

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif

Manusia diciptakan dengan fitrah sebagai makhluk sosial yang memerlukan bantuan orang lain dalam berbagai hal, memiliki rasa senasip, ada pembagian tugas serta memiliki tujuan dan tanggung jawab bersama. Pembelajaran kooperatif diciptakan sesuai dengan fitrah manusia karena dalam pembelajaran kooperatif siswa dilatih saling berbagi, dan saling berkomunikasi.

Banyak para ahli yang mengemukakan pengertian pembelajaran kooperatif, diantara Isjoni ia mengatakan pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.<sup>9</sup>

Model pembelajaran kooperatif menurut Suyatno adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkontruksikan konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri.<sup>10</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem kelompok, yang terdiri dari empat sampai lima

---

<sup>9</sup>Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, h. 14

<sup>10</sup>Suyatno. *Op.cit.* h. 51

orang dalam kelompok yang heterogen baik dari kemampuan akademik, status sosial, jenis kelamin, rasa, atau suku. Pembelajaran kooperatif menuntut adanya kerjasama yang baik dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas, dan saling membantu dalam menguasai bahan pelajaran.

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok berhak memperoleh penghargaan (*Reward*), jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang disyaratkan. Untuk itu dalam pembelajaran kooperatif sangat dituntut kerjasama dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif ini bisa digunakan ketika:

- a. Guru menekankan pentingnya usaha kolektif disamping usaha individual dalam belajar.
- b. Jika guru menghendaki seluruh siswa (bukan hanya yang pintar) untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar.
- c. Jika guru ingin menanamkan, bahwa siswa dapat belajar dari teman lainnya, dan belajar dari bantuan orang lain.
- d. Jika guru menghendaki untuk mengembangkan kemampuan komunikasi sebagai bagian dari isi kurikulum
- e. Jika guru menghendaki meningkatnya motivasi siswa dan menambah tingkat partisipasi mereka.
- f. Jika guru menghendaki berkembangnya kemampuan siswa.<sup>11</sup>

Dalam Pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pembelajaran secara tim
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif
- c. Kemauan untuk bekerja sama

---

<sup>11</sup> Rusman, 2005, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 206

d. Ketrampilan bekerja sama

Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad hal terpenting dalam model pembelajaran kooperatif adalah siswa dapat bekerja sama dengan teman. Teman yang lebih mampu menolong teman yang lebih lemah.<sup>12</sup>

**2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*(TGT)**

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.<sup>13</sup>

TGT merupakan tipe yang memiliki banyak kesamaan dengan STAD bedanya dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Komponen-komponen TGT:

a. Presentasi kelas

Presentasi kelas merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru untuk memperkenalkan materi kepada siswa, bisa dengan pemberian materi, diskusi atau presentasi.

---

<sup>12</sup>Hamzah B. Uno dan Nurdin, *Belajar dengan Pendekatan Pailkem*, Jakarta:Bumi Aksara, 2012, h. 120

<sup>13</sup>Isjoni, *Op. cit*, h. 83-84

b. Tim

Didalam kelas dibentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen dalam kemampuan akademik, ras, dan jenis kelamin

c. Game

Game terdiri dari atas pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Game dimainkan diatas meja dengan tiga atau empat orang siswa yang berasal dari kelompok berbeda. Game ini membutuhkan kartu bernomor, lembar soal dan lembar jawaban.

d. Turnamen

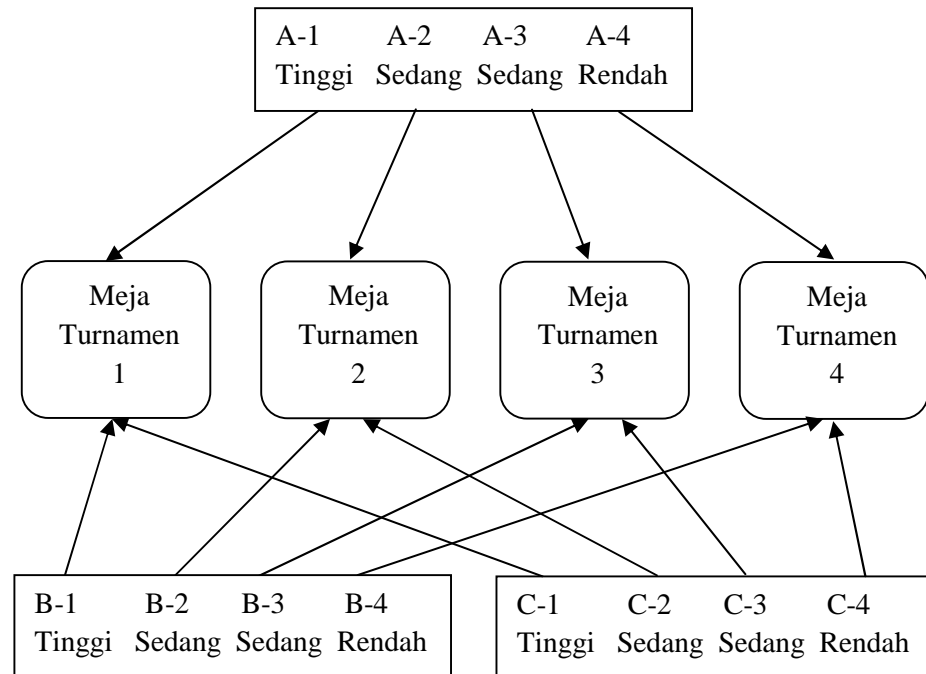
Turnamen adalah sebuah struktur saat game berlangsung. Sebelum pertandingan dimulai guru mengumumkan penempatan meja pertandingan. Siswa dalam satu meja pertandingan memiliki kemampuan yang sama.<sup>14</sup>

Penempatan meja turnamen seperti yang digambarkan Slavin dapat dilihat pada bagan 1 berikut:

---

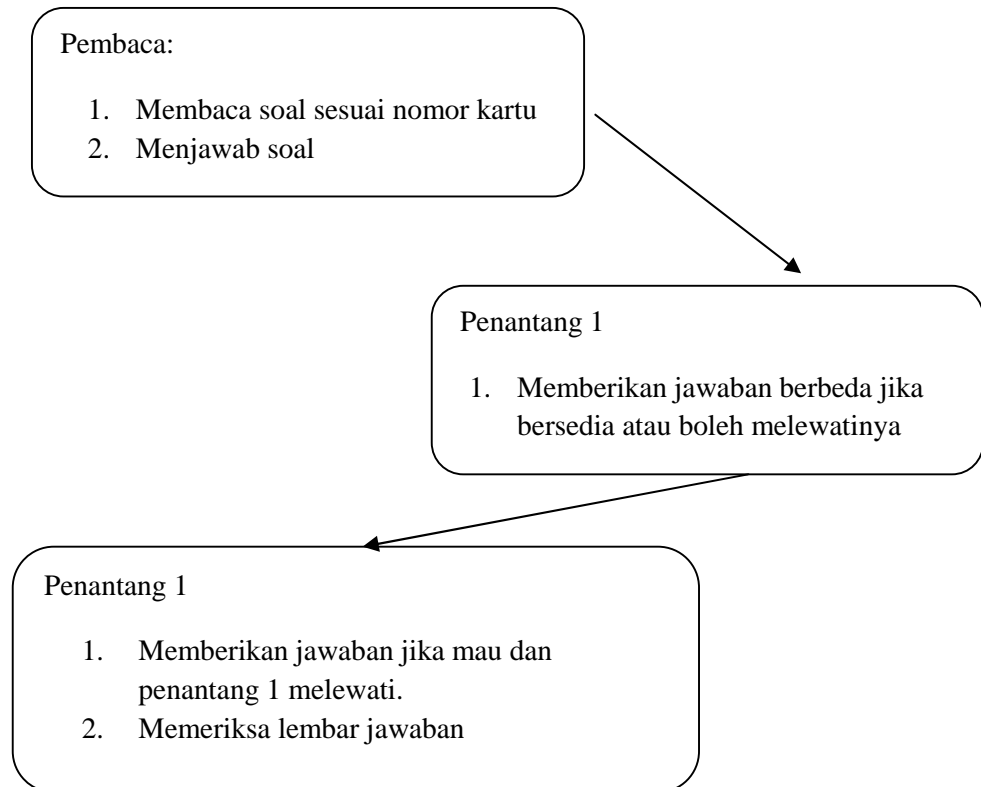
<sup>14</sup> Robert E Slavin, *Op. Cit*, h. 20

### Bagan 1: Penempatan meja turnamen



Dari bagan di atas diperoleh gambaran bahwa meja turnamen 1 diisi oleh wakil kelompok dengan kemampuan awal tertinggi, kemudian meja 2 dan 3 dengan kemampuan sedang, dan meja 4 ditempati oleh perwakilan kelompok yang mewakili kemampuan rendah. Penentuan nomor meja hanyalah diketahui oleh guru, bila memungkinkan penempatan meja diacak. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak mengetahui tingkatan masing-masing meja. Cara memainkan pertandingan dapat dilihat pada bagan 2

## Bagan 2: Aturan Permainan



Permainan dimulai dengan pengambilan kartu bernomor oleh setiap siswa, yang memperoleh nomor tertinggi menjadi pembaca soal pertama. Kemudian kartu diletakan kembali dan pembaca kembali menarik kartu, nomor yang di ambil pembaca menentukan soal yang akan dibaca, kemudian membacanya dengan keras dan mencoba untuk menjawab, jika jawabannya salah maka tidak dikenakan sanksi. Penantang pertama boleh memberikan jawaban yang berbeda atau boleh melewatinya. Penantang kedua boleh menjawab jika penantang satu melawati, setelah semua penantang sudah menantang atau melewati maka penantang kedua memeriksa jawaban. Bagi yang menjawab benar boleh menyimpan kartu, jika penantang satu

dan dua salah dalam menjawab maka kartu yang pernah dimenangkannya harus dikembalikan.

Permainan ini dimainkan searah jarum jam dan setiap siswa harus mendapat giliran yang sama sebagai pembaca soal, penantang pertama dan penantang kedua.

e. Rekognisi Tim

Rekognisi tim adalah menghitung kemajuan individual dan skor tim, setelah itu memberikan penghargaan kepada tim.

Untuk menentukan skor tim pertama yang harus dilakukan adalah memeriksa poin-poin turnamen, kemudian memindah poin poin turnamen kedalam rangkuman tim, poin-poin turnamen tersebut dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah anggota tim.

Pencatatan dan penjumlahan skor tim terlihat pada tabel berikut:

TABEL. II.1  
SKOR PERMAIAN (TGT)

Meja pertandingan :                      putaran ke :

Permainan	Kelompok belajar	Game -1	Game - 2	Game - 3	Jumlah kartu	Poin pertandingan
A	1	14	10	-	24	60
B	2	11	12	-	23	40
C	3	5	7	-	12	20

**TABEL.II.2**  
**PERHITUNGAN POIN PERTANDINGAN UNTUK TIGA ORANG**  
**PERMAINAN**

Permainan	Tidak seri	Seri untuk jumlah kartu terbanyak	Seri untuk jumlah kartu sedikit	Seri untuk ketiga-tiganya
A	60	50	60	40
B	40	50	30	40
C	20	20	30	40

**TABEL.II.3**  
**PERHITUNGAN POIN PERTANDINGAN UNTUK EMPAT ORANG**  
**PEMAIN**

Pemain	Tidak seri	Seri paling banyak	Seri sedang	Seri paling sedikit	Tiga seri paling banyak	Tiga seri sedang	Seri untuk banyak dan sedikit	Empat seri
A	60	50	60	60	50	60	50	40
B	40	50	40	40	50	30	50	40
C	30	30	40	30	50	30	30	40
D	20	20	20	30	20	30	30	40

