

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Teams Games Tournament**

##### **1. Pengertian model pembelajaran**

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.<sup>1</sup> Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Banyak sekali model dan metode pembelajaran inovatif. Diantaranya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

##### **2. Pengertian model pembelajaran Teams Games Tournament**

Pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.<sup>2</sup> Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang

---

<sup>1</sup>Agus Suprijono, *Cooperatif Leringing*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) hal. 46

<sup>2</sup>Robert E. Salvin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 13

masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing. Pemenang tournament adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.<sup>3</sup>

Model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetensi kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar<sup>4</sup>

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* di rancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Permainan dalam pembelajaran tipe *TGT* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang telah diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut sehingga memberikan sumbangan bagi pengumpulan kelompoknya.

---

<sup>3</sup>Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di tingkat pendidikan Dasar*, ( Jakarta : PT Raja Grafindo, 2015), hal 56

<sup>4</sup>Anggota IKAPI, *Metode Pembelajaran untuk Penumbuhan Kreatifita warga*. ( Bandung: Mitra Sarana, 2012) hal.25

Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Aturannya dapat berupa, soal yang sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor pada kelompoknya. Namun semua soal nantinya apakah yang mudah atau sulit harus diketahui oleh seluruh anggota kelompok.<sup>5</sup>

Menurut Sri Rumini dalam buku Muhamad Irham teknik TGT yaitu, siswa dengan jenis kecerdasan dan kelamin yang berbeda dikelompokkan sehingga kelompok lebih heterogen dengan jumlah lima sampai enam siswa untuk belajar bersama. Perbedaan yang ada dalam satu kelompok mendorong mereka saling membantu satu sama lain.<sup>6</sup> Adapun pelaksanaan metode ini sebagai berikut: Pertama, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok secara heterogen, baik kecerdasan maupun jenis kelamin. Kedua, guru kemudian menjelaskan materi pelajaran dan memberikan lembar-lembar kerja untuk dikerjakan siswa. Ketiga, sambil mengerjakan lembar kerja, siswa saling bertanya dengan siswa lain dan melakukan aktivitas belajar bersama untuk menghadapi turnamen atau pertandingan dengan kelompok lain yang biasanya dilakukan seminggu sekali, dengan ketentuan” (1) siswa bergantian mengambil kartu soal dan menjawabnya, soal-soal yang yang dimunculkan merupakan soal dengan

---

<sup>5</sup>Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontektual*. (Bandung : PT Refika Aditama, 2010), hal. 61

<sup>6</sup>Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. ( Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal 202

materi yang sesuai bahan pelajaran yang sudah dibahas. (2) Guru menyediakan lembar hasil turnamen yang berisi skor-skor tim dan siswa yang telah melakukan turnamen. (3) Komposisi siswa yang bertanding dapat berubah-ubah sesuai dengan penampilan dan prestasi masing-masing pada turnamen-turnamen sebelumnya. (4) Guru memberikan nilai pada siswa atas dasar penampilan siswa yang bersangkutan pada saat turnamen sehingga nilai diperoleh dari proses.

Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) adalah suatu pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, peserta didik pindah ke kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.<sup>7</sup>

Menurut Slavindalam buku T. G. Ratumanan, dalam TGT terdiri dari beberapa aktivitas pembelajaran sebagai berikut:<sup>8</sup>

a. Persiapan pembelajaran yaitu guru perlu menyusun materi agar dapat disajikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar kelompok dan turnamen akademik. Beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya rancangan program pembelajaran, bahan ajar presentasi kelas, lembar kerja kegiatan kelompok, lembar kerja turnamen akademik dan lembar tes hasil belajar siswa. Selanjutnya guru menempatkan siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Pembagian kelompok ini berdasarkan kemampuan

---

<sup>7</sup>T.G. Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*. (Yogyakarta : Ombak, 2015), hal 181

<sup>8</sup>Ibid, hal.....184

akademik sehingga dalam satu kelompok ini terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah.

b. Presentasi Kelas yaitu guru memperkenalkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan cara pengajaran secara langsung. Presentasi kelas disini bukan berarti guru menyampaikan seluruh materi pembelajaran, melainkan guru hanya memberikan pokok materi pembelajaran. Pengembangan pokok materi pembelajaran akan dikembangkan oleh siswa sendiri. Penjelasan tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dijelaskan pada saat presentasi kelas

c. Belajar kelompok yaitu Peserta didik akan dibagi pada kelompok kecil yang anggotanya telah dikondisikan oleh guru agar menjadi kelompok heterogen. Pada tahap ini siswa mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan dalam lembar kerja secara berkelompok. Setiap kelompok dalam kegiatan ini melakukan diskusi untuk memecahkan masalah serta saling membantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari

d. Turnamen yaitu Peserta didik akan memainkan turnamen akademik setiap akhir sesi pembelajaran. Turnamen akademik ini dilakukan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar kelompok. Siswa akan dibagi ke dalam meja akademik. Meja akademik dirancang berisi perwakilan setiap kelompok belajar dan memiliki kemampuan akademik yang relatif sama

e. Penghargaan kelompok . skor kelompok di hitung berdasarkan pada skor turnamen anggota kelompok, dan tim dihargai jika mereka mencapai kriteria yang diterapkan.

### **3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

#### **a) Penyajian Kelas (*Class Presentations*)**

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok

#### **b) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)**

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk

mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

c) Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan.

d) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan

kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

#### **4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)***

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan di bawah ini:

## A. Pra kegiatan pembelajaran TGT

### a. Persiapan

#### a) Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karenanya, guru harus mempersiapkan *work sheet* 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.

#### b) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok

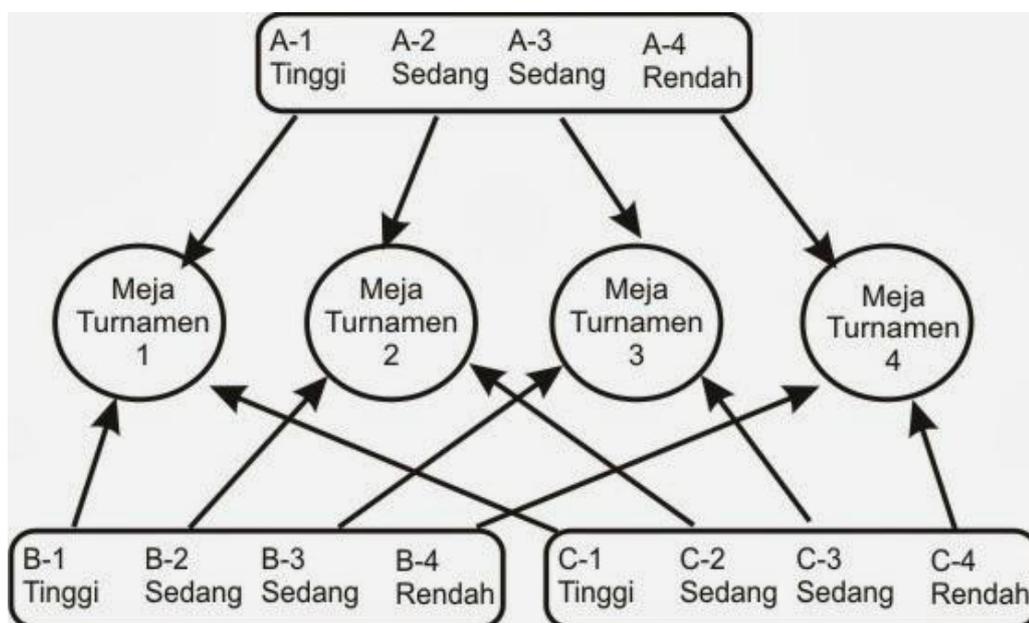
Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari atas kebawah dan dari bawah keatas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya, pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok yang ingin bertanya tentang *work sheet*. Pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal *work sheet* tersebut.

c) Membagi siswa kedalam meja turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif model TGT tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang mempunyai homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan. Gambaran dari pembagian siswa dalam meja turnamen dapat dilihat dalam gambar diagram dibawah ini:

**Gambar 2.1**

**Rancangan Meja Turnamen Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Secara Umum<sup>9</sup>**



Keterangan:

A-1 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

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

<sup>9</sup>*Ibid*, hal. 168

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

## **B. Detail kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT**

### **1. Penyajian kelas**

#### a) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasarat belajar). saat pembelajaran dikelas guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

#### b) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar agar siswa mempunyai bekal untuk melaksanakan diskusi dengan kelompok dan pada saat melakukan turnamen.

#### c) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 orang siswa anggota heterogen. Dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok asal.

Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi.

Kelompok merupakan bagian utama dalam TGT. Dalam segala hal perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota yang tidak bisa mengerjakan soal dan memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok sesuai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

d) Validasi Kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah di diskusikan sesuai dengan kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

e) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan guru membagi siswa kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat soal turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, poin gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *teams games tournament* akan dijelaskan sebagai berikut.

### 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

- a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.

- b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
  - c) 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.
  - d) Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
- 2) Kekurangan dari *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*:
- a) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
  - b) Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
  - c) 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.

Setiap kegiatan pembelajaran akan menghasilkan *output* berupa hasil belajar. Kegiatan pembelajaran pada siswa dapat melatih kemampuan siswa dalam beberapa aspek yaitu kemampuan afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan). Pada saat siswa belajar di

kelas, siswa juga akan melakukan aktivitas belajar. Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut . Aktivitas belajar yang baik adalah siswa aktif dan terfokus pada kegiatan pembelajaran, misalkan siswa aktif melakukan diskusi di dalam kelompoknya.

## **B. Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan belajar inilah yang disebut dengan motivasi.<sup>10</sup>

Menurut Atkinson yang dikutip oleh Purwa, motivasi dijelaskan sebagai suatu perilaku seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih berpengaruh. A.W Bernard memberikan pengertian motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam merangsang tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu.<sup>11</sup>

Menurut Sardiman motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal

---

<sup>10</sup>Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa dan Teori Hingga Aplikasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal 197

<sup>11</sup>Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Prespektif Baru*.(Jakarta: Ar-Ruzz Media,2012), hal 319

penumbuhan gairah , merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar mengajar . oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri siswa sehingga akan bergabung dengan persoalan gejala kejiwan. Perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu . semua ini di dorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan belajar dari diri siswa.<sup>12</sup>

Hamzah B Uno menyatakan “ Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan bebrapa indikator atau unsur yang mendukung “. Motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seorang siswa. Prestasi belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Semakin tepat motivasi yang diberikan akan semakin berhasil pula menerima dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.<sup>13</sup>

Pendapat lain mengenai pengertian motivasi belajar dikemukakan Iskandar yaitu, Motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan. Motivasi itu tumbuh karena adanya keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa

---

<sup>12</sup>*Ibid*

<sup>13</sup>Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*,( Jakarta: Bumi Aksara, 2008, hal 23

sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.<sup>14</sup>

Motivasi yaitu serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu. Sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka, maka ia akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Sehingga motivasi itu dapat dirangsang oleh rangsangan dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>15</sup>

Selain itu motivasi juga dapat dikatakan sebagai suatu dorongan didalam diri seseorang yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (Goal) atau perangsang ( Incentive).<sup>16</sup>

Motivasi juga dapat diartikan sebagai perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam definisi ini terdapat tiga unsur yang saling terkait, yaitu:<sup>17</sup>

- 1) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi.

Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neuropsyologis dalam organisme manusia,

---

<sup>14</sup>Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, ( Jakarta: Gaung Persada,2009), hal 181

<sup>15</sup>*Ibid...*hal 183

<sup>16</sup>M Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 45

<sup>17</sup>*Ibid....*hal 46-48

misalnya karena perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar. Tapi ada juga perubahan energi yang tidak diketahui.

- 2) Motivasi timbul dengan timbulnya perasaan. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suatu emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin boleh terjadi dan mungkin juga tidak, kita hanya dapat melihatnya dalam perbuatan. Seseorang merasa hasil belajarnya rendah, padahal ia memiliki buku pelajaran yang lengkap. Ia merasa memiliki cukup waktu, tetapi ia kurang baik mengatur waktu belajar. Waktu belajar yang digunakannya tidak memadai untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Oleh karena itu ia mengubah cara-cara belajarnya. dorongan ini ditimbulkan oleh perasaan.
- 3) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju kearah suatu tujuan. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah ketrampilan, pengalaman. Motivasi mendorong dan mengarah minat belajar untuk tercapai suatu tujuan. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencari prestasi, mendapat kedudukan dalam jabatan, menjadi politikus, dan memecahkan masalah.

Teori motivasi yang sekarang banyak dianut adalah teori kebutuhan. Teori ini beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik

kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis. Oleh karena itu, menurut teori ini, apabila seorang pemimpin ataupun pendidik bermaksud memberikan motivasi kepada seseorang, ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan orang yang akan dimotivasinya.<sup>18</sup>

Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah menganut teori kebutuhan yang diungkapkan oleh Abraham Maslow. Sebagai seorang pakar psikologi, Maslow mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia yang akan dijadikan pengertian kunci dalam mempelajari motivasi manusia. Kelima tingkatan kebutuhan pokok Adapun kelima tingkatan kebutuhan pokok tersebut adalah sebagai berikut:<sup>19</sup>

a. Kebutuhan fisiologis (*physiological needs*)

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar, yang bersifat primer dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar dari organisme manusia seperti kebutuhan akan pangan, sandang dan papan, kesehatan fisik dan sebagainya.

b. Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (*safety and security needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan terjamin keamanannya, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil dan sebagainya.

c. Kebutuhan sosial (*social needs*)

---

<sup>18</sup>Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012),hal 102

<sup>19</sup>Hamzah B ,*Teori Motivasi...*hal 166

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai anggota kelompok, rasa setia kawan, kerjasama dan sebagainya.

d. Kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status, pangkat dan sebagainya.

e. Kebutuhan akan aktualisasi diri (*self actualization needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreatifitas, dan ekspresi diri.

Menurut Maslow, yang dikutip oleh Djaali mengatakan bahwa, manusia adalah makhluk yang tidak pernah puas seratus persen. Bagi manusia, kepuasan sifatnya sementara. Jika suatu kebutuhan telah terpenuhi, orang tidak lagi berkeinginan memenuhi kebutuhan tersebut, tetapi berusaha untuk memenuhi kebutuhan lain yang lebih tinggi tingkatannya. Jadi, kebutuhan yang mendapat prioritas pertama untuk dipuaskan adalah kebutuhan dasar fisiologis.<sup>20</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar adalah suatu kekuatan tertentu dari dalam diri individu yang mendorong/ menggerakkan atau memberi semangat individu untuk melakukan kegiatan belajar yang ditandai dengan timbulnya efektivitas dan reaksi untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai

---

<sup>20</sup>Djaali, *Psikologi*....hal 103

prestasi belajar yang diinginkan diperlukan Motivasi belajar yang tinggi dari dalam diri siswa.

## **2. Jenis-jenis Motivasi**

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang .ada dua jenis motivasi yaitu motivasi dari dalam diri sendiri yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi dari luar diri yaitu “motivasi ekstrinsik”.

### **1) Motivasi Instrinsik**

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri.<sup>21</sup>Suatu kegiatan/ aktivitas yang dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu kebutuha dan dorongan yang secara mutlak/berkaitan dengan aktivitas belajar. Dorongan ini datang dari hati sanubari., umumnya karena kesadaran aan pentingnya sesuatu atau dapat juga karena doronan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari.

Motivasi Intrinsik lebih menekankan pada faktor dari dalam diri sendiri. Motif- motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi itu intrinsik bila tujuan anak didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan

---

<sup>21</sup>Iskandar, Psikologi Pendidikan,.....hal 183

karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi, atau hadiah dan sebagainya.<sup>22</sup> Pada motivasi intrinsik tidak ada sasaran tertentu dan nampaknya lebih sesuai dengan dorongan asli dan murni untuk mengetahui serta melakukan sesuatu (aktivitas). Sebagai contoh seseorang yang senang membaca tidak usah ada yang meyeruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi instrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi tau tenaga-tenaga pendorong yang berasal dari luar diri anak, motivasi ekstrinsik sebagai motivasi yang dihasilkan diluar perbuatan itu sendiri misalnya dorongan yang datang dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat yang berupa hadiah, pujian, penghargaan maupun hukuman.

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya, yang akan diuraikan pada pembahasan mendatang. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan anak didik. Akibatnya,

---

<sup>22</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hal.151

motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan anak malas belajar. Karena itu, guru harus pandai mempergunakan motivasi ekstrinsik ini dengan akurat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas.<sup>23</sup>

Dalam belajar tidak hanya memperhatikan kondisi internal tetapi juga memperhatikan beberapa aspek lainya seperti, aspek sosial yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah masyarakat dan teman. Aspek budaya dan adat istiadat serta aspek lingkungan fisik, misalnya kondisi rumah dan suhu udara.

### **3. Fungsi Motivasi**

Dalam kegiatan belajar mengajar pasti ditemukan anak yang malas berpartisipasi dalam belajar. Sementara anak didik yang lain aktif berpartisipasi dalam kegiatan, seorang atau dua orang anak didik duduk dengan santainya di kursi mereka dengan alam pemikiran yang jauh entah kemana. Sedikit pun tidak tergerak hatinya untuk mengikuti pelajaran dengan cara mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Ketiadaan minat terhadap suatu mata pelajaran menjadi pangkal penyebab kenapa anak didik tidak bergeming untuk mencatat apa yang telah disampaikan oleh guru. Itulah sebagai pertanda bahwa anak didik tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Kemiskinan motivasi instrinsik ini merupakan masalah yang memerlukan bantuan yang tak bisa ditunda-tunda. Guru harus memberikan suntikan dalam bentuk motivasi

---

<sup>23</sup>*Ibid.* hal .151

ekstrinsik. Sehingga dengan bantuan itu anak didik dapat keluar dari kesulitan belajar.<sup>24</sup>

Fungsi motivasi dalam belajar, akan diuraikan dalam pembahasan berikut:<sup>25</sup>

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Anak didik pun mengambil sikap seiring dengan minat terhadap suatu obyek. Di sini, anak didik mempunyai keyakinan dan pendirian tentang apa yang seharusnya dilakukan untuk mencari tahu tentang sesuatu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan untuk belajar.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Di sini anak didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan sikap raga yang cenderung tunduk dengan kehendak perbuatan belajar. Sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal pikiran mencoba

---

<sup>24</sup>*Ibid*, hal.122.

<sup>25</sup>*Ibid*, hal.123

membedah nilai yang terpatri dalam wacana, prinsip, dalil, dan hukum, sehingga mengerti betul isi yang dikandungnya.

### 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Seorang anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata pelajaran yang lain. Pasti anak didik akan mempelajari mata pelajaran dimana tersimpan sesuatu yang akan dicari itu. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya, tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.

## **4. Peran Motivasi Dalam Belajar**

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki akan tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis. Perannya yang khas adalah menumbuhkan gairah, perasaan dan semangat untuk belajar.

Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar antara lain.<sup>26</sup>

a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Sesuatu dapat menjadi penguat belajar untuk seseorang, apabila dia sedang benar-benar mempunyai motivasi untuk belajar sesuatu.

b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang di pelajari itu sedikit sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

c. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu kan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.

## 5. Teknik Memotivasi Berdasarkan Teori Kebutuhan

Teknik Memotivasi Berdasarkan Teori Kebutuhan, antara lain:<sup>27</sup>

a. Pemberian Penghargaan atau Ganjaran

Teknik ini dianggap berhasil bila menumbuhkembangkan motivasi peserta didik. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa setelah seseorang menerima penghargaan karena telah

---

<sup>26</sup>Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, ( Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani ,2012), hal 168

melakukan kegiatan belajar yang baik, ia akan terus melakukan kegiatan belajarnya sendiri di luar kelas.

b. Pemberian Angka atau *Grade*

Apabila pemberian angka atau *grade* didasarkan atas perbandingan interpersonal dalam prestasi akademis, hal ini akan menimbulkan dua hal: anak yang mendapat angka baik dan anak yang mendapat angka jelek. Pada anak yang mendapat angka jelek mungkin akan berkembang rasa rendah diri dan tak ada semangat terhadap pekerjaan-pekerjaan sekolah.

c. Keberhasilan dan Tingkat Aspirasi

Istilah "tingkat aspirasi" menunjuk kepada tingkat pekerjaan yang diharapkan pada masa depan berdasarkan keberhasilan atau kegagalan dalam tugas-tugas yang mendahuluinya. Konsep ini berkaitan erat dengan konsep seseorang tentang dirinya dan ekuatan-kekuatannya. Dalam hubungan ini guru dapat menggunakan prinsip bahwa tujuan-tujuan harus dapat dicapai dan para peserta didik merasa bahwa mereka akan mampu mencapainya.

d. Pemberian Pujian

Teknik lain untuk memberikan memotivasi adalah pujian. Namun, harus diingat bahwa efek pujian itu tergantung pada siapa yang memberi pujian dan siapa yang menerima pujian itu. Pujian dapat ditunjukkan baik secara verbal maupun secara nonverbal. Dalam bentuk nonverbal misalnya anggukan kepala, senyuman, tepukan.

e. Kompetisi dan Kooperasi

Persaingan merupakan insentif pada kondisi-kondisi tertentu, tetapi dapat merusak pada kondisi yang lain. Dalam kompetisi harus terdapat kesepakatan yang sama untuk menang. Kompetisi harus mengandung suatu tingkatan kesamaan dalam sifat-sifat para peserta.

f. Pemberian Harapan

Harapan selalu mengacu ke depan. Artinya, jika seseorang berhasil melaksanakan tugasnya atau berhasil dalam kegiatan belajarnya, dia dapat memperoleh dan mencapai harapan-harapan yang telah diberikan kepada sebelumnya. Itu sebabnya pemberian harapan kepada siswa dapat menggugah minat dan motivasi belajar asalkan peserta didik yakin dengan harapannya bakal terpenuhi kelak. Harapan itu dapat merupakan hadiah, kedudukan, nama baik atau sejenisnya.

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Perss, 2012), hal. 89.

Kegiatan proses belajar mengajar yang berlangsung pastinya akan menghasilkan hasil belajar yaitu tujuan yang diharapkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menuju pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional dalam siklus input, proses, dan hasil. Hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses, begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar setelah mengalami belajar siswa menjadi berubah perilakunya dibanding sebelumnya.<sup>29</sup>

Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan, pengetahuan, ketrampilan, berpikir maupun ketrampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan siswa pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut di sekolah dilambangkan dengan angka-angka atau hurufm seperti 0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan huruf A B C D pada pendidikan tinggi.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44.

<sup>30</sup>Nana Syaudih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung:PTRemaja Rosdakarya, 2005), hal.102

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>31</sup> Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan terdiri dari tiga aspek yaitu: (1) aspek kognitif yang mencakup kegiatan intelektual dan pengetahuan, (2) aspek afektif yang mencakup sikap, nilai, perbuatan dan emosi, (3) aspek psikomotor yang berhubungan dengan ketrampilan motorik. Sedangkan menurut Fudyartanto hasil belajar adalah penguasaan sejumlah pengetahuan dan keterampilan baru serta sikap baru ataupun memperkuat sesuatu yang telah dikuasai sebelumnya, termasuk pemahaman dan penguasaan nilai-nilai. Tes hasil belajar adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur kemajuan belajar siswa. Hasil tes ini berupa data kuantitatif.

Menurut Benyamin Bloom dikutip dari Nana Sudjana, hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yakni: ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar

---

<sup>31</sup>H. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hal. 127

keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif. Dari ketiga ranah kemampuan itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Dalam ranah kognitif ini terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

a. Pengetahuan

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berpikir yang paling rendah.

b. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang suatu hal dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

### c. Aplikasi

Aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkrit. Aplikasi atau penerapan ini merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dibanding pemahaman.

### d. Analisis

Analisis merupakan kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor lainnya. Kemampuan berpikir analisis setingkat lebih tinggi dibanding dengan pemahaman.

### a. Sintesis

Sintesis merupakan kemampuan berpikir yang berkebalikan dengan proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola baru.

### b. Evaluasi

Evaluasi merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan atau kriteria yang sudah ada.

Kesimpulan dari berbagai definisi di atas mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan berkenaan dengan penguasaan materi yang diajarkan selama proses belajar-mengajar berlangsung yang mencakup keseluruhan aspek belajar yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar sering sekali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang/peserta didik menguasai bahan yang sudah diajarkan oleh guru

## 2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Sampai dimanakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor.<sup>32</sup> Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada setiap orang adalah sebagai berikut:<sup>33</sup>

### a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.<sup>34</sup>

Faktor-faktor Internal ini meliputi:

#### 1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologi adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam.

---

<sup>32</sup>Purwanto, *Psikologi Pendidikan ...*, Hal. 102

<sup>33</sup>*Ibid.*, Hal. 107

<sup>34</sup>Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*,.....hal 91

Pertama, keadaan jasmani. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Kedua, keadaan fungsi jasmani, dalam hal ini pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar.

## 2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis yang utama mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, motivasi, minat, sikap dan bakat.

### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi hasil dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu sebagai berikut:<sup>35</sup>

#### 1) Lingkungan Sosial

- a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik.

Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi

---

<sup>35</sup>H. Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar Ruzzmedia, 2010), hal. 23

bagi peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk belajar.

- b) Lingkungan sosial masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik. lingkungan yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik, paling tidak mereka kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.
- c) Lingkungan Sosial Keluarga lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hubungan antara anggota keluarga, orang tua, anak, kakak atau adik yang harmonis akan membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik.

## 2) Lingkungan Non Sosial

- a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Sebaliknya jika lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar peserta didik akan terhambat.

- b) Faktor Instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama Hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.
- c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke peserta didik) faktor ini hendaknya disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik.

#### **D. Tinjauan Tentang Sejarah Kebudayaan Islam**

##### **1. Pengertian SKI**

Sejarah dalam bahasa Arab, *Tarikh* atau *history* dalam bahasa Inggris, adalah cabang ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan kronologi berbagai peristiwa. Definisi yang serupa diungkapkan oleh Abd. Ar-Rahman As-Sakhawi bahwa sejarah adalah seni yang berkaitan dengan serangkaian anekdot yang berbentuk kronologi peristiwa.<sup>36</sup> Sedangkan kebudayaan adalah pembangunan yang didasarkan pada kelakuan manusia, baik pembangunan jiwa, pikiran, dan semangat melalui latihan

---

<sup>36</sup>Dedi Supriyadi, *Sejarah Peradaban Islam*, (Bandung:CV Pustaka Setia, 2016), Hal 13

dan pengalaman; bukti nyata pembangunan intelektual, seperti seni dan pengetahuan; atau perkembangan intelektual diantara budaya orang; bahwa kebudayaan adalah semua seni, kepercayaan intuisi sosial, seperti karakteristik masyarakat, suku, dan sebagainya

Pengertian selanjutnya memberikan makna sejarah sebagai catatan yang berhubungan dengan masa silam yang diabadikan dalam laporan-laporan tertulis dan dalam ruang lingkup yang luas, dan pokok dari persoalan sejarah senantiasa akan sarat dengan pengalaman-pengalaman penting menyangkut perkembangan keseluruhan keadaan masyarakat. Kebudayaan sendiri dalam bahasa arab disebut Al-Tsaqafah yang artinya bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Kebudayaan berbeda dengan peradaban, kebudayaan lebih banyak direfleksikan dengan seni, sastra, religi, dan moral, sedangkan peradaban terefleksi dalam politik, ekonomi, dan teknologi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sejarah adalah Ilmu Pengetahuan tentang peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau.<sup>37</sup> Kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi ) ataumanusia, seperti Kepercayaan, kesenian dan adat istiadat.

Menurut Koentjaraningrat dalam Badri Yatim kebudayaan memiliki tiga wujud:<sup>38</sup>

- a. Wujud ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan-peraturan dll.

---

<sup>37</sup>Dapartemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* , (Jakarta: Balai Pustaka .2007) hal 111

<sup>38</sup>Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: Grafindo Persada,2001), hal. 25

- b. Wujud kelakuan, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktifitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat.
- c. Wujud benda, yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya yang biasanya dalam peradapan dipakai untuk bagian-bagian dan unsur-unsur dari kebudayaan yang halus dan indah.

Pengertian islam secara terminologis diungkapkan Ahmad Abdullah Almasdoosi dalam Rois, Mahfud sebagai kaidah hidup yang diturunkan kepada manusia sejak manusia digelarkan ke muka bumi, dan terbina dalam bentuknya yang terakhir dan sempurna dal Al-Qur'an yang suci yang diwahyukan Allah kepada nabi-Nya yang terakhir, yakni nabi Muhammad SAW. Satu kaidah hidup yang memuat tuntunan yang jelas dan lengkap mengenai aspek hidup manusia, baik spiritual maupun material.<sup>39</sup>Dapat dipahami bahwa islam adalah agama yang diturunkan Allah kepada manusia melalui Rasul-Nya yang berisi hukum-hukum yang mengatur suatu hubungan segitiga yaitu hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan hubungan manusia dengan alam semesta.

Dari beberapa pengertian sejarah, kebudayaan, dan islam dapat disimpulkan definisi sejarah kebudayaan islam merupakan salah satu bagian dari cabang ilmu Pendidikan Agama Isla di madrasah yang di dalamnya membahas kejadian-kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa silam yang diabadikan di mana pada saat itu islam merupakan

---

<sup>39</sup>Rois Mahfud, *Al-Islam Pendidikan Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hal. 3

pokok kekuatan dan sebab yang ditimbulkan dari suatu peradaban yang mempunyai sistem teknologi, seni bangunan, seni rupa, sistem kenegaraan dan ilmu pengetahuan yang maju dan kompleks.

Hasbullah merumuskan pengertian dari sejarah kebudayaan islam ialah sebagai berikut:<sup>40</sup>

1. Catatan peristiwa tentang pertumbuhan dan perkembangan pendidikan islam dari sejak lahirnya sampai sekarang.
2. Suatu cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan pendidikan islam baik dari segi gagasan atau ide-ide, konsep, lembaga maupun operasionalisasi sejak zaman nabi Muhammad SAW. hingga saat ini.

## **2. Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam**

Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam mempunyai tiga fungsi dasar, sebagai berikut:

- a. Fungsi Edukatif, yaitu melalui sejarah peserta didik di tanamkan untuk menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari;
- b. Fungsi Keilmuan yaitu, melalui sejarah peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu islam dan kebudayaan

---

<sup>40</sup>Zuhairini, *Sejarah Pendidikan Islam*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2011) , hal 4

- c. Fungsi Transformasi yaitu, sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancangan transformasi masyarakat.<sup>41</sup>

### 3. Tujuan SKI

Pembelajaran mata pelajaran SKI di SD/ MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:<sup>42</sup>

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan (masa yang akan datang)
- b. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan di dasrkan pada pendekatan ilmiah
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradapan umat islam di masa lampau.
- d. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan keindahan dan keteraturan alam ciptaanNya
- e. .Menegembangkan pengetahuan dan pemahaman terhadap konsep-konsep SKI yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>41</sup><http://www.scribd.com/doc/11712482/08/Lampran-3bBab-Vii-Sk-Kd-Pai-Dan-Bahasa-Arab-Tk-MI>. Diakses tanggal 25 November 2017

<sup>42</sup>Abdul Majid, Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal 401-401

- f. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara SKI , lingkungan , Teknologi dan masyarakat.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan SKI sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTS.

