Tawardjono Us, *Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar dan Solusi Penanganan pada Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Sepeda Motor*, Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif, Edisi XIII No. 2, 2016, hal. 15

yang berperan penting dalam pembentukan karakter serta penanaman nilai-nilai moral dan spiritual pada peserta didik.³

Menurut Lisa Eka Putri, dkk dalam Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, hal yang mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik yaitu penerapan model pembelajaran. Lebih lanjut, menurut Lisa Eka Putri, dkk menjelaskan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat pada hakikatnya ialah untuk menghidupkan suasana kelas menjadi aktif. Pembelajaran Akidah Akhlak dengan menerapkan model dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif sehingga pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi senang selama proses pembelajaran berlangsung, seperti pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat merangsang semangat yang ada di dalam diri peserta didik untuk belajar, dan juga mampu dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.⁴

Ditemukan juga dari hasil riset penelitian yang dilakukan oleh Siska Dwi Aulia, dkk dalam Jurnal Pendidikan Islam, hal yang mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik yaitu penerapan model pembelajaran. Lebih lanjut, menurut Siska Dwi Aulia, dkk menjelaskan bahwa hasil belajar pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat layak diterapkan untuk peserta didik. Hasil belajar peserta didik lebih maksimal dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* daripada menggunakan pembelajaran

³ Alfina Alawiyah, dkk., *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Fitrah: Journal of Islamic Education, Vol. 4 No. 1, 2023, hal. 70

⁴ Lisa Eka Putri, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Swasta Gantung Ciri*, Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 4, 2023, hal. 116

konvensional.⁵ Dari kedua uraian tersebut menandakan bahwa terdapat hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* merupakan salah satu pendekatan yang diyakini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Huda menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model kooperatif yang fokus pada kemampuan peserta didik, dengan lebih menikmati suasana turnamen dan persaingan menjadi lebih adil.⁶ Menurut Slavin, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).⁷ Model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kompetisi yang sehat.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, diharapkan dapat terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Menurut Morgan dalam Toeti Soekamto, motivasi

⁵ Siska Dwi Aulia, dkk., *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari*, VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 9 No. 8, 2024, hal. 72

⁶ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal. 116-117

⁷ Harry Priyatna Putra, dkk., *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha, Vol. 6 No. 3, 2017, hal. 109

didefinisikan sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu.⁸ Menurut Novi dan Johar bahwa motivasi belajar dibagi menjadi dua macam. *Pertama*, motivasi intrinsik yakni berkaitan dengan kesadaran seseorang untuk mencapai tujuan/cita-citanya. *Kedua*, motivasi ekstrinsik yakni berkaitan dengan berbagai hal dari luar diri peserta didik yang kemudian menggerakkan peserta didik untuk belajar. Misalnya, ingin mendapatkan nilai yang tinggi dan menjadi juara kelas.⁹ Selain itu, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi yaitu minat, kesadaran diri bahwa pencapaian tujuan/cita-cita diperoleh melalui kegiatan belajar. Faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu guru, lingkungan, dan fasilitas pendukung pembelajaran.¹⁰

Lebih lanjut, W. Winkel mengemukakan bahwa hasil belajar sebagai keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka. Menurut Sudjana, hasil belajar diungkapkan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.¹¹ Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses

⁸ Hendra, *Identifikasi Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor yang Berkontribusi terhadap Kesiapan Belajar Siswa SMP Muhammadiyah Kota Bima*, Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA), Vol. 3 No. 1, 2015, hal. 38

⁹ Novi Mayasari dan Johar Alimuddin, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Banyumas: CV. Rizquna, 2023), hal. 55-56

¹⁰ *Ibid.*, hal. 61

¹¹ Yendri Wirda, dkk., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hal. 7

(aspek psikomotorik), dan sikap peserta didik (aspek afektif). Namun, hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini mencakup aspek kognitif, yang mana menurut Bloom dikutip oleh Ahmad Susanto diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti/konsep dari materi/bahan yang dipelajari.¹² Menurut Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor. *Pertama*, faktor internal yakni bersumber dari dalam diri peserta didik, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. *Kedua*, faktor eksternal yakni berasal dari luar diri peserta didik, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹³

Setiap sekolah pasti mengharapkan menjadi sekolah favorit dengan stigma terbaik dari masyarakat, sehingga tidak dapat dipungkiri apabila dari pendidik maupun peserta didik juga dituntut untuk selalu meningkatkan potensi, baik dari segi akademik maupun non akademik. Hal tersebut berlaku di MTs Negeri 2 Trenggalek, salah satu lembaga sekolah di Kabupaten Trenggalek dengan keunggulan dalam bidang akademik maupun non akademik. Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Trenggalek, tertanggal berdiri sejak 1 April 1975 di Desa Sugihan, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur, merupakan salah satu sekolah menengah berakreditasi A dengan 782 peserta didik.¹⁴ Sekolah ini mengutamakan keseimbangan antara akademik dan

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hal. 6

¹³ *Ibid.*, hal. 12

¹⁴ Blog Kementerian Agama RI, *Profile Detail MTsN 2 Trenggalek*, <https://appmadrasah.kemenag.go.id/web/profileDetail?nsm=121135030002&provinsi=35&kota=3503&status=&akreditasi=&kategori=bos>, diakses pada tanggal 23 Agustus 2024 pukul 09.00 WIB

spiritual. Tenaga pendidik yang berkualitas dan berpengalaman serta fasilitas yang lengkap dan modern juga dapat mendukung proses belajar mengajar, memberikan bimbingan yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang baik dan kondusif, sehingga peserta didik merasa nyaman dan mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

Guru membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, baik yang bersifat akademik maupun pengembangan pribadi. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwasanya juga terdapat serangkaian permasalahan yang perlu diperhatikan. Ditemukan fenomena pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek terkait model pembelajaran yang digunakan guru tidak semuanya variatif dan menarik seperti digunakannya model konvensional, dapat mengakibatkan peserta didik kekurangan minat dan kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi selama proses belajar mengajar. Selain itu, suasana pembelajaran yang kadang menyenangkan dan kadang membosankan mengakibatkan kurangnya minat belajar peserta didik, sehingga mereka dapat kekurangan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Adapun, motivasi belajar peserta didik yang ada kalanya tinggi dan ada kalanya sedang/menurun dalam proses pembelajaran, dapat mengakibatkan rendahnya keterlibatan peserta didik serta berdampak negatif terhadap hasil belajar yang dicapai. Lebih lanjut, hasil belajar peserta didik yang kadang optimal dan kadang kurang optimal menunjukkan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru tidak semuanya variatif dan menarik, seperti model konvensional yang terkadang menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar.
2. Suasana pembelajaran yang kadang menyenangkan dan kadang membosankan bagi peserta didik.
3. Motivasi belajar peserta didik yang ada kalanya tinggi dan ada kalanya sedang/menurun dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
4. Hasil belajar peserta didik yang kadang optimal dan kadang kurang optimal sehingga menunjukkan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran secara maksimal.

Dari identifikasi masalah yang sudah disebutkan, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak.
2. Pengukuran yang dilakukan mencakup perbedaan yang terjadi antara kelompok eksperimen dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelompok kontrol dengan penerapan model konvensional.
3. Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah di MTs Negeri 2 Trenggalek.
4. Objek penelitian yang dilakukan adalah peserta didik kelas VIII.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek?
2. Adakah pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek?
3. Adakah pengaruh yang positif, signifikan, dan simultan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi

dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.
2. Untuk menganalisis pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.
3. Untuk menganalisis pengaruh yang positif, signifikan, dan simultan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan atau manfaat pada berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan, wawasan, dan pemahaman mengenai model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, kompetisi tim, dan kerjasama dalam pembelajaran diharapkan bahwa model ini dapat merangsang motivasi intrinsik peserta didik serta meningkatkan kualitas interaksi antar sesama peserta didik, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif.

2. Secara Praktis

a. Bagi UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Sebagai dasar pengembangan kurikulum yang lebih interaktif dan inovatif, serta meningkatkan reputasi UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung sebagai institusi yang proaktif dalam menerapkan model pembelajaran modern.

b. Bagi Lembaga Tempat Penelitian

Sebagai bahan masukan dalam bentuk rekomendasi yang dapat langsung diterapkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi atau bahan penelitian terdahulu serta sebagai bahan sumbangan pemikiran dalam membuka peluang untuk

studi lanjutan yang lebih mendalam mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis permainan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam arti sederhana adalah dugaan atau kesimpulan sementara yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, hal ini dikarenakan jawaban yang akan diberikan hanya masih berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, dan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui hasil pengumpulan data hingga analisis data penelitian. Hipotesis juga dinyatakan sebagai jawaban dari pertanyaan yang disusun dalam bentuk rumusan masalah.¹⁵

Oleh karena itu, peneliti merumuskan hipotesis-hipotesis dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) terhadap motivasi belajar (Y_1) peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.
 - a. Hipotesis Alternatif (H_a) = Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) terhadap motivasi belajar (Y_1) peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.