**TABEL.II. 4**  
**PERHITUNGAN POIN PERTANDINGAN UNTUK DUA ORANG**  
**PEMAIN**

Pemain	Tidak seri	Seri
A	60	40
B	20	40



Setelah mencari perhitungan poin individu, kemudian mencari rata-rata poin kelompok dan menentukan kriteria penghargaan kelompok. Kriteria penghargaan kelompok terlihat pada tabel II. 5

TABEL.II. 5  
KRITERIA PENGHARGAAN KELOMPOK

Kriteria (Rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Super
50	Tim Super

Kelebihan dan kekurangan *Teams Games Tournament*(TGT)

Kelabihan *Teams Games Tournament*(TGT)

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri menjadi lebih tinggi
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- d. Pemahaman mendalam terhadap pokok bahasan
- e. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- f. Siswa dapat menelaah sebuah pokok bahasan, mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang adan, selain itu interaksi belajar dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.<sup>15</sup>

Kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT)

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa menyumbangkan pendapatnya
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Tikiran Taniredia dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, 2012, h.72

Setelah mengetahui kelemahan dari metode ini, maka dapat diantisipasi dengan cara meyakinkan siswa terlebih dahulu bahwa semua siswa dapat mengeluarkan idenya sendiri, dan menjelaskan terlebih dulu langkah-langkahnya. Sebelum model pembelajaran ini dilaksanakan, alangkah baiknya siswa dikelompokkan terlebih dahulu secara heterogen. Dan dalam prosesnya guru lebih aktif dalam mengawasi kerja siswa dalam kelompok, agar kegaduhan dapat diminimalisir.

### 3. Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*(STAD)

Selain TGT kooperatif memiliki beberapa tipe lagi diantaranya adalah STAD. Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah suatu lingkungan belajar bersama dan bekerja sama dalam suatu kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Menurut Slavin ada hal-hal yang perlu dipersiapkan dengan matang sebelum melaksanakan STAD, danLangkah-langkah yang harus dipersiapkan tersebut adalah :

- a. Membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku dan lain-lain)
- b. Guru menyajikan pelajaran dan memotivasi siswa
- c. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- d. Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- e. Memberi evaluasi dan penghargaan

---

<sup>16</sup>*Ibid* h. 73

f. Kesimpulan.<sup>17</sup>

Sedangkan tahapan-tahapan STAD adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

Seperti halnya model pembelajaran yang lainnya STAD membutuhkan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, diantaranya adalah menyiapkan materi, membagi siswa kedalam kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang yang bersifat heterogen.

b. Penyajian kelas

Penyajian kelas dimulai dengan pembukaan yang disampaikan oleh guru, pengembangan dan pengarahan praktis tiap komponen dari keseluruhan tiap pelajaran.

c. Kegiatan kelompok

Selama kegiatan kelompok tugas guru hanyalah sebagai fasilitator dan memonitor kegiatan kelompok. Setiap kelompok diberi LKS sebagai bahan yang akan dipelajari. Masing-masing siswa berdiskusi dengan teman satu kelompoknya, jika ada yang ketinggalan pertanyaan maka teman satu kelompoknya mempunyai kewajiban untuk menjelaskan.

---

<sup>17</sup> Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008, h. 76.

d. Kuis

Kuis yang diberikan harus dikerjakan secara individu sekalipun skor yang diperoleh akan menjadi skor kelompok.

e. Penghargaan kelompok

Penghargaan kelompok diambil dari hasil kuis tiap individu yang diadakan setelah selesai pokok bahasan.<sup>18</sup>

Penghargaan kelompok dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1) Menghitung skor individu

Skor siswa yang diperoleh dari kuis, kemudian dilihat skor perkembangannya. Skor perkembangan individu dihitung seperti pada tabel II. 6

TABEL.II. 6  
SKOR PERKEMBANGAN INDIVIDU

Skor Kuis	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
10-1 poin di bawah skor awal	10
10poin diatas skor awal	20
Lebih dari 10 poin skor awal	30
Kertas jawaban sempurna	30

2) Menghitung skor kelompok

Skor kelompok dihitung dengan menjumlahkan skor perkembangan individu pada tiap kelompok dan dibagi dengan jumlah anggota tim yang hadir.

---

<sup>18</sup> Risnawati. *Op. Cit*, h. 45

3) Pemberian hadiah dan pengharahaan kelompok

Pemberian hadiah dan penghargaan kelompok diberikan sesuai dengan kriteria yang diperoleh, kriteria tersebut seperti dalam tabel II. 7

TABEL II. 7  
KRITERIA PENGHARGAAN KELOMPOK

Kriteria (Rata-rata)	Penghargaan
15	Tim Baik
16	Tim Sangat Baik
17	Tim Super

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan STAD. Kelebihannya yaitu:

- a. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan ketrampilan bertanya dan membahas suatu masalah
- b. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah.
- c. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan ketrampilan berdiskusi.
- d. Dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya.
- e. Dapat memberikan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai.
- f. Menghormati pribadi temannya.
- g. Menghargai pendapat orang lain.<sup>19</sup>

Sedangkan kekurangannya yaitu: kerja kelompok hanya melibatkan mereka yang mampu memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang

---

<sup>19</sup> <http://izthatyaziziblogspotcom.blogspot.com/2012/02/pembelajaran-kooperatif-tipe-STAD.html>

pandai dan menuntut tempat yang berbeda dan gaya mengajar yang berbeda.<sup>20</sup>

#### 4. Motivasi Belajar Siswa

##### a. Pengertian motivasi

Motivasi memiliki peran penting dalam belajar, karena motivasilah siswa akan bersemangat dalam belajar tanpa mengenal kata putus asa, dan siswa yang memiliki motivasi akan terus memperbaiki tingkah laku dalam belajar.

Hamzah B. Uno mengatakan motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku.<sup>21</sup> Jadi menurut Hamzah motivasi adalah suatu pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai tujuan tertentu.

Menurut Mc. Donald dalam Martinis Yamin, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>22</sup> Dari pengertian tersebut ada tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu.

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya perasaan, afeksi. Dan inilah yang menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi itu akan timbul apabila ada tujuan yang ingin dicapai.

---

<sup>20</sup>*Ibid*

<sup>21</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukuran*, Bandung: Bumi Aksara 2011, h.1

<sup>22</sup>Martinis Yamin, *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*, Jakarta: Gaung Persada, 2011, h. 157

## **b. Teori Motivasi**

Banyak teori motivasi yang telah dikemukakan oleh para ahli, ada teori yang bertitik tolak pada dorongan dan pencapaian keputusan dan adapula yang bertitik tolak pada asas kebutuhan. Teori motivasi tersebut diantaranya:

### 1) Teori kebutuhan

Maslow, sebagai tokoh motivasi aliran humanisme, mengatakan bahwa kebutuhan manusia secara hirarkis semua laten dalam diri manusia.<sup>23</sup> kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, kebutuhan dihargai dan dihormati, dan kebutuhan aktualisasi diri.

Dalam pendidikan, teori kebutuhan ini dapat dilakukan dengan memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajar, agar hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. Contohnya, guru harus memperhatikan peserta didik secara perorangan, memperhatikan kesiapan belajar siswa, dan menimbulkan rasa aman dalam belajar.

### 2) Teori harapan

Teori harapan didasarkan kepada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil belajar mereka.<sup>24</sup> Artinya seseorang akan memiliki

---

<sup>23</sup> Hamzah B. Uno, *Op. Cit*, h. 6

<sup>24</sup> *Ibid*, h. 47

gambaran hasil mengenai sesuatu yang mereka kerjakan baik sebelum atau setelahnya.