#### **4. Ruang Lingkup SKI**

Dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI ) merupakan sebuah mata pelajaran PAI yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati dan menekankan pada kemampuan untuk mengambil hikmah dan pelajaran dari peristiwa-peristiwa bersejarah yang terjadi pada masa lalu yang menyangkut berbagai aspek serta meneladani sifat dan sikap para tokoh yang berprestasi. Prinsip yang digunakan dalam melihat sejarah masa lalu adalah meneladani hal-hal yang baik dan meninggalkan hal-hal yang buruk serta mengambil hikmah dan pelajaran masa kini dan mendatang, *history is mirror of past and lesson for present*. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga harus berwawasan *transformative*, inovatif dan dinamis. Mata pelajaran SKI diarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar peserta didik memiliki pemahaman terhadap apa yang telah diperbuat oleh Islam dan kaum muslimin sebagai proses perubahan sesuai dengan tahapan kehidupan mereka pada masing-masing waktu, tempat dan masa untuk dijadikan sebagai pedoman hidup di masa depan bagi umat Islam. Materi SKI juga

menekankan pada kemampuan mengambil hikmah dan pelajaran dari peristiwa-peristiwa yang bersejarah di masa lalu yang menyangkut berbagai aspek sosial, budaya, politik, ekonomi.<sup>43</sup>

Berikut ruang lingkup materi sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtida'iyah:<sup>44</sup>

- a. Sejarah masyarakat Arab pra islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
  - b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW., hijrah Nabi Muhammad SAW. Ke Thaif dan Habsyah, peristiwa Muhammad Saw.
  - c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW. Ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW., peristiwa Fathu Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
  - d. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
  - e. Sejarah perjuangan tokoh-tokoh agama islam di daerah masing-masing
- Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah Ibtidaiyah merupakan suatu pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan

---

<sup>43</sup>Jurnal.Zuhrotun Umamah.*Hakikat Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Tahun ajaran 2015/2016.*.12.2.01.05.0042Tanjung Pura, Pontianak, dalam file pdf,hal 4

<sup>44</sup>Hanun Asrohah, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu, 2001), hal. 11

kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw. sampai masa khulafaurrasyidin. Secara substansial matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Adapun materi dalam penelitian ini Kepribadian Nabi Muhammad saw. Dijelaskan sebagai berikut:

### **Kepribadian Nabi Muhammad Saw**

#### **1. Kepribadian Nabi Muhammad masa kanak-kanak**

Nabi Muhammad SAW dilingkungan yang penuh dengan kebohongan, para penjudi, dan pemabuk serta penyembah berhala sebagaimana kebiasaan buruk masyarakat jahiliyah pada umumnya namun beliau tidak terpengaruh dengan perilaku-perilaku jahiliyah tersebut. Ketika masih kecil sampai dewasa, Nabi Muhammad SAW sangat dikenal sebagai orang yang jujur, tidak pernah berbuat maksiat. Muhammad itu sendiri yang artinya terpuji. Beliau terpuji karena kebaikan budi pekerti atau akhlaknya.

Sejak anak-anak Nabi Muhammad Saw sudah diberi gelar "*Al Amin*" artinya orang yang dapat dipercaya. tanda-tanda kerasulan dan

kenabian pada beliau sudah tampak dalam perilakunya yang mulia dan terpuji. Memang beliau bukan manusia biasa tetapi manusia pilihan Allah SWT, sebagai panutan bagi semua umat manusia yang disebut "*Uswatun Hasanah*" yang artinya suri tauladan.

Diantara perilaku Nabi Muhammad Saw pada masa kanak-kanak yang patut kita teladani antara lain:

a. Taat dan Patuh

Dari pengasuh pertama sampai terakhir, Nabi Muhammad SAW selaludisayangi oleh pengasuhnya, karena beliau selalu taat dan patuh kepada mereka serta bertingkah laku sopan dan santun kepada yang lebih tua.

b. Tidak manja dan Rajin bekerja

Sejak kecil Nabi Muhammad SAW tidak terbiasa hidup manja, beliau selalu membantu pekerjaan para pengasuhnya. Nabi pernah bekerja mengembala kambing untuk membantu meringankan beban hidup kakeknya.

c. Tidak pilih-pilih teman

Terhadap teman sebaya Nabi selalu terkenal akrab dengan siapa saja. Beliau tidak membeda-bedakan antara yang kaya dan yang miskin.

d. Pemaaf

Nabi selalu memaafkan teman-temannya yang berbuat salah kepadanya, mengejek dan mencacimaki. Sejak kecil beliau tidak

pernah memiliki rasa dendam terhadap teman yang pernah menyakitinya.

## **2. Nabi Muhammad santun dalam menyampaikan kebenaran**

Nabi Muhammad Saw. merupakan seorang yang sopan dan santun dalam bertutur kata. Beliau jujur dan tidak pernah berdusta serta luhur budi pekertinya. Beliau tidak pernah membeda-bedakan atau memandang seseorang dari status sosial, warna kulit, suku bangsa atau golongan. Beliau selalu berbuat baik kepada siapa saja bahkan kepada orang jahat atau orang yang tidak baik kepadanya. Nabi Muhammad Saw. mempunyai perilaku dan akhlak yang sangat mulia. Beliau memiliki budi pekerti yang agung. Seperti tersebut dalam firman Allah Surah al-Qalam/68:4. Artinya:

“Dan sesungguhnya Engkau benar-benar berbudi pekerti yang baik”

Ketika kaum kafir Quraisy menuduhnya gila, beliau tidak marah, beliau tetap teguh, tenang dan sabar. Beliau berhasil dalam berdakwah karena mampu menahan diri ketika menerima celaan dan makian dari kaum kafir Quraisy. Allah Swt. telah mengutamakan dan menyempurnakan sifat dalam diri Nabi Muhammad Saw. Sehingga beliau pantas menjadi teladan semua umat manusia. Nabi Muhammad Saw. telah terbiasa santun dalam menyampaikan kebenaran.

## **3. Sifat-sifat mulia yang dimiliki Nabi Muhammad Saw**

Nabi Muhammad saw adalah suri tauladan bagi umat islam. Nabi muhammad saw memiliki sifat-sifat mulia yang harus diteladani oleh

umat islam. Sifat-sifat mulia Nabi Muhammad saw, yaitu sidiq, amanah, tablig dan fatonah.

a. Siddiq

Siddiq artinya jujur dan benar. Nabi Muhammad Saw memiliki sifat yang jujur dan benar dalam setiap kata dan perbuatan. Sehingga Nabi Muhammad Saw. mustahil bersifat kizib yang berarti berdusta.

b. Amanah

Amanah artinya terpercaya. Jika satu urusan diserahkan kepadanya, niscaya orang percaya bahwa urusan itu akan dilaksanakan dengan sebaikbaiknya. Oleh kerana itulah masyarakat Makkah memberi gelaran kepada Nabi Muhammad Saw. dengan gelaran Al-Amin yang bermaksud jujur dan terpercaya, jauh sebelum beliau diangkat jadi seorang Rasul. Nabi Muhammad Saw. Mustahil bersifat khianat yang artinya mengkhianati amanah yang dipercayakan kepadanya.

c. Tablig

Tablig artinya menyampaikan. Seorang Nabi dan Rasul berkewajiban menyampaikan perintah dan larangan Allah Swt. Maka mustahil bersifat kitman atau menyembunyikan pesan Allah.

d. Fathonah

Fathonah artinya bijaksana dan cerdas. Mustahil bagi seorang Rasul itu bersifat baladah atau bodoh.

#### **4. Nabi Muhammad Saw. Sebagai Rahmat Bagi Seluruh Alam**

Nabi Muhammad saw memiliki kepribadian yang sangat luhur. Kepribadian Nabi Muhammad saw yang paling utama adalah Rahmatan lil alamin artinya menebar kasih sayang kepada semua makhluk di alam semesta. Dalam Al-Qur'an surah Al-Anbiya ayat 107 yang artinya:

“Dan tiadalah Kami mengutus kamu, melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi semesta alam.”

Diutus sebagai Rahmat bagi seluruh alam semesta. Agar dapat menyerap rahmat dari Nabi Muhammad Saw, maka manusia harus menerima dan mengikuti ajaran beliau. Nabi Muhammad Saw. mengajarkan tentang persamaan derajat manusia. Beliau juga mengajarkan agar penyelesaian masalah tidak boleh dilakukan dengan cara kekerasan, namun harus dilakukan dengan cara-cara yang damai dan beradab. Seperti yang telah beliau lakukan ketika akan meletakkan Hajar Aswad pada tempatnya. Dengan bijak Nabi Muhammad Saw. berhasil menyelesaikan masalah tentang siapa yang berhak mengembalikan Hajar Aswad di sudut Ka'bah. Tahukah kamu apa yang beliau lakukan saat itu? Meskipun beliau adalah yang berhak meletakkan kembali Hajar Aswad itu, namun beliau tetap meminta para pemuka dan pemimpin kabilah Quraisy ikut membantu mengangkat Hajar Aswad. Akhirnya para pemuka dan pemimpin kabilah Quraisy merasa dihormati sehingga mereka semakin bertambah simpati kepada beliau tugas Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmah bagi seluruh alam. Firman Allah Swt surah al-Ahzab/33: 45-46 yang artinya:

“Wahai Nabi! Sesungguhnya Kami mengutusmu untuk menjadi saksi, pembawa kabar gembira dan pemberi peringatan, dan untuk menjadi penyeru kepada (agama) Allah dengan izin-Nya dan sebagai cahaya yang menerangi.” (Q.S. al-Aahzab/33 : 45-46)

Berdasarkan ayat di atas, maka Nabi Muhammad Saw. sebagai Rasul Allah mengemban tugas sebagai berikut:

1. *Syahidan* yaitu menjadi saksi bagi seluruh umat di hadapan Allah Swt. di hari akhir kelak.

2. *Mubasysyiran* yaitu pemberi kabar gembira kepada umat yang beriman, bahwa mereka kelak akan masuk surga jika menjalankan perintah Allah Swt. dan Rasul-Nya.

3. *Nadziran* yaitu pemberi peringatan kepada orang yang tidak beriman bahwa mereka akan dimasukkan ke dalam neraka karena tidak mau menjalankan perintah Allah dan Rasul-Nya.

4. *Da'iyah Ila Allah* yaitu penyeru kepada agama Allah Swt. agar mau memeluk agama Islam.

a. Kasih sayang kepada sesama manusia

b. Nabi Muhammad saw. Sangat mengasihii orang-orang yang lemah

c. Kasih sayang kepada binatang Rasulullah saw, sangat sayang terhadap semua binatang

d. Kasih sayang kepada Tumbuhan

. *Sirajan Muniran* yaitu cahaya yang menerangi umat manusia yang hidup dalam kegelapan dengan ajaran Islam.

Nabi Muhammad Saw. tidak hanya diutus untuk penduduk Mekah, atau bagi bangsa Arab saja, namun bagi seluruh umat manusia. Nilai-nilai ajarannya bersifat universal dan dapat meningkatkan martabat umat manusia. Kasih sayang yang diberikan Rasulullah saw:

#### **E. Penelitian terdahulu**

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Binti Royani dalam Skripsinya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Di MA Al-Ma’arif Tulungagung Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu sebesar 8,34 %. hal ini sekaligus menjawab hipotesis penelitian yang diajukan peneliti.
2. Binti Zuliatul Chasanah dengan judul “Pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Wonodadi Blitar tahun ajaran 2007/2008”. Dengan focus penelitian peningkatan prestasi belajar matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Wonodadi. Dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika untuk hasil tes akhir siklus I sebesar 82,50 dan siklus II sebesar 93,6 dengan kategori baik.

3. Anroahus Taghna dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung”. Dengan fokus penelitian pada peningkatan hasil belajar IPA Siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung. Dengan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan pada hasil tes ulangan harian sebelum diadakannya penelitian, Siklus I, Siklus 2, dan Siklus 3 yang persentasinya mulai 47,06 %, 64,71 %, 82,35 %, sampai 88,24 %.<sup>62</sup>
4. Muhammad Abdul Jalil dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Peserta Didik Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015” ditunjukkan dengan hasil belajar pre test 66,17 (29,41%) pada siklus I 74,71 (55,88%) dan pada siklus II 87,94 (85,29%).
5. Anita Fatmasari dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV sdit Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016” ditunjukkan dengan hasil belajar pre tes 60 (60,23%) pada siklus I 69,4 (48%) pada siklus II 79,80 (19,23%).<sup>33</sup>

Tabel Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Binti Royani dalam Skripsinya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X Di MA Al-Ma’arif Tulungagung Tahun Pelajaran 2012/2013”.	1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak pembelajaran Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	1. Jenis penelitian berbeda 2. Lokasi yang diteliti berbeda 3. Subjek yang diteliti berbeda	1. Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> yaitu sebesar 8,34 %.
Binti Zuliatul Chasanah dengan judul “Pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Wonodadi Blitar tahun ajaran 2007/2008”.	Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak pembelajaran Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	1. Jenis penelitian berbeda 2. Lokasi yang diteliti berbeda 3. Subjek yang diteliti berbeda	1. Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> yaitu hasil tes akhir siklus 1 sebesar 82,50 dan siklus II sebesar 93,6 dengan kategori baik
Anroahus Taghna dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulu	1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	1. Lokasi yang diteliti berbeda 2. Subjek yang diteliti berbeda 3. Mata Pelajaran yang diteliti berbeda	1. Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> yaitu hasil tes akhir siklus dan Siklus 3 yang persentasinya mulai 47,06 %, 64,71 %, 82,35 %, sampai 88,24 %
4. Muhammad Abdul Jalil dengan judul “Penerapan Model	1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya	1. Lokasi yang diteliti berbeda 2. Subjek yang diteliti	1. Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran

<p>Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Peserta Didik Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015”</p>	<p>pengaruh atau tidak pemebelajaran Model <i>Teams Games Tournament</i>(TGT).</p>	<p>berbeda</p>	<p><i>Teams Games Tournament</i> yaitu ditunjukkan dengan hasil belajar pre test 66,17 (29,41%) pada siklus I 74,71 (55,88%) dan pada siklus II 87,94 (85,29%).</p>
<p>5. Anita Fatmasari dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV sdit Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”</p>	<p>1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak pemebelajaran Model <i>Teams Games Tournament</i>(TGT).</p>	<p>1. Lokasi yang diteliti berbeda 2. Subjek yang diteliti berbeda 3.Mata Pelajaran yang diteliti berbeda</p>	<p>Terdapat pengaru yang signifikan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> yaitu ditunjukkan dengan hasil belajar pre tes 60 (60,23%) pada siklus I 69,4 (48%) pada siklus II 79,80 (19,23%).33</p>

Dalam kelima penelitian tersebut menunjukkan hasil yang baik dan terdapat peningkatan dalam penerapan model kooperatif Teams Games Tournament dalam Pembelajaran seperti, (1) meningkatkan ketrampilan guru, aktifitas peserta didik dan ketrampilan peserta didik memberikan contoh [erilaku terpuji dengan baik. (2) meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, memingkatkan hasil belajar peserta didik setelah penerpan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).(3) meningkatkan partisipasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatkan aktifitas peserta didik pada saat

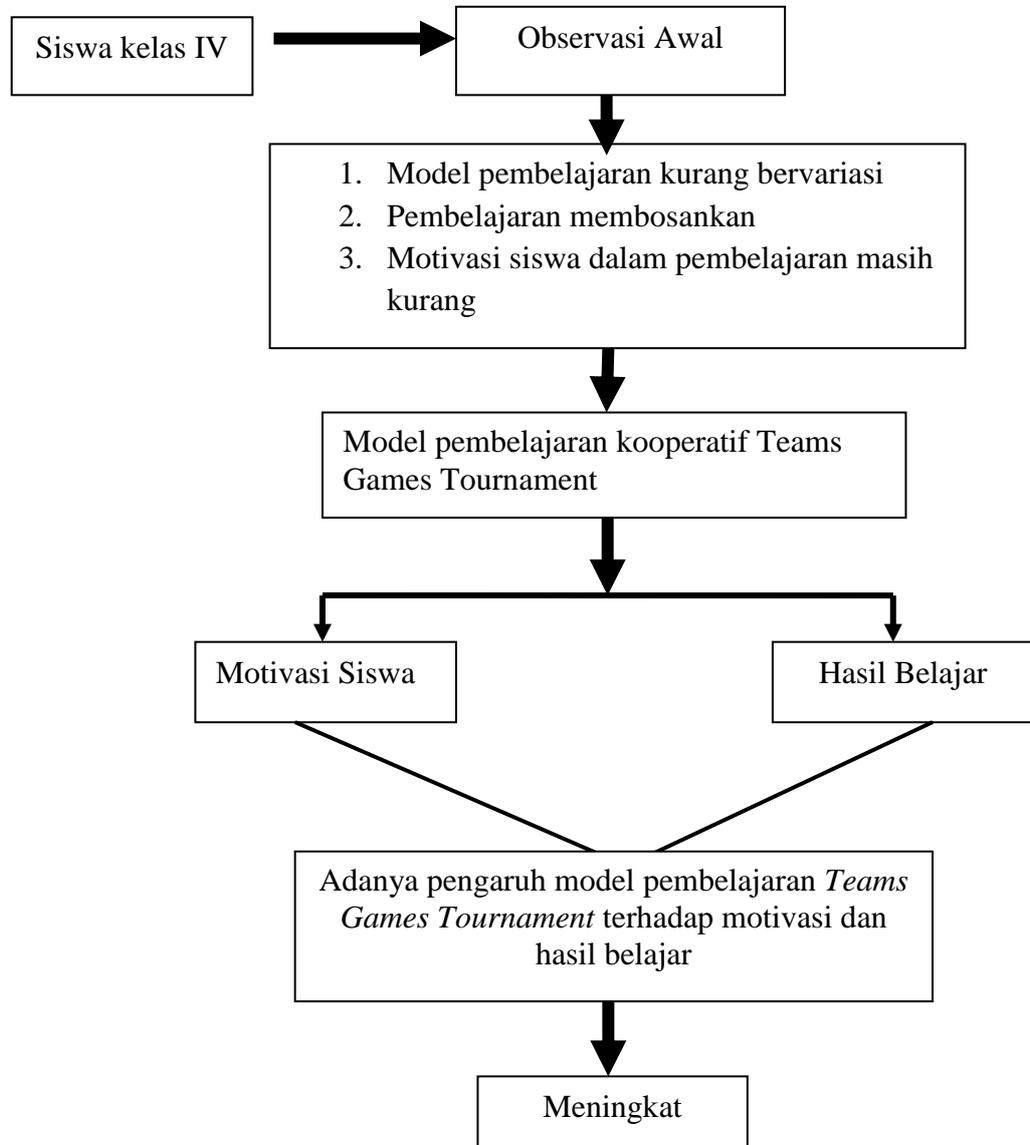
kegiatan belajar, meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang dapat dilihat dari pemerolehan nilai tes peserta didik yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. (4). penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan daya ingat, hal ini terlihat dari nilai tes peserta didik yang mengalami peningkatan setiap siklus .

Di dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai peneliti baru. Meskipun antara peneliti dengan peneliti terdahulu menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Namun demikian antara peneliti terdahulu tetaplah ada beberapa perbedaan . adapun perbedaan tersebut terletak pada lokasi, subjek dan tujuan yang hendak di capai. Hasil dari penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan dasar bagi peneliti baru memilih penelitian menggunakan model kooperatif Teams Games Tournament.

#### **F. Kerangka Berpikir Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas serta judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung". Kerangka Berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

***Kerangka Berfikir Penelitian***



Dalam penelitian ini peneliti meneliti dua kelas, dimana satu kelas diperlakukan sebagai kelas eksperimen, yaitu dalam pembelajaran SKImenggunakan model Teams Games Tournamen ( TGT) dan satu kelas yang lain diperlakukan sebagai kelas kontrol, yaitu menggunakan metode ceramah. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan *post test* yang sama. Kemudian hasil *post test* dari masing-

masing kelas akan dianalisis untuk menguji hipotesis. Dengan demikian akan diketahui apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar SKI peserta didik. Selain *post test*, masing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol juga diberikan angket mengenai motivasi belajar SKI peserta didik. Setelah model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik.