

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Konsep Teori

Agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka perlu didukung oleh konsep teori yang ada relevansinya dengan masalah yang dikaji.

##### 1. Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*

*Cooperative learning* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan *cooperative* siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.

Michaels mengatakan bahwa model belajar *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar.<sup>1</sup>

Sedangkan Stahl mengatakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar, model pembelajaran ini berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat, yaitu “*getting better together*”, atau raihlah yang lebih baik secara bersama-sama.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Solihin Etin dan Raharjo, 2008, *Cooperatif Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 5.

<sup>2</sup>*Ibid*, h. 5.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama yang teratur dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Keberhasilan belajar menurut model ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terstruktur dengan baik. Melalui belajar dari teman yang sebaya dibawah bimbingan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari.<sup>3</sup>

Pembelajaran *cooperative* mempunyai keistimewaan, yaitu setiap anggota kelompok diberi tugas, adanya interaksi langsung dari siswa, siswa dirancang bekerja untuk dirinya sendiri dan teman satu kelompok, guru membantu siswa mengembangkan keterampilan perseorangan dalam kelompok kecil, dan guru berinteraksi dengan siswa jika diperlukan.

a. Keuntungan Pembelajaran *Cooperative*

1. Semua anggota kelompok memperoleh tugas.
2. Siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan diri.
3. Ada interaksi langsung antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

---

<sup>3</sup>*Ibid.*

4. Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
5. Meningkatkan kemampuan akademik siswa.
6. Melatih siswa untuk berani berbicara di depan kelas.
7. Meningkatkan rasa persaudaraan.

b. Kelemahan Pembelajaran *Cooperative*

1. Jika ditinjau dari sarana kelas maka untuk membentuk kelompok kesulitan mengatur dan mengangkat tempat duduk.
2. Guru dituntut bekerja cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah dilakukan, antara lain koreksi pekerjaan siswa, menentukan nilai perkembangan dan menentukan perubahan kelompok belajar.
3. Memerlukan waktu dan biaya yang banyak untuk mempersiapkan kemudian melaksanakan pembelajaran *cooperative* tersebut.<sup>4</sup>

Model *cooperative learning tipe team games tournament*

merupakan salah satu variasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Syaiful Bahri berpendapat bahwa dengan pemberian variasi akan dapat memberikan manfaat, yaitu:

- a) Meningkatkan dan memelihara perhatian siswa terhadap relevansi proses belajar mengajar.
- b) Memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi.
- c) Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekoah.
- d) Memberikan kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual.
- e) Mendorong anak didik untuk belajar.<sup>5</sup>

Pembelajaran *cooperative tipe team games tournament (TGT)*

adalah model pembelajaran yang terdiri dari sistem belajar kelompok dan evaluasi yang terdiri dari permainan berupa pertandingan yang dimainkan oleh masing-masing siswa dalam kelompok.

---

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, 2007, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, h. 241.

<sup>5</sup> Syaiful Bahri, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 161.

Menurut Slavin komponen dalam melaksanakan model *cooperative tipe team games tournament* dilakukan dalam beberapa tahap yaitu: presentasi kelas, kerja tim, permainan dan turnamen/pertandingan.<sup>6</sup>

1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas digunakan untuk memperkenalkan kepada siswa materi-materi pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran langsung. Presentasi kelas dimulai dengan memotivasi siswa untuk belajar dan selanjutnya memperkenalkan pokok-pokok materi dan teknik pembelajaran kelompok.<sup>7</sup>

2) Kelompok (*Team*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3) Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam games disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok.

---

<sup>6</sup> Robert E Slavin, 2005, *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media, h. 163.

<sup>7</sup> Taniredja Tukiran, *Op.Cit*, h. 67.

Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

#### 4) Kompetisi/Turnamen

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas.<sup>8</sup>

## 2. Motivasi Belajar Siswa

### a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut adalah perubahan pada tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dalam lingkungannya yang memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku yang baik dapat diperoleh dengan belajar yang baik pula.

