

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Motivasi merupakan salah satu faktor yang berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan, perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan. Sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesannya belajarnya. Seseorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih tidak mau menyerah, giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya untuk memecahkan masalahnya. Sebaliknya, jika motivasi mereka lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sering meninggalkan kelas akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar.<sup>1</sup>

Dalam konteks kegiatan pembelajaran, motivasi memiliki peranan yang sangat penting. Sehingga muncul istilah *motivation is an essential condition of learning*.<sup>2</sup> Artinya, Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Dengan demikian, motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual, perannya yang khas adalah dalam menumbuhkan

<sup>1</sup> Abu Achmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 83.

<sup>2</sup> Sardiman AM., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali, 1992), h.75.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memenuhi motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.<sup>3</sup> Motivasi telah memberikan kontribusi yang cukup penting bagi timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah sikap dan kelakuan. Sehingga fungsi motivasi adalah : *Pertama*, Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar. *Kedua*, Sebagai pengaruh. Artinya, motivasi akan mengarahkan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan, dan *Ketiga*, Sebagai penggerak. Yaitu besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.<sup>4</sup>

Menurut Muhaimin motivasi dapat dibagi menjadi dua yaitu: *Pertama*, motivasi Intrintik, yaitu motivasi yang datang dari dalam diri peserta didik diantaranya perasaan menyenangkan materi dan kebutuhan siswa terhadap materi, dan *Kedua*, motivasi ekstrintik, yaitu motivasi yang datang dari lingkungan di luar peserta didik seperti kompetensi guru, keteladan guru, peraturan sekolah, teman, dan guru.<sup>5</sup> Sementara dalam teori Kebutuhan *Maslow*, bahwa salah satu aspek yang dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, maka guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam melaksanakan tugas sebagai guru. Misalnya, guru harus mampu memberikan rasa nyaman, belajar yang menyenangkan, dan lainnya.<sup>6</sup>

<sup>3</sup> R.A. Abror, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta : Tiara Wacana, 1993), h. 173.

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 175.

<sup>5</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam* (Jakarta : Remaja Rosda Karya, 2001), h. 138

<sup>6</sup> Hamzah B. Uno., *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), h.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan pendapat di atas terlihat bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh guru. Guru merupakan salah satu ujung tombak keberhasilan tujuan dari pendidikan. Guru merupakan komponen paling menentukan dalam sistem pendidikan secara keseluruhan yang harus mendapat perhatian sentral, pertama dan utama. Figur yang satu ini akan senantiasa menjadi sorotan strategis ketika berbicara masalah pendidikan, karena guru selalu terkait dengan komponen manapun dalam sistem pendidikan. Guru memegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah. Guru juga menentukan keberhasilan peserta didik, terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar.<sup>7</sup>

Kegagalan guru dalam menyampaikan materi ajar selalu bukan karena ia kurang menguasai bahan, tetapi karena ia tidak tahu bagaimana cara menyampaikan materi pelajaran tersebut dengan baik dan tepat sehingga siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan juga mengasyikkan. Agar siswa dapat belajar dengan suasana menyenangkan dan juga mengasyikkan, maka guru perlu memiliki pengetahuan tentang pendekatan dan teknik-teknik pembelajaran dengan memahami teori-teori belajar dan teknik-teknik mengajar yang baik dan tepat.

Studi yang dilakukan *Dunkin* dan *Bidle*, yang dikutip oleh Mas'ud Zein, bahwa di antara faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah diantaranya adalah variable *antendent*. Variable ini meliputi

<sup>7</sup> E Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 5

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman utuh yang dimiliki oleh guru (kelas sosial, usia, dan jenis kelamin), pengalaman pelatihan guru (tingkat pendidikan, intensitas pelatihan, dan pengalaman mengajar), serta kelayakan guru (keahlian, motivasi, inteligensi, dan kepribadian).<sup>8</sup> Oleh sebab itu, peran guru menjadi sangat sentral dalam proses peningkatan pengetahuan siswa.