Teori harapan memiliki tiga asumsi pokok:

- a) Setiap orang percaya bahwa ia berperilaku dengan cara tertentu ia akan memperoleh hal tertentu.
- b) Setiap hasil mempunyai nilai, atau daya tarik bagi orang tertentu.
- c) Setiap hasil berkaitan dengan suatu persepsi mengenai seberapa sulit mencapai hasil tersebut.<sup>25</sup>

**c. Macam-macam Motivasi**

Motivasi sendiri terbagi menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik atau motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang dan motivasi ekstrinsik atau motivasi yang berasal dari luar.

1) Motivasi Instrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>26</sup> Motivasi instrinsik timbul karena adanya dorongan yang bersumber dari diri sendiri. Misalnya belajar karena seorang ingin menguasai sebuah bidang ilmu pengetahuan, atau ingin menjadi seorang profesor, keinginan-keinginan tersebut kemudian diwujudkan dengan bersungguh-sungguh dalam belajar, melengkapi catatan, mencari informasi dan membagi waktu untuk belajar.

---

<sup>25</sup> Martinis Yamin, *Op. Cit.*, h. 159

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.*, h. 149



Dalam proses belajar motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif karena motivasi intrinsik cenderung lebih lama, namun bukan berarti motivasi intrinsik ini dapat berdiri sendiri tanpa ada dorongan dari luar, dari orang tua dan guru.

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Maka motivasi ekstrinsik juga disebut faktor dari luar diri tetapi memberi pengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.

Motivasi ekstrinsik juga diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan oleh seorang guru agar peserta didik termotivasi untuk belajar, misalnya dengan memberi hadiah, pujian, dan nilai yang tinggi.

Beberapa motivasi belajar ekstrinsik menurut Winkel diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Belajar demi memenuhi kewajiban.
- b) Belajar demi memenuhi hukuman yang diancamkan.
- c) Belajar demi memperoleh hasil materil yang disajikan.
- d) Belajar demi meningkatkan gengsi.
- e) Belajar demi memperoleh pujian dari orang
- f) Belajar demi tuntutan jabatan yang dipegang.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup>*Ibid*, h.164

#### d. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Aktifitas belajar bukanlah suatu kegiatan yang terlepas dari faktor lain. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang melibatkan unsur jiwa dan raga. Belajar tidak akan dilakukan tanpa adanya dorongan dari dalam diri maupun dari luar.

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa adanya motivasi, karena tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peran motivasi lebih optimal maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar itu harus diperhatikan. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar.

- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktifitas belajar.
- 2) Motivasi instrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar
- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman
- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar
- 5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar
- 6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.<sup>28</sup>

#### e. Ciri-ciri motivasi

Menurut Sardiman ciri-ciri motivasi yang ada pada diri seseorang adalah:

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja sendiri.

---

<sup>28</sup>Syaiful Bahri, *Op. Cit*, h.152

- 5) Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah.<sup>29</sup>

Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar karena hasil belajar yang optimal akan diperoleh apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang kuat. Menyadari pentingnya motivasi dalam kegiatan belajar mengajar matematika, menurut Sardiman AM ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar, cara yang dapat dilakukan adalah: memberi angka, hadiah, saingan atau kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.<sup>30</sup>

## 5. Hasil Belajar

Gagne menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-atau variabel bawaannya melalui perlakuan pembelajaran tertentu.<sup>31</sup> Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku.

Menurut Mulyasa dalam proses pembelajaran hasil belajar adalah prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator

---

<sup>29</sup>Sardiman, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007, h.83

<sup>30</sup>*Ibid*, h. 185

<sup>31</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h. 137

kompetensi dan derajat perubahan tingkah laku yang bersangkutan.<sup>32</sup> Sudjana bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>33</sup> Itu artinya hasil belajar dapat diketahui setelah siswa memperoleh pengalaman dalam belajar.

Hasil belajar sangat ditentukan oleh proses belajar, karena proses belajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Hasil belajar dapat diukur dengan tes atau evaluasi, evaluasi itu nantinya akan dijadikan alat ukur tercapainya tujuan pendidikan.