Situasi belajar yang baik terkadang didukung oleh faktor motivasi, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan dorongan atau motivasi dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor ekstern merupakan dorongan atau motivasi dalam dari luar diri siswa. Oleh sebab itu motivasi penting bagi setiap individu siswa untuk mau belajar giat, rajin, antusias untuk mencapai prestasi dan tujuan dari pendidikan itu sendiri.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> *Ibid*, h. 68.

<sup>9</sup>Hamzah B. Uno, 2007, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 3.

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Motif pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku/perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang.<sup>10</sup>

*“Mc. Donald mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi pada diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan/”feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap suatu tujuan.”<sup>11</sup>*

*“Martin Handoko mengartikan bahwa motivasi itu sebagai sutau tenaga atau faktor yang terdapat dalam diri manusia,yang menimbulkan, mengarahkan, dan mengorganisasikan tingkah lakunya.”<sup>12</sup>*

Dari beberapa defenisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan atau rangsangan yang mampu menggugah perasaan, pikiran sehingga mampu merubah tingkah laku sesuai dengan apa yang diharapkan motivator (guru), dengan dorongan yang telah diberikan motivator tersebut maka dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

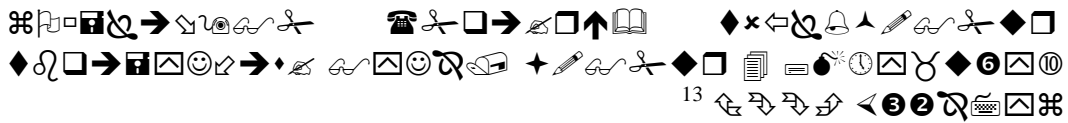
Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah:



<sup>10</sup>Ngalim Purwanto, 2007, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 60.

<sup>11</sup>Sardiman A.M, *loc.cit*, h. 73.

<sup>12</sup>Martin Handoko, 2002, *Motivasi dan Daya Penggerak Tingkah Laku*, Yogyakarta: Kanisius, h. 9.



*Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.<sup>14</sup>*

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Dimiyati mengemukakan bahwa motivasi belajar siswa sangat penting diketahui dan dipahami oleh siswa maupun guru. Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil belajar, mengimpormasikan kekuatan usaha belajar siswa, membesarkan semangat belajar siswa, menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar yang kemudia bekerja.<sup>15</sup>

Sebagai proses motivasi berfungsi antara lain:

Memberikan semangat dan mengaktifkan siswa agar tetap berminat dan siaga terus untuk belajar, memusatkan perhatian pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian hasil belajar, membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Q.S Al-Mujadilah 58: 11

<sup>14</sup> Departemen Agama RI, 2010, *Al-Quran dan Terjemahan*, Bandung: PT Mizan Pustaka, h. 544.

<sup>15</sup> Dimiyati dan Mujiono, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 205-206.

<sup>16</sup> Ramayulis, 1994, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, h. 86-87.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong timbulnya kelakuan suatu perbuatan, mengarahkan perbuatan pencapaian yang diinginkan, menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.<sup>17</sup>

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Untuk mendapatkan perubahan perilaku dalam dalam proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Ini berarti bahwa guru harus mengorganisasikan lingkungan belajar dengan sebaik-baiknya sehingga siswa dapat belajar dengan motivasi yang tinggi.<sup>18</sup>

Terkait dengan hal ini, ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri, antara lain yaitu:

1. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang akan mempengaruhi individu belajar. Faktor tersebut antara lain:

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Selanjutnya, yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar. Lingkungan sekitar yang

---

<sup>17</sup>Oemar Hamalik, 2004, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 161.

<sup>18</sup>Anwar B. Hasibuan, 2004, *Psikologi Pendidikan*, Medan: Pustaka Medyasarana, h. 51.



lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

b. Lingkungan Non Sosial

Faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan keberhasilan siswa.

2. Faktor Intern

Faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang akan mempengaruhi belajar. Faktor tersebut antara lain:

- a) Faktor jasmani, yaitu kesehatan dan cacat tubuh individu.
- b) Faktor psikologi yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.<sup>19</sup>

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian tentang model *cooperative learning*, sebelumnya telah diteliti oleh beberapa orang peneliti. Namun penelitian yang mereka lakukan berbeda dengan apa yang peneliti lakukan saat ini, diantaranya:

1. Zuriati (2007), dengan Judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Interaksi Belajar Mengajar Matematika Siswa MTs Arroyan Taqwa Pekanbaru. Kesimpulan dari penelitian ini adanya peningkatan interaksi belajar mengajar matematika siswa kelas VIII

---

<sup>19</sup>Muhibbin Syah, 2003, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 152.

semester II hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data dengan SPSS diperoleh mean sebelum penerapan adalah 19, 24 dan mean setelah penerapan adalah 29,76 sedangkan standar deviasi sebelum penerapan adalah 4,507 dan setelah penerapan meningkat menjadi 4, 630.

2. Nova Saputri (2007) Dengan Judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII 5 SMP Negeri 9 Pekanbaru. Dengan kesimpulan bahwa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan melihat hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 85, 37 %.
3. Nindy Muara Putri (2012), dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP N 3 Kajen Kabupaten Pekalongan”. Koefisien reliabilitas angket minat sebesar 0,646, sedangkan koefisien reliabilitas tes sebesar 0,873. Untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap masing-masing variabel data dianalisis secara univariat dengan statistik uji one sample t-test pada taraf signifikansi 5%. Dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) berpengaruh baik terhadap minat dan prestasi belajar siswa.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/1932/43/278>.

Perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan Zuriati dan Nova Saputri adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan yang akan peneliti lakukan adalah penelitian quasi eksperimen. Dimana penelitian tindakan adalah suatu proses yang dilalui oleh perorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam situasi tertentu untuk menguji prosedur yang diperkirakan akan menghasilkan perubahan tersebut dan kemudian, setelah sampai pada tahap yang dapat dipertanggungjawabkan, melaksanakan prosedur tersebut. Tujuan utama dalam penelitian tindakan adalah mengubah situasi, perilaku, dan lain sebagainya. Sementara itu penelitian experiment adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

### **C. Konsep Operasional**

Konsep operasional ini untuk menjabarkan konsep teoritis kedalam bentuk kongkrit, agar mudah dipahami dan sebagai acuan dilapangan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Model *cooperative learning tipe team games tournament* merupakan variabel bebas yang disimbolkan dengan (X), penerapan model *cooperative learning tipe team games tournament* di mulai dengan:

a. Pendahuluan

- 1) Guru memberikan informasi tentang materi pelajaran.
- 2) Guru mempersiapkan sesuatu yang diperlukan untuk penerapan *model cooperative learning tipe team games tournament*.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari, dan menjelaskan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *model cooperative learning tipe team games tournament* dengan memberikan gambaran mengenai model pembelajaran tersebut.
- 2) Guru membagi siswa dengan kelompok dengan cara heterogen baik pada jenis kelamin dan kemampuan akademiknya.
- 3) Guru membimbing dan memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dalam kelompok.
- 4) Guru memberikan pertanyaan (pertanyaan akademik) kepada siswa secara merata pada setiap kelompok.
- 5) Setiap kelompok mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.
- 6) Permainan berakhir waktu jam pelajaran hampir habis.

c. Penutup

1) Guru menyimpulkan perolehan kartu siswa dan menghitung skor siswa.

2) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari dengan menggunakan model *cooperative learning tipe team games tournament* tersebut.

2. Motivasi belajar siswa merupakan variabel terikat yang disimbolkan dengan (Y). Untuk mengetahui meningkatnya motivasi belajar siswa dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Siswa tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran.
- c. Siswa bertanya kepada guru dan teman-temannya ketika menemukan kesulitan selama proses pembelajaran.
- d. Siswa mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.
- e. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- f. Siswa dapat menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru.
- g. Siswa mempertahankan pendapat yang ia yakini kebenarannya dengan penuh percaya diri.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan teori diatas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha = terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa.

Ho = tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa.