

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan agar menghindari terjadinya plagiarisi atau pengulangan dalam penelitian. Ada beberapa penelitian yang berbeda namun relevan dengan penelitian ini sehingga penulis ambil dan dijadikan sebagai tinjauan pustaka. Penelitian – penelitian tersebut adalah :

Pertama: skripsi yang ditulis oleh Lu'lu'ul Makhnun dari Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2015 yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Akhlak dengan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) di SD Negeri Rejosari II Semin Gunung Kidul*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran akhlak dan mengetahui model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SD N Rejosari II Semin Gunungkidul. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model desain Kurt Lewin yang menggambarkan penelitian tindakan sebagai serangkaian langkah yang membentuk spiral. Pada penelitian ini terdapat tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Rejosari II yang berjumlah 13 siswa. Tindakan yang dilakukan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian ini lebih memfokuskan pada prestasi belajar

siswa pada materi akhlak. Data dikumpulkan dengan metode dokumentasi, wawancara dan observasi. Teknik analisis data penelitian dilakukan secara deskriptif. Persamaan skripsi penulis dengan skripsi yang ditulis oleh Lu'lu'ul Maknun adalah sama sama menggunakan metode TGT (*Times Games Tournaments*) dan sama – sama berfokus untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbedaan skripsi penulis dengan skripsi yang ditulis oleh Lu'lu'ul Maknun adalah terletak pada jenis penelitiannya yaitu menggunakan PTK sedangkan penulis menggunakan *quasi eksperiment*.

Kedua: skripsi yang ditulis oleh Rusmila dari Universitas Islam Negeri Yogyakarta 2009 dengan judul "*Penerapan Model Cooperative Learning tipe Times Games Tournaments untuk meningkatkan Prestasi Belajar Membaca Al'Qur'an siswa kelas V dalam pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah Sidoarum, Godean, Sleman Yogyakarta*". Penelitian ini berisi tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap siswa dan meningkatkan belajar membaca Al Qur'an bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan model *Cooperative Learning* tipe *Times Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti, dan subyek penelitiannya adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Sidoarum Godean Sleman Yogyakarta yang berjumlah 25 siswa. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung, interview, angket dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Persamaan skripsi penulis dengan skripsi yang ditulis oleh Rusmila adalah sama – sama

menggunakan metode TGT *Times Games Tournaments*). Perbedaan skripsi penulis dengan skripsi yang ditulis oleh Rusmila adalah terletak pada jenis penelitiannya yaitu menggunakan PTK sedangkan penulis menggunakan *quasi eksperiment*.

Ketiga: skripsi yang ditulis oleh Yeni Yulianah dari jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau 2010 dengan judul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII B MTs Daarun Najah Teratak Buluh Tahun ajaran 2009/2010*”. Penelitian ini berisi tentang pengaruh model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VII B MTs Daarun Najah Teratak Buluh Tahun Ajaran 2009/2010. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa disetiap pertemuan. Persamaan skripsi penulis dengan skripsi yang ditulis oleh Yeni Yulianah adalah sama sama menggunakan metode TGT *Times Games Tournaments*), sama – sama berfokus untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, dan menggunakan tes. Perbedaan skripsi penulis dengan skripsi yang ditulis oleh Yeni Yulianah adalah terletak pada jenis penelitiannya yaitu menggunakan PTK sedangkan penulis disini menggunakan jenis penelitian *quasi eksperiment*.

B. Kerangka Teoritik

Landasan teoritis sebagai pijakan, mempunyai peran yang sangat besar dalam sebuah proses penelitian. Karena kerangka teori atau landasan teoritis merupakan pisau analisis yang akan digunakan oleh peneliti sebagai pemandu kegiatan penelitiannya. Teori yang digunakan bukan sekedar pendapat dari pengarang atau pendapat lain, tetapi teori yang benar – benar telah teruji kebenarannya.

Oleh sebab itu peneliti akan memaparkan beberapa teori yang relevan dengan judul yang akan diteliti.

1. Metode Pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satupun metode mengajar yang dirumuskan dan kemukakan para ahli psikologi dan pendidikan (Djamarah, 2006: 46).

Sering kita menemukan istilah yang berbeda dalam pembelajaran namun dengan maksud yang sama. Antara strategi, metode dan teknik adalah tiga istilah yang dalam pembelajaran acap kali tertukar maknanya, sehingga jangan sampai seorang pendidik tertukar dalam penggunaan ketiga istilah ini, apalagi istilah ini tidak asing lagi bagi seorang pendidik.

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu sedangkan teknik adalah cara yang digunakan, yang bersifat implementatif. Dengan perkataan lain, metode yang dipilih oleh masing – masing guru adalah sama tetapi mereka menggunakan teknik yang berbeda (Rusman, 2010: 2).

2. Metode TGT (*Teams Games Tournaments*)

a. Pengertian

Metode pembelajaran kooperatif adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode pembelajaran kooperatif terdapat banyak variasi pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) atau metode kompetisi permainan kelompok. Metode kooperatif tipe TGT merupakan metode yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan (Slavin, 2009: 4).

Teknik pembelajaran kooperatif tipe TGT menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dengan beragam fakta konsep dan keterampilan (Silberman, 2006: 171). Menurut Asma (2006: 54) model TGT adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok

masing – masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan – pertanyaan atau masalah – masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen.

TGT (*Teams Games Tournaments*) secara umum adalah sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2009: 163).

Langkah-langkah Pelaksanaan

Secara umum ada 5 komponen utama dalam penerapan model TGT, yaitu:

a) Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

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.

Saat penyajian kelas, 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.

b. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

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

Kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 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.

3. Motivasi

a) Pengertian motivasi

Istilah motivasi berasal dari kata motif atau *motive* yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Uno, 2010 :3).

Menurut Mc. Donald (Sardiman, 2012 :73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc.Donald ini mengandung tiga elemen atau ciri pokok dalam motivasi, yakni motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan. Dari ketiga elemen tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi dapat menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia sehingga akan berhubungan dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak untuk melakukan sesuatu.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi – kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan jika ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan yang tidak suka itu (Sardiman, 2012:75).

Berdasarkan pengertian tersebut di atas, motivasi mengandung beberapa aspek: minat, kesadaran, semangat, keinginan, cita – cita, kesukaan, kebutuhan untuk berprestasi, dan dorongan ingin tahu. Namun, pada intinya bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Sardiman (2012 :83) motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri – ciri sebagai berikut :

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus - menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam – macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja sendiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal – hal yang bersifat mekanis, berulang – ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (jika sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.

8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal – soal.

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar (Djamarah, 2002:114).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mc Clelland menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mempunyai kontribusi hingga 64% terhadap prestasi belajar (Suprijono, 2010 :162). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita – cita. Sedangkan faktor *ekstrinsiknya* adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan berbagai indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Uno, 2010 :23) : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan

cita – cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Motivasi belajar berhubungan erat dengan tujuan belajar. Terkait dengan hal tersebut motivasi mempunyai fungsi (Sardiman, 2012: 85) diantaranya :

- 1) Mendorong siswa untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari setiap kegiatan belajar.
- 2) Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar memberi arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran.
- 3) Pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seorang siswa yang berusaha dengan tekun terutama didasari adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menghasilkan prestasi atau hasil yang baik.

b) Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

Motivasi dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran (Uno, 2010 :27) antara lain :

- 1) Menentukan hal – hal yang dapat dijadikan penguat belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal – hal yang pernah dilalui oleh anak.

2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar berkaitan erat dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaat bagi anak.

3) Menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajari dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Sebaliknya apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi belajar, maka dia tidak akan tahan lama dalam belajar. Dia akan mudah tergoda untuk mengerjakan hal lain yang tidak berkaitan dengan yang dipelajari. Itu berarti bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi mempunyai peran yang cukup besar dalam belajar dan pembelajaran, karena dengan motivasi, belajar menjadi tekun, tujuan belajar menjadi jelas, serta akan tahan lama dalam belajar, sehingga mendapatkan hasil yang optimal.

c) Upaya meningkatkan motivasi belajar

Menurut De Decce dan Grawford yang dikutip Djamarah (2002 :134), berpendapat bahwa terdapat empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi

belajar siswa, yaitu guru harus dapat menggairahkan siswa, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku siswa kearah yang menunjang tujuan pembelajaran tercapai.