## **6. Hubungan motivasi belajar siswa dengan *Team Games Tournament***

Menurut Sardiman AM ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar, cara yang dapat dilakukan adalah: memberi angka, hadiah, saingan atau kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.<sup>34</sup>

TGT merupakan salah tipe pembelajaran yang menggunakan tournament, dalam tournament siswa bersaing dengan anggota dari kelompok lain. Dari tournamen tersebut siswa diharuskan menyumbang sekor sebanyak-banyaknya untuk kelompok mereka, skor itu akan menentukan penghargaan kelompok.

---

<sup>32</sup> Nana Sudjana, *Op. Cit*, h. 22

<sup>33</sup> *Ibid*, h. 22

<sup>34</sup> Sardiman, A.M, *Loc. cit*

Dari penjelasan diatas terlihat bahwa pembelajaran menggunakan TGT dapat mendorong siswa termotivasi dalam belajar karena dalam TGT terdapat penghargaan kelompok dan persaingan individu, .

## **7. Hubungan motivasi belajar siswa dengan *Student Teams Achievement Division***

Hubungan motivasi belajar siswa dengan STAD dapat dilihat dari proses belajar mengajar. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru.<sup>35</sup> Dalam STAD siswa dituntun untuk menguasai materi dan menjelaskan kepada teman satu kelompoknya, dengan adanya tuntutan dalam belajar maka motivasi siswa juga akan timbul.

Dalam pembelajaran STAD juga terdapat latihan-latihan atau yang disebut kuis, kuis diadakan pada setiap akhir pokok bahasan dan tidak sekaligus. Siswa lebih senang belajar jika latihan dibagi-bagi menjadi sejumlah kurun waktu yang pendek, latihan seperti ini akan lebih meningkatkan motivasi belajar dibandingkan latihan yang dilakukan sekaligus.<sup>36</sup>

### **B. Penelitian yang Relevan**

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif sudah banyak dilakukan. Diantaranya adalah:

---

<sup>35</sup>Robert E. Slavin, *Op. Cit*, h. 12

<sup>36</sup>Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Standar Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009, h. 160

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar matematik siswa Madrasah Tsanawiyah Al Khairiyah Teluk Pambang Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis yang dilakukan oleh Muhammad John, Setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamet* ada peningkatan motivasi belajar siswa MTS Al-Khairiyah.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* juga pernah diteliti oleh Arnidasari dengan judul: Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX<sub>A</sub> Melalui Model *Time Continuum* dengan Strategi Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) di SMP Negeri 4 Tambang Kecamatan Tambang.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Arnidasari dan Muhammad Jhon terletak pada jenis penelitiannya Muhammad John dan Arnidasari penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang peneliti lakukan komparasi *Team Games Tournamet* dengan *Student Teams Achievement Division* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

### **C. Konsep Operasional**

#### **1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Gemes Tournament* (TGT)**

- a. Pemberian materi pelajaran

Pada tahap ini siswa diberi materi oleh guru.

b. Belajar kelompok

Siswa dibagi kedalam kelompok yang terdiri dari empat sampai lima siswa yang memiliki kemampuan heterogen

c. Tournament

Guru membagi siswa kedalam meja turnamen, dalam satu meja terdiri dari empat siswa yang berasal dari kelompok berbeda dan memiliki kemampuan setara.

d. Skor

Dari skor individu dalam turnamen akan dikumpulkan menjadi skor kelompok.

e. Pemindahan meja turnamen

Pemindahan meja turnamen dilakukan dengan melihat hasil skor turnamen sebelumnya.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dimulai dengan:

a. Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam
- 2) Guru memotivasi siswa dan memberikan informasi tentang pembelajaran TGT
- 3) Guru mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya
- 4) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan materi pelajaran
- 2) Guru membagi siswa dalam kelompok

- 3) Guru membimbing siswa berdiskusi dalam kelompok
- 4) Guru membimbing siswa mengerjakan LKS
- 5) Siswa yang sudah mengerti menjelaskan kepada teman satu kelompoknya
- 6) Guru dan siswa membahas tugas siswa
- 7) Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang cepat dan tepat dalam mengerjakan soal
- 8) Guru memberi penjelasan sebagai klarifikasi dari jawaban siswa

c. Penutup

- 1) Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran hari ini
- 2) Guru memberi tugas yang dikumpul pada pertemuan berikutnya
- 3) Guru mengingatkan siswa untuk mempersiapkan diri pada pertandingan yang akan diadakan pertemuan berikutnya
- 4) Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam.

**2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*(STAD)**

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD dimulai dengan:

a. Pendahuluan

- 1) Guru memotivasi siswa dan memberikan informasi tentang pembelajaran STAD
- 2) Guru mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya
- 3) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran



b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan materi pelajaran
- 2) Guru membagi siswa dalam kelompok
- 3) Guru membimbing siswa berdiskusi dalam kelompok
- 4) Guru membimbing siswa mengerjakan LKS
- 5) Siswa yang sudah mengerti menjelaskan kepada teman satu kelompoknya
- 6) Guru dan siswa membahas tugas siswa
- 7) Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang cepat dan tepat dalam mengerjakan soal
- 8) Guru memberi penjelasan sebagai klarifikasi dari jawaban siswa.

c. Penutup

- 1) Guru mengingatkan siswa akan diadakan kuis pada pertemuan berikutnya
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran hari ini.

**D. Indikator Keberhasilan**

Indikator motivasi belajar yang peneliti tetapkan adalah sebagai berikut:

1. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
2. Adanya penghargaan dalam belajar
3. Adanya kegunaan dalam mempelajari matematika.
4. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
5. Adanya kesiapan menerima pelajaran

6. Adanya kesungguhan dalam mempelajari matematika
7. Adanya tantangan dalam mempelajari matematika

Berdasarkan indikator-indikator tersebut, maka peneliti menyusun 19 butir pernyataan, dan dapat dilihat pada lampiran K. Pernyataan tersebut dikategorikan kedalam pernyataan positif dan negatif, sehingga peneliti menentukan skor pernyataan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Untuk menyatakan yang positif skor untuk masing-masing jawaban adalah
  - a. Setuju sekali (SS) diberi skor 4
  - b. Setuju (S) diberi skor 3
  - c. Tidak setuju (TS) diberi skor 2
  - d. Sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1
2. Untuk menyatakan yang negatif skor untuk masing-masing jawaban adalah
  - a. Setuju sekali (SS) diberi skor 1
  - b. Setuju (S) diberi skor 2
  - c. Tidak setuju (TS) diberi skor 3
  - d. Sangat tidak setuju (STS) diberi skor 4.

**TABEL II. 8**  
**KISI-KISI INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**  
**SISWA**

No	Indikator Motivasi Belajar	Nomor Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	1, 5	2	3
2	Adanya penghargaan dalam belajar	3	4	2
3	Adanya kegunaan dalam mempelajari matematika.	6	7	2
4	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	8, 10, 12,	9, 11	5
5	Adanya kesiapan menerima pelajaran	13, 18	19	3
6	Adanya kesungguhan dalam mempelajari matematika	16	17	2
7	Adanya tantangan dalam mempelajari matematika	14	15	2
Jumlah		11	8	19

#### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah dan akan dilakukan pembuktian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Hipotesis pertama

Ha : Terdapat perbedaan antara motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division*

pada siswa Kelas VIII dengan materi fungsi di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar

Ho : Tidak terdapat perbedaan antara motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* pada siswa Kelas VIII dengan materi fungsi di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar.

2. Hipotesis kedua

Ha : Terdapat perbedaan antarahasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* pada siswa Kelas VIII dengan materi fungsi di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar

Ho : Tidak terdapat perbedaan antarahasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* pada siswa Kelas VIII dengan materi fungsi di SMPN 2 Tapung Hilir Kabupaten Kampar