¹⁵ Rahmi Ramadhani dan Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2021), hal. 169

- b. Hipotesis Nihil/Nol (H_0) = Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) terhadap motivasi belajar (Y_1) peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.
 2. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) terhadap hasil belajar (Y_2) peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.
 - a. Hipotesis Alternatif (H_a) = Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) terhadap hasil belajar (Y_2) peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.
 - b. Hipotesis Nihil/Nol (H_0) = Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) terhadap hasil belajar (Y_2) peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.
 3. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) terhadap motivasi belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.
 - a. Hipotesis Alternatif (H_a) = Ada pengaruh yang positif, signifikan, dan simultan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) terhadap motivasi belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.

- b. Hipotesis Nihil/No1 (H_0) = Tidak ada pengaruh yang positif, signifikan, dan simultan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) terhadap motivasi belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari interpretasi yang salah dalam memahami judul tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek” ini, perlu kiranya penulis memberikan beberapa penegasan istilah, sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Menurut KBBI yang dikutip oleh Fauzie Rahman, dkk. menyatakan bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Adapun, Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Sehingga, disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun

benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.¹⁶

b. Pembelajaran Kooperatif

Arhamuddin mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan sekelompok peserta didik yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu permasalahan, menyelesaikan tugas tertentu, atau mengerjakan sesuatu guna mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan.¹⁷

c. Model *Teams Games Tournament*

Menurut Gusmalinda, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, dan juga melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).¹⁸

d. Motivasi Belajar

Hamzah B. Uno yang dikutip oleh Makhmuri dan Nesi Anti Andini menyatakan bahwa motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, dengan beberapa indikator

¹⁶ Fauzie Rahman, dkk., *Perilaku Organisasi*, (Yogyakarta: Expert, 2017), hal. 257

¹⁷ Arhamuddin Syamsuddin, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*, Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 8 No. 1, 2019, hal. 27

¹⁸ Gusmalinda, *Model Pembelajaran IPA (STAD, TGT, Jigsaw)*, *Ekasakti Educational Journal*, Vol. 2 No. 2, 2022, hal. 282

atau unsur yang mendukung, meliputi adanya hasrat atau keinginan untuk berhasil, adanya dorongan atau kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.¹⁹

e. Hasil Belajar

Hamdani menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar.²⁰ Lebih lanjut, menurut Ahmad Susanto mengenai hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperolehnya setelah melalui kegiatan belajar.²¹

f. Akidah Akhlak

Hastari mengemukakan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak menekankan pada pencapaian dua aspek utama, yaitu pemahaman (teoritis) dan perbuatan (praktis) serta merupakan ruang lingkup dari pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah,

¹⁹ Makhmuri dan Nesi Anti Andini, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri Panca Tunggal Tahun Ajaran 2019/2020*, Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 2 No. 1, 2020, hal. 22

²⁰ Baso Intang Sappaile, dkk., *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*, (Makassar: *Global Research and Consulting Institute* (Global-RCI), 2021), hal. 11

²¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 5

kemudian merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia melalui bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.²²

2. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan secara konseptual yang telah dipaparkan di atas, maka penegasan secara operasional dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek” ini mengarah pada analisis pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik berupa aspek kognitif (pengetahuan atau pemahaman) terkait salah satu materi pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Trenggalek.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas, sebagai berikut:

1. **Bab I Pendahuluan**, pada bab ini berisi tentang pokok-pokok masalah, meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan

²² Eka Nurjannah, dkk., *Strategi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa*, *Journal of Education and Instruction*, Vol. 3 No. 2, 2020, hal. 160

masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

2. **Bab II Landasan Teori**, pada bab ini berisi tentang deskripsi teori mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian.
3. **Bab III Metode Penelitian**, pada bab ini berisi tentang prosedur penelitian, meliputi rancangan penelitian berupa pendekatan penelitian dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi penelitian, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. **Bab IV Hasil Penelitian**, pada bab ini berisi tentang deskripsi data, analisis data, dan rekapitulasi hasil dari penelitian yang dilakukan.
5. **Bab V Pembahasan**, pada bab ini berisi tentang penjelasan yang memuat hasil penelitian dan menjadi jawaban dari rumusan-rumusan masalah di bab sebelumnya.
6. **Bab VI Penutup**, pada bab ini berisi tentang penutup, meliputi kesimpulan dan saran.