1. Menggairahkan Anak Didik

Guru dalam kegiatan rutin di kelas berusaha menghindari hal – hal yang monoton dan membosankan. Guru harus memelihara minat anak didik dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari satu aspek ke aspek lain aspek pelajaran dalam situasi belajar. Untuk meningkatkan kegairahan anak didik, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai disposisi awal setiap anak didik di kelas.

2. Memberikan Harapan Realistis

Guru harus memelihara harapan – harapan dari anak didik yang realistis dan memodifikasi harapan – harapan yang kurang atau tidak realistis. Untuk itu guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan atau kegagalan akademik setiap anak didik dimasa lalu. Dengan demikian, guru dapat membedakan antara harapan – harapan yang realistis, pesimistis, atau terlalu optimis. Jika siswa telah banyak mengalami kegagalan, maka guru harus memberikan sebanyak mungkin keberhasilan kepada anak didik. Harapan yang diberikan tentu saja terjangkau dan dengan pertimbangan yang matang. Harapan yang tidak realistis adalah kebohongan dan hal itu yang tidak disenangi oleh anak didik.

3. Memberikan Insentif

Apabila siswa mengalami keberhasilan, guru diharapkan memberikan hadiah kepada anak didik (dapat berupa pujian atau angka yang baik) atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan – tujuan pengajaran. Hadiah tersebut merupakan salah satu bentuk dari insentif kepada anak didik, dan insentif yang demikian diakui dapat membangkitkan motivasi secara signifikan.

4. Mengarahkan Perilaku Anak Didik

Mengarahkan perilaku anak didik adalah tugas guru, dalam hal ini guru dituntut untuk memberikan respon terhadap anak didik yang tak terlibat langsung dalam kegiatan belajar di kelas. Anak didik yang diam, yang membuat keributan, yang berbicara semaunya harus diberikan teguran secara arif dan bijaksana. Usaha menghentikan perilaku anak didik yang negatif dengan memberi gelar yang tidak baik adalah kurang manusiawi. Jadi, cara mengarahkan perilaku anak didik adalah dengan memberikan penugasan, bergerak mendekati, memberikan hukuman yang mendidik, menegur dengan sikap lemah lembut serta menggunakan perkataan yang ramah dan baik.

Menurut Sardiman (2012 :92) terdapat beberapa bentuk atau cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah, yaitu : (1) memberi angka, (2) hadiah, (3) saingan atau kompetisi, (4) *ego-involvement*, (5) memberi ulangan, (6) mengetahui hasil, (7) pujian,

(8) hukuman, (9) hasrat untuk belajar, (10) minat, serta (11) tujuan yang diakui.

Menurut (2002 :136-139) dari kutipan yang dikemukakan oleh Gagne dan Berliner (1979), French dan Raven (1959), menyarankan sejumlah cara untuk meningkatkan motivasi anak didik antara lain dengan :

- a) Mempergunakan pujian verbal.
- b) Menggunakan tes dan nilai secara bijaksana.
- c) Membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi.
- d) Melakukan hal yang luar biasa.
- e) Menerapkan konsep atau prinsip – prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar anak lebih terlibat dalam belajar.
- f) Mempergunakan simulasi dan permainan.
- g) Memperkecil daya tarik system motivasi yang bertentangan.
- h) Memperkecil konsekuensi – konsekuensi yang tidak menyenangkan terhadap anak didik dari keterlibatannya dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan cara : (1) guru harus dapat menggairahkan siswa, (2) memberikan harapan yang realistis, (3) memberikan insentif, (4) mengarahkan perilaku siswa kearah yang menunjang tujuan pembelajaran tercapai. Hal tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk – bentuk : (1) memberi pujian, (2) memberi tes dan nilai secara bijaksana, (3) membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat

eksplorasi, (4) melakukan hal yang luar biasa, (5) menerapkan konsep atau prinsip – prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar anak lebih terlibat dalam belajar, (6) mempergunakan simulasi dan permainan, (7) memperkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan, serta (8) memperkecil konsekuensi – konsekuensi yang tidak menyenangkan terhadap anak didik dari keterlibatannya dalam belajar.

Demikian hal penting yang dapat dilakukan agar motivasi belajar meningkat yaitu dengan menggairahkan atau membuat siswa aktif, memberikan insentif/hadiah, membangkitkan rasa ingin tahu, serta mempergunakan simulasi TGT, sehingga dengan menerapkan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Prestasi Belajar

a) Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Hal ini karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Prestasi belajar merupakan tingkat penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang ditunjukkan oleh skor atau nilai. Peserta didik dengan skor atau nilai tinggi artinya lebih menguasai materi pembelajaran dibandingkan peserta didik yang mempunyai nilai atau skor rendah.

Pengungkapan hasil belajar ideal meliputi ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Tetapi,

pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah tersebut, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Dikarenakan, adanya perubahan hasil belajar yang bersifat *intangibile* (tidak dapat diraba). Maka sebab itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa (Syah, 2005 :150)

b) Indikator Prestasi Belajar

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis – garis besar indikator penunjuk adanya prestasi tertentu dikaitkan dengan jenis prestasi belajar yang hendak diungkapkan atau diukur. Serta untuk mengetahui kunci pokok yang dipandang tepat, *reliable* dan *valid* (Syah, 2005 :150) dapat diketahui antara lain :

Tabel 2.1

Jenis, Indikator Prestasi Belajar

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator
<p>A. Ranah Cipta (Kognitif)</p> <p>1. Pengamatan</p> <p>2. Ingatan</p> <p>3. Pemahaman</p> <p>4. Penerapan</p> <p>5. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)</p> <p>6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)</p>	<p>1. Dapat menunjukkan</p> <p>2. Dapat membandingkan</p> <p>1. Dapat menghubungkan</p> <p>2. Dapat menyebutkan</p> <p>3. Dapat menunjukkan kembali</p> <p>1. Dapat menjelaskan</p> <p>2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri</p> <p>1. Dapat memberikan contoh</p> <p>2. Dapat menggunakan secara cepat</p> <p>1. Dapat menguraikan</p> <p>2. Dapat mengklasifikasi/memilah – milah</p> <p>1. Dapat menghubungkan</p> <p>2. Dapat menyimpulkan</p> <p>3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p>

<p>B. Ranah Rasa (Afektif)</p> <p>1. Penerimaan (e n</p> <p>2. Sambutan (i s</p> <p>3. Apresiasi (sikap menghargai)</p> <p>I</p> <p>4. Internalisasi (Pendalaman)</p> <p>d</p> <p>5. Karakterisasi (penghayatan)</p> <p>k a t</p>	<p>1. Menunjukkan sikap menerima</p> <p>2. Menunjukkan sikap menolak</p> <p>1. Kesiapan berpartisipasi/terlibat</p> <p>2. Kesiapan memanfaatkan</p> <p>1. Menganggap penting dan bermanfaat</p> <p>2. Menganggap indah dan harmonis</p> <p>3. Mengagumi</p> <p>1. Mengakui dan meyakini</p> <p>2. Mengingkari</p> <p>1. Melembagakan atau meniadakan</p> <p>2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari – hari.</p>
<p>C. Ranah Karsa (Psikomotorik)</p> <p>1. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>2. Kemampuan ekspresi verbal dan non verbal</p> <p>r C</p>	<p>1. Mengkoordinasi gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya.</p> <p>1. Mengucapkan</p> <p>2. Membuat mimik dan gerakan</p> <p>3. Jasmani</p>

c) Cara mengukur prestasi belajar

Secara garis besar, cara mengukur prestasi terdiri atas dua bentuk macam tes, yaitu antara lain (Arikunto, 2009 :162):

1) Tes Subjektif

Tes subjektif adalah pengukur prestasi belajar yang jawabannya tidak ternilai dengan skor atau angka pasti, seperti yang digunakan tes objektif. Ciri – ciri pertanyaannya didahului dengan kata – kata seperti : uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana, bandingkan, simpulkan, dan sebagainya.

Soal – soal bentuk esai biasanya jumlahnya tidak banyak, hanya sekitar 5-10 buah soal dalam waktu kira – kira 90 s.d 120 menit. Soal – soal bentuk esai ini menuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian – pengertian yang telah dimiliki.

2) Tes Objektif

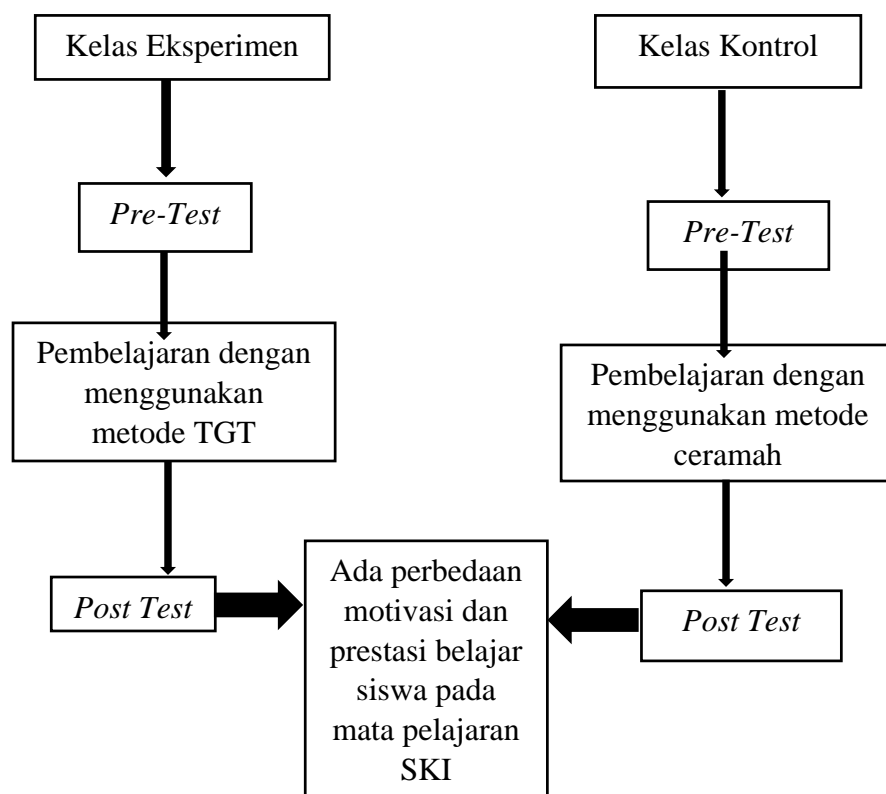
Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Hal ini memang dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan – kelemahan dari tes bentuk esai. Dalam penggunaan tes objektif ini jumlah soal yang diajukan jauh lebih banyak daripada tes esai. Kadang – kadang untuk tes yang berlangsung selama 60 menit diberikan 30-40 buah soal.

5. Kerangka berfikir

Agar dapat memperoleh hasil yang optimal maka dalam berlangsungnya proses belajar perlu dirumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran. Maka dengan pembelajaran menggunakan metode TGT diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar SKI siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan. Berikut ini adalah alur dasar kerangka berpikir yang digunakan peneliti :

Gambar 2.1

Kerangka berfikir



Alur kerangka berpikir tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran kondisi awal pembelajaran di MTs Muhammadiyah Kasihan,

pelaksanaan metode pembelajaran eksperimen yang dilakukan dapat memberikan hasil yang diharapkan melalui metode TGT. Teori tentang metode pembelajaran TGT (*Times Games Tournament*), motivasi dan prestasi belajar diatas, memiliki pengaruh yang positif dan saling berkaitan. Siswa pada kelas eksperimen memiliki motivasi dan prestasi belajar yang lebih tinggi daripada siswa pada kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional atau ceramah. Perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan penggunaan metode pembelajaran TGT yang mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar dan pada akhirnya mempengaruhi prestasi belajarnya.

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada perbedaan signifikan antara motivasi dan prestasi belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran SKI.
2. Ada perbedaan signifikan antara motivasi dan prestasi belajar pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran SKI.