

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Saco model pembelajaran *Team Games Tournament* dimainkan siswa dalam kelompok, hal ini bertujuan untuk mendapatkan skor untuk setiap tim. Permainan dapat berupa kuis yang berisi pertanyaan mengenai materi pembelajaran dan dapat diselingi dengan pertanyaan seputar anggota kelompok.¹ Jadi pertanyaan tidak hanya mengenai materi pelajaran melainkan pertanyaan seputar anggota kelompok guna lebih mengenal anggota kelompok.

Menurut Muliawan pembelajaran dengan cara kompetisi atau *Team Games Tournament* diadakan untuk memotivasi semangat belajar siswa sekaligus melihat tingkat pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dijelaskan guru. Model pembelajaran secara kompetisi ini menjunjung nilai sportivitas serta semangat pantang menyerah untuk menacapai tujuan yakni kemenangan tim.² Dengan adanya tujuan untuk menang maka siswa akan belajar lebih giat untuk memenangkan kompetisi.

Model pembelajaran tipe kooperatif grup mengharuskan semua anggota kelompok bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.³ Dengan dibentuknya kelompok kecil diharapkan siswa mampu memaksimalkan kegiatan belajar. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran tipe kooperatif yang melatih siswa untuk memberikan dampak seperti tolong menolong, bergotong royong, menghargai pendapat orang lain, dan berbagi informasi mengenai pengetahuan yang

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2013), 224.

² Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler* (Sleman: Ar-Ruzz Media, 2016), 140.

³ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Sleman: Ar-Ruzz Media, 2015), 44.

dimilikinya kepada anggota sesama kelompok.⁴ Sehingga tujuan pembelajaran yang terdiri dari kemampuan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) siswa dapat tercapai.

Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran dengan jenis kooperatif grup yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok dengan anggota empat sampai lima siswa secara heterogen atau siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda. Dengan melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengandung unsur permainan yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Model pembelajaran yang dikembangkan oleh De Vries dan Slavin ini dirancang guna memungkinkan siswa untuk belajar sekaligus berlatih tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁵

Jadi model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang bersifat kooperatif atau kerja sama anggota kelompok. Model pembelajaran ini dimainkan secara berkelompok dan tiap-tiap kelompok berusaha memperoleh skor tertinggi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru namun sebelum menjawab pertanyaan setiap kelompok berdiskusi terlebih dahulu untuk memperdalam materi yang telah dijelaskan guru.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin, model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki lima tahapan, yakni penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berikut ini langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament*:

45. ⁴ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*,

55. ⁵ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*,

1) Penyajian Kelas (*Class Prezentation*)

Tahap pertama yakni penyajian kelas, