

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoretis**

Pembahasan dalam kajian teori ini mencakup teori yang mendukung variabel penelitian. Kajian teori ini membuat tentang motivasi belajar, model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament*, langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*, serta kelebihan dan kekurangan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

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

Pengertian motivasi menurut Dimiyati dalam buku yang berjudul *Belajar dan Pembelajaran*, motivasi secara sederhana merupakan suatu pendorong yang mengubah energi diri seseorang kedalam bentuk kegiatan nyata mencapai tujuan tertentu.<sup>1</sup>

Motivasi menurut Mark K. Smith, dkk dalam buku *Teori Pembelajaran dan Pengajaran* adalah suatu konsep utama dalam banyak teori pembelajaran, motivasi ini sangatlah di kaitkan dengan dorongan, perhatian, kecemasan dan umpan balik atau penguatan. Dalam kebanyakan bentuk teori perilaku motivasi merupakan fungsi kendali utama seperti lapar, haus, tidur, rasa nyaman dan lain-lain.<sup>2</sup>

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman, 1986 dalam buku yang judulnya *Belajar dan Pembelajaran*, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h. 144.

<sup>2</sup> Mark K. Smith, *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*, Yogyakarta: Mirza Media Pustaka, 2009, h. 32.

<sup>3</sup> Sardiman, *Loc Cit.*

Pengertian motivasi menurut Sardiman dalam bukunya yang berjudul interaksi & motivasi belajar mengajar, Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga mau dan ingin melakukan sesuatu, dan apabila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.<sup>4</sup>

Sedangkan pengertian motivasi menurut Dr. H. Hamzah B. Uno dalam bukunya yang berjudul Teori Motivasi & Pengukuran Analisis di Bidang Pendidikan, Motivasi adalah kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.<sup>5</sup>

Motivasi menurut Sumardi Suryabrata dalam buku yang judulnya Psikologi Pendidikan, adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Adapun Greenberg menyebutkan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku suatu arah tujuan.<sup>6</sup>

Jadi, definisi-definisi motivasi tersebut dapat penulis simpulkan motivasi itu adalah sesuatu yang mendorong seseorang baik itu secara fisiologis dan psikologis untuk melakukan suatu pekerjaan, baik yang berasal dari dalam diri maupun yang berasal dari luar diri sendiri yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan interaksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Motivasi ada dua, yaitu motivasi *instrinstik* dan motivasi *ekstrinstik*. Motivasi *Instrinstik* ini timbul dari dalam diri siswa. Misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, mengembangkan sikap berhasil.

---

<sup>4</sup> *Ibid*

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h. 3.

<sup>6</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h. 101.

Sedangkan motivasi *Ekstrinstik* ini timbul karena pengaruh dari luar diri siswa. Apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar mengadakan perubahan tingkah laku. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dalam buku yang berjudul *Cooperative Learning*, yang ditulis oleh Agus Suprijono dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 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 keinginan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.<sup>7</sup>

## **2. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari setiap kegiatan belajar.
- b. Memberikan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

---

<sup>7</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010, h. 163.

Pembelajaran tidak akan bermakna jika siswa tidak termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, guru wajib berupaya sekeras mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar siswanya. Beberapa strategi yang dapat dikembangkan motivasi belajar pembelajaran, berikut ini:

- a. Menjelaskan tujuan belajar ke siswa.
- b. Memberikan hadiah kepada siswanya yang berprestasi. Salah satu contoh memberikan *applause*.
- c. Saingan/kompetensi. Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.
- d. Pujian yang bersifat membangun.
- e. Hukuman. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau berubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.
- f. Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar, dengan memberikan perhatian maksimal ke siswa.
- g. Memberikan angka. Beri penjelasan kepada anak didik bahwa prestasi belajar dapat terpresentasikan dalam simbol dan angka.
- h. Pada saat menyampaikan materi pelajaran, upayakan untuk menyelipi dengan humor dan cerita-cerita yang lucu.
- i. Membantu kesulitan belajar siswa secara individual maupun kelompok.
- j. Mengadakan model pembelajaran yang bervariasi.
- k. Menggunakan media yang baik, serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

- a. Cita-cita atau aspirasi siswa

- b. Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan belajar berjalan, makan, bermain, dapat membaca, bernyanyi dan sebagainya.
- c. Kemampuan siswa. Keinginan anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan yang di capainya.
- d. Kondisi siswa.  
Kondisi yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar, seorang siswa yang sedang sakit akan terganggu perhatian belajarnya.
- e. Kondisi lingkungan siswa  
Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, tempat tinggal, pergaulan, sebaya dan lingkungan bermasyarakat.
- f. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran  
Siswa memiliki perasaan, perhatian, dan kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup
- g. Upaya guru dalam membelajarkan siswa. Guru adalah seorang pendidik professional dan bergaul setiap hari dengan siswa, intensitas pergaulan tersebut mempengaruhi dalam perkembangan jiwa siswa.<sup>8</sup>
- h. Faktor Individual.  
Seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- i. Faktor sosial. Seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial.

Menurut Mustaqim rendahnya tingkat motivasi belajar siswa dalam suatu pelajaran (termasuk mata pelajaran IPA) di pengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

---

<sup>8</sup> Dimiyanti, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, h. 97-100.

- a. Kemasakan
- b. Usaha yang bertujuan. Apabila mata pelajaran telah disesuaikan dengan bijaksana pada kapasitas anak, usaha yang bertujuan dapat dicapai dengan motivasi yang tidak banyak.
- c. Pengetahuan hasil dalam motivasi.
- d. Penghargaan dan hukuman. Penghargaan adalah motivasi yang positif. Hukuman adalah motivasi yang negatif.
- e. Partisipasi dan perhatian. Perlunya partisipasi dalam segala kegiatan dan perhatian dalam seluruh kondisi belajar.<sup>9</sup>

#### **4. Ciri-ciri Motivasi Belajar**

Untuk melengkapi uraian makna dan teori tentang motivasi, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri-ciri motivasi. Motivasi yang ada setiap orang termasuk pada seseorang yang belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak pernah putus asa) tidak putus asa dengan prestasi yang di dapatnya.
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja sendiri.
- e. Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat teknis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya
- g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini.

---

<sup>9</sup> Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, h. 75-77.

h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.<sup>10</sup>

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas berarti seseorang itu memiliki motivasi yang kuat, ciri-ciri begitu akan berarti dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan ciri-ciri motivasi belajar diatas dapat dijadikan sebagai indikator pengukuran tingkat motivasi siswa dalam belajar yang terdiri dari:

- a. Tekun menghadapi tugas yang diberikan guru tidak berhenti sebelum selesai.
- b. Tidak pernah putus asa dengan prestasi yang di dapatnya.
- c. Ingin tahu dengan masalah dalam belajar.
- d. Kreatif tidak mau mencontek dan meniru pendapat orang lain.
- e. Mempertahankan pendapatnya kalau sudah diyakini.

## 5. Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament

Model dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.<sup>11</sup> Sedangkan model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk bagi guru di kelas. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.<sup>12</sup>

Dari teori tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah cara memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan atau bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Sedangkan model pembelajaran yang

---

<sup>10</sup> Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 185.

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006, h. 147.

<sup>12</sup> Zubaedi, *Loc Cit.*

akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan.

Dalam *Team Games Tournament* ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai dengan 6 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam TGT (*Teams Games Tournament*) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, *Team Games Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Sehingga, dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Secara umum, *Team Games Tournament* memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus reguler dari aktivitas pembelajaran kooperatif. *Team Games Tournament* dimasukkan sebagai tahapan *review* setelah setelah siswa bekerja dalam tim. Dalam *Team Games Tournament* siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk



menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan *game* ini bersama 4-6 orang pada meja turnamen, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai IPA terakhir yang sama. Sebuah prosedur menggeser kedudukan membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah dan yang berprestasi tinggi kedua-duanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya

*Team Games Tournament* memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Permainan *Team Games Tournament* berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai *review* materi pelajaran.

*Teams Games Tournament* telah banyak digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA.

## **6. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament***

Langkah-langkah proses pembelajaran dengan Model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* adalah:

- a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dll.
- b. Guru memberikan materi secara garis besar.
- c. Guru menjelaskan langkah-langkah dan rambu-rambu permainan/ games, serta memotivasi siswa dalam kerja kelompok untuk menjadi pemenang dalam *game tournament*.
- d. Guru memberikan waktu untuk siswa berdiskusi tentang materi yang diberikan untuk mempersiapkan *game/tournament*.
- e. Setelah itu guru memberikan game yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor, siswa yang menjawab benar pertanyaan tersebut akan mendapatkan nilai yang nantinya digunakan pada saat *tournament*.
- f. Guru bersama siswa mengadakan *tournament* dan menyediakan beberapa pertanyaan untuk dipertandingkan kepada siswa, dengan cara salah satu siswa mengocok lembaran soal. Dan seorang siswa mengambil kartu bernomor tersebut dan menjawab soal tersebut. Apabila siswa tersebut tidak yakin dengan jawabannya, jawabannya bisa dilemparkan ke penantang 1. dan jika ia ingin melewatinya, atau bila penantang kedua punya jawaban yang berbeda, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi, penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikkan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya kedalam kotak apabila jawaban mereka salah. Jika jawaban dari tim yang menjawab benar, maka tim tersebut akan mendapatkan poin. Begitu juga seterusnya hingga *tournament* berakhir.
- g. Guru bersama siswa menentukan skor yang telah diraih oleh tiap-tiap tim dan mempersiapkan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Slavin Robert, *Op. Cit*, h. 169-172.

## 7. Kelebihan dan Kelemahan Model *Team Games Tournament*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, tidak ada model yang paling baik dalam proses pembelajaran, semuanya memiliki kekurangan dan kelebihan, begitu juga model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini, kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini adalah:

- a. Membiasakan siswa bekerja sama menurut demokrasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan sikap bermusyawarah serta bertanggung jawab.
- b. Kesadaran adanya kelompok akan menimbulkan rasa kompetisi yang sehat dan membangkitkan kemauan belajar siswa.
- c. Guru tidak perlu banyak mengevaluasi masing-masing siswa secara individual, guru hanya cukup memperhatikan kelompok mereka saja.
- d. Melatih ketua kelompok agar menjadi pemimpin yang bertanggung jawab.
- e. Lebih meningkatkan penerangan waktu untuk tugas.
- f. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- g. Motivasi belajar lebih tinggi
- h. Hasil belajar lebih baik
- i. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*

- a. Dari segi penyusunan kelompok, guru sulit membuat kelompok yang homogen, baik secara intelektual, bakat serta minat siswa.
- b. Terkadang siswa merasa tidak cocok dengan teman satu kelompok mereka.
- c. Pengetahuan tiap kelompok kadang kurang mencukupi.
- d. Ketua kelompok atau pemimpin kelompok kadang sukar memberikan pengertian kepada anggota kelompok, dikarenakan sikap anak-anak usia sekolah dasar masih bersikap keegoisan.

## **8. Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan Motivasi Belajar IPA.**

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul karena adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, ada hubungan yang signifikan antara motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*, karena model ini merupakan salah satu model yang dapat dikembangkan agar siswa memahami materi pembelajaran IPA dan disertai adanya permainan secara berkelompok serta untuk meningkatkan motivasi siswa. Model ini juga membuat siswa menjadi aktif untuk saling berkompetensi antara kelompok yang satu dengan yang lainnya. Maka akhirnya tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai dengan baik.

### **B. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka teoritis, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPA di Kelas VA SD Negeri 111 Pekanbaru.

### **C. Penelitian yang Relevan**

---

<sup>14</sup> *Ibid*

Temuan-temuan yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Epnah pada tahun 2009 dengan judul *Penerapan metode Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMU 1 Rembah Hilir Kecamatan Rembah hilir kabupaten Rokan Hulu 2009*. Motivasi belajar siswa meningkat dari 46,17% atau 9,23% hingga 63,83% atau 12,77 pada siklus I, hal ini bermakna terdapat 16,34% peningkatan motivasi siswa. Sedangkan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan dari 63,83% hingga 80,17% atau 16,03. Hal ini bermakna terdapat 16,34% peningkatan motivasi bagi para siswa. Jadi, para siswa telah tuntas mengikuti pembelajaran dari sebelum tindakan, siklus I sampai dengan siklus II sebanyak 25 orang atau 80,64% dari 31 siswa. Penelitian ini menemukan bahwa metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>15</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fina oktaviani pada tahun 2011 dengan judul *Penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar sains siswa kelas V SD Negeri 013 Mekar Sari Kecamatan Dumai barat kota Dumai*. Hasil belajar siswa meningkat dari 87,7% hingga 95,83%. Rata-rata aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I adalah 87,7 % (baik) pada siklus II adalah 100% (baik sekali). Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 013 Mekar Sari Kecamatan Dumai barat.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Epnah, *Penerapan metode Pembelajaran Team Games Tournamen untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMU 1 Rembah Hilir Kecamatan Rembah hilir kabupaten Rokan Hulu*. Skripsi UR tahun 2009.

<sup>16</sup> Vina Oktaviani, *Penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar sains siswa kelas V SD Negeri 013 Mekar Sari Kecamatan Dumai barat kota Dumai*. Skripsi UR tahun 2011.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Purwitasari pada tahun 2008 dengan judul *Pengaruh pembelajaran kooperatif Team Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MAN Malang 1 pada pokok bahasan sistem pencernaan*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan Motivasi belajar siswa meningkat dari 56,17% hingga 73,83% pada siklus I. Sedangkan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan dari 73,83% hingga 90,17% peningkatan motivasi bagi para siswa. Jadi, para siswa telah tuntas mengikuti pembelajaran dari sebelum tindakan. Penelitian ini menemukan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>17</sup> Berdasarkan karya ilmiah yang telah dipelajari, maka dapat dilihat relevansinya dengan penelitian yang dilakukan adalah sama, yaitu menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Sedangkan yang menjadi perbedaannya adalah subjek yang diteliti pada penelitian sebelumnya adalah tingkat MAN sedangkan pada peneliti sekarang adalah tingkat SD.

#### **D. Indikator Keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila motivasi belajar siswa mencapai 75%.<sup>18</sup>

##### **1. Aktivitas Guru**

- a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok.
- b. Guru memberikan materi secara garis besar.
- c. Guru menjelaskan langkah-langkah dan rambu-rambu permainan/ games, serta memotivasi siswa dalam kerja kelompok untuk menjadi pemenang dalam *game tournament*.

---

<sup>17</sup> Purwitasari, *Pengaruh pembelajaran kooperatif Team Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MAN Malang 1 pada pokok bahasan sistem pencernaan*, Skripsi UR tahun 2008.

<sup>18</sup> E. Mulyasa, *Loc. Cit.*

- d. Guru memberikan waktu untuk siswa berdiskusi tentang materi yang diberikan untuk mempersiapkan *game/tournament*.
- e. Guru memberikan *game* yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor.
- f. Guru mengadakan *tournament* dan menyediakan beberapa pertanyaan untuk dipertandingkan kepada siswa.
- g. Guru bersama menentukan skor yang telah diraih oleh tiap-tiap tim dan memberikan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya.

## **2. Aktivitas Siswa**

- a. Siswa duduk secara berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dll.
- b. Siswa menyimak materi yang diberikan guru.
- c. Siswa mengikuti langkah-langkah dan rambu-rambu permainan/ games.
- d. Siswa berdiskusi tentang materi yang diberikan untuk mempersiapkan *game/tournament*.
- e. Siswa bermain *game* yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor dan siswa yang menjawab benar pertanyaan tersebut akan mendapatkan nilai yang nantinya digunakan pada saat *tournament*.
- f. Siswa mengadakan *tournament* dengan cara salah satu siswa mengocok lembaran soal. Dan seorang siswa mengambil kartu bernomor tersebut dan menjawab soal tersebut. Apabila siswa tersebut tidak yakin dengan jawabannya, jawabannya bisa dilemparkan ke penantang 1. Dan jika ia ingin melewatinya, atau bila penantang kedua punya jawaban yang berbeda, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi, penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikkan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya kedalam kotak apabila jawaban mereka salah. Jika jawaban dari tim yang menjawab benar, maka tim tersebut akan mendapatkan poin. Begitu juga seterusnya hingga *tournament* berakhir.

- g. Siswa menentukan skor yang telah diraih oleh tiap-tiap tim dan menerima sertifikat atau penghargaan atas hasil yang diraihinya.

### **3. Motivasi Belajar**

Berdasarkan gejala rendahnya motivasi belajar siswa, maka peneliti menetapkan indikator-indikator, sebagai berikut:

- a. Sikap tekun menghadapi tugas yang diberikan guru tidak berhenti sebelum selesai.
- b. Siswa tidak pernah putus asa dengan prestasi yang di dapatnya.
- c. Siswa ingin tahu dengan masalah dalam belajar.
- d. Siswa kreatif tidak mau mencontek dan meniru pendapat orang lain.
- e. Siswa mempertahankan pendapatnya kalau sudah diyakininya.