Proses pendidikan dan pengajaran di sekolah dewasa ini masih berjalan klasikal, artinya seorang guru di dalam kelas menghadapi sejumlah besar siswa (antara 30-40 siswa) dalam waktu yang sama menyampaikan bahan pelajaran yang sama pula. Dalam pengajaran seperti ini, guru beranggapan bahwa seluruh siswa satu kelas itu mempunyai kemampuan, kesiapan, kematangan, dan kecepatan belajar yang sama.<sup>9</sup> Hal itu dianggap mustahil, kendatipun guru mengajar suatu kelas namun yang melakukan belajar adalah individu-individu itu sendiri. Merupakan suatu kekeliruan bila ada yang berpandangan, bahwa dua individu yang belajar dan memperoleh hasil yang sama pula dalam suatu kelompok atau kelas.<sup>10</sup>

Antara individu yang satu dengan individu yang lain terdapat beberapa kesamaan, akan tetapi lebih banyak perbedaan. Karena itu perlu dipertimbangkan dan diperhatikan perbedaan individu dalam situasi pengajaran. Menyampaikan bahan pelajaran berarti melaksanakan beberapa kegiatan, tetapi kegiatan itu tidak akan ada gunanya jika tidak mengarah pada

<sup>8</sup> Mas'ud Zein, *Mastery Learning; Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Yogyakarta: Aswaja, 2014), h. 1.

<sup>9</sup> B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah: Wawasan Guru Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*, (Jakarta; PT. Rineka cipta, 2002), Cet. I, h. 83.

<sup>10</sup> Oemar Hamalik, *Op. Cit*, h. 179.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tujuan tertentu.<sup>11</sup> Artinya seorang guru harus mempunyai tujuan dalam kegiatan pembelajarannya.

Dalam proses belajar mengajar, proses komunikasi antara guru dan siswa harus direncanakan sematang mungkin dalam bentuk strategi mengajar. Sebab, pembelajaran merupakan proses pengembangan sikap dan kepribadian siswa melalui berbagai tahap dan pengalaman. Proses pembelajarn ini berlangsung melalui beberapa metode dan multimedia sebagai cara dan alat menjelaskan, menganalisis, menyimpulkan, mengembangkan, manilai dan menguasai pokok bahasan sebagai perwujudan pencapaian tujuan.<sup>12</sup>

Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif, apabila didukung oleh kemampuan seorang guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat dan yang sesuai dengan kebutuhan proses belajar itu sendiri. Karena, masing-masing sebuah strategi yang digunakan mempunyai kebaikan dan kelemahan serta mempunyai daya cocok yang berbeda bagi masing-masing siswa. Itulah sebabnya guru sudah memilih sesuatu strategi yang paling baik menurut perkiraannya, akan tetapi mungkin tidak cocok bagi beberapa siswa.<sup>13</sup>

Sebuah strategi akan dianggap baik, jika mampu melahirkan suasana pembelajaran menyenangkan dan santai.<sup>14</sup> Menyenangkan berarti dalam

<sup>11</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 1999), h. 173.

<sup>12</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2010), Cet. 10, h. 7.

<sup>13</sup> Syaeful Bahri Djamarah dan Aswan Zaim, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2002), Cet. 2, h. 28

<sup>14</sup> Mas'ud Zein, *Op. Cit*, h. 7

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

proses pembelajaran siswa diberikan kebebasan dalam menyampaikan gagasan atau ide dalam berpendapat, siswa tidak diliputi rasa takut, segan, atau malas, dalam menyampaikan pertanyaan.<sup>15</sup> Selain itu, pemilihan strategi dalam proses pembelajaran juga harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. Kecendrungan untuk tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia aktif terlibat didalamnya.<sup>16</sup>

Pendapat tersebut menegaskan bahwa partisipasi atau pelibatan siswa dalam proses pembelajaran akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup> Pelibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran juga akan berdampak pada kemandirian siswa dalam belajar.

Berdasarkan studi awal yang penulis lakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Pekanbaru, menunjukkan bahwa motivasi siswa masih rendah. Hal tersebut terbukti dari gejala- gejala yang penulis temui, diantaranya:

1. Siswa sering permisi keluar kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung.
2. Siswa sering tidak memperhatikan guru saat guru menerangkan materi pelajaran.
3. Siswa sering mengganggu teman yang sedang belajar.

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

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 6

<sup>17</sup> Dalam kegiatan belajar, minat mempunyai peranan yang sangat penting. Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari, maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari belajarnya. Sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik. *Ibid.*

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Siswa sering main hp saat proses pembelajaran sedang berlangsung.
5. Siswa sering *ngerumpi* saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Dari gejala tersebut, tidak bisa sepenuhnya kesalahan terdapat pada siswa, melainkan guru juga terlibat dalam keadaan siswa yang ditemui tersebut. Bisa saja pemilihan atau penggunaan strategi yang kurang tepat. Menurut Mulyasa, suatu kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun social dalam proses pembelajaran, disamping siswa menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri.<sup>18</sup>

Untuk mencapai hal tersebut, perlu adanya pemilihan model pembelajaran dengan pendekatan yang dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Salah satunya adalah model *Cooperative Learning*. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*) sekaligus ketrampilan sosial (*social skill*) termasuk interpersonal skill.<sup>19</sup> Tujuan dasar dari pembelajaran ini adalah menjadikan siswa sebagai subyek dalam proses belajar mengajar sehingga mereka tidak lagi sebagai botol kosong yang siap di isi air informasi oleh guru. Di sini peran siswa lebih dominan dan aktif. Hal ini bukan berarti telah menjadikan posisi guru pasif, akan tetapi peran guru justru menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

<sup>18</sup> Mulyasa, *Op. Cit*, h. 209

<sup>19</sup> Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran (Sebagai Referensi Bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas)*. (Jakarta: Kencana Prenada Group 2009), hh. 270-271

Model pembelajaran ini, memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapatnya dalam kelompok masing-masing dengan penuh rasa tanggung jawab dan saling memberikan masukan. Hal tersebut dilakukan dalam rangka mencari jawaban dari permasalahan yang sedang dibahas. Selain itu siswa juga berkewajiban untuk menjelaskan kepada kelompok lain. Sedangkan guru hanya mengantarkan, memantau serta menyimpulkan materi dalam pembelajaran tersebut.<sup>20</sup> Rangkaian kegiatan tersebut sangat mendukung pemahaman bagi siswa. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat *Bobbi DePorter* dalam *Quantum Teaching* yang menyatakan bahwa ketika seseorang menyatakan sesuatu maka ia akan menangkap sebanyak 70%.<sup>21</sup>

Diantara tipe pembelajaran kooperatif itu adalah strategi TGT (*Team Games Tournament*) dan strategi TSTS (*Two Stay Two Stray*).<sup>22</sup> Strategi TGT (*Team Games Tournament*) yaitu siswa memainkan permainan dengan anggota- anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. strategi ini dikembangkan pertama kali oleh *David De Vries* dan *Keath Edward* pada tahun 1995<sup>23</sup>. Strategi ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dari ilmu agama, eksak, dan sosial maupun bahasa. Baik dari jenjang SD sampai PT. Selain itu, strategi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini terlihat jelas karena siswa harus mengumpulkan poin untuk mejadi pemenang. Disini dapat dilihat dari

<sup>20</sup> Isjono, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 78

<sup>21</sup> Bobbi Deporter, *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2000), h. 57

<sup>22</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 242.

<sup>23</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2012),

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pencapaian skor, dimana anggota tim harus bekerja mencari jawaban yang benar atas pertanyaan tim lain untuk mengumpulkan skor tim. Sementara Strategi TSTS (*Two Stay Two Stray*) merupakan strategi yang jarang sekali dipakai dalam proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Atas Negeri 2. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan strategi TGT (*Team Games Tournament*) dan TSTS (*Two Stay Two Stray*) secara sendiri-sendiri dan pada materi yang berbeda pula. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengeksperimentasikan kedua strategi tersebut dikombinasikan dalam proses pembelajaran pada waktu yang sama dan materi yang sama. Dalam hal ini, peneliti ahli dalam bidang studi Pendidikan Agama Islam. Maka penelitian difokuskan pada materi Pendidikan Agama Islam.

Dari ke dua strategi diatas dan berdasarkan gejala-gejala yang ada, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian. Penelitian ini berjudul Pengaruh kombinasi strategi TGT dan TSTS terhadap motivasi belajar agama Islam siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Pekanbaru.

## B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman pada penulisan ini, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini, yaitu:

### 1. Pengaruh

Kata “Pengaruh” dalam bahasa inggris yaitu “*influence*” yang artinya seseorang atau sesuatu yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi orang lain. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>24</sup> Jadi, yang dimaksud pengaruh dalam penelitian ini adalah usaha seorang guru dalam mempengaruhi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai.

## 2. Kombinasi strategi

Kombinasi strategi disini yaitu kombinasi antara satu strategi mengajar dengan strategi mengajar lainnya<sup>25</sup>. Maksud kombinasi strategi dalam penelitian ini yaitu penggabungan satu strategi pengajaran dengan strategi pengajaran yang lain yang diterapkan secara bersamaan. Jika strategi tersebut digunakan sendiri-sendiri maka tidak akan bisa menutupi kelemahan dari strategi tersebut. Akan tetapi, jika dikombinasi antara satu strategi dengan strategi lainnya dapat menutupi kekurangan dari masing-masing strategi.

## 3. Strategi pembelajaran

Strategi dalam pembelajaran disini yaitu cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa<sup>26</sup>. Maksud strategi pembelajaran disini yaitu segala cara yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Segala cara tersebut meliputi, rencana pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan lain sebagainya.

<sup>24</sup> Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 849

<sup>25</sup> Syaiful Bahri Djamarah dkk, *Op. Cit*, h. 98.

<sup>26</sup> Hamdani, *Op. Cit*, h. 19.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4. Strategi TGT

Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) disini yaitu *Team Games Tournament* terdiri dari 3 kata yaitu *Team* yang artinya tim atau kelompok, *Games* yang artinya permainan dan *Tournament* yang artinya pertandingan.

Pembelajaran kooperatif strategi TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement<sup>27</sup>. Maksud strategi TGT (*Teams Games Tournament*) disini yaitu strategi pembelajaran dengan cara berkelompok dan pertandingan yang membuat anak didik untuk dapat bekerja sama antara satu dengan yang lain dalam memperoleh nilai dalam proses pembelajaran.

#### 5. Strategi TSTS

Strategi TSTS (*Two Stay Two Stray*) disini yaitu strategi berkelompok yang dibagi sesuai dengan banyaknya sub materi pelajaran. Setiap kelompok berbeda materinya. Perwakilan kelompok 1 pergi bertamu ke kelompok 2 dan menyampaikan materinya dan menerima materi dari kelompok yang lain. Selanjutnya seperti itu<sup>28</sup>. Maksud strategi TSTS (*Two Stay Two Stray*) disini yaitu strategi yang mengikut sertakan seluruh anggota kelompok dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran seluruh siswa ikut berpartisipasi.

<sup>27</sup> Iif Khoiru Ahmadi, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*, (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2011), h. 63.

<sup>28</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h. 93.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6. Motivasi Belajar Siswa

Yaitu suatu tenaga yang berada pada diri individu atau siswa yang mendorongnya untuk berbuat mencapai suatu tujuan<sup>29</sup>. Maksud motivasi belajar siswa dalam penelitian adalah dorongan yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk dapat lebih maju atau rajin dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

## 7. Pendidikan Agama Islam

Pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah penataan individual dan sosial yang dapat menyebabkan seseorang tunduk taat pada Islam dan menerapkannya secara sempurna di dalam kehidupan individu dan masyarakat<sup>30</sup>. Maksud pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam penelitian adalah pelajaran yang mengandung nilai-nilai Islam.

### C. Permasalahan

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah motivasi rendah sebagai berikut:

- a. Karena guru kurang tepat memilih media dalam proses pembelajaran.
- b. Karena guru kurang mengkombinasikan strategi dalam proses pembelajaran.
- c. Karena cara mengajar guru yang monoton.
- d. Karena siswa bosan dengan metode pengajaran yang tidak berubah.

<sup>29</sup> R. Ibrahim dkk, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hh. 27- 28.

<sup>30</sup> Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 9.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Karena siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran.

## 2. Batasan Masalah

Untuk lebih terarahnya penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan pada Pengaruh Kombinasi Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dan TSTS (*Two Stay Two Stray*) terhadap Motivasi Belajar Agama Islam Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Pekanbaru.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan gejala- gejala yang penulis temukan dilapangan, maka penulis dapat merumuskan masalah menjadi beberapa rumusan, yaitu: Apakah terdapat pengaruh positif yang signifikan pelaksanaan kombinasi strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dan TSTS (*Two Stay Two Stray*) terhadap motivasi belajar agama Islam siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 2?

## D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin penulis capai yaitu Untuk mengetahui dengan jelas pengaruh pelaksanaan kombinasi strategi TGT (*Teams Games Tournament*) dan TSTS (*Two Stay Two Stray*) terhadap motivasi belajar agama Islam siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 2.

### 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Bagi Kepala Sekolah selaku pembuat kebijakan, sebagai bahan masukan dalam menentukan strategi mengajar yang efektif untuk meningkatkan mutu sekolah.
- b. Bagi guru, sebagai salah satu strategi alternatif dalam pembelajaran agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Bagi peneliti, sebagai pengembangan wawasan keilmuan tentang penggunaan strategi mengajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk penulisan karya ilmiah.
- d. Bagi siswa, sebagai pemacu untuk meningkatkan motivasi belajar agama Islam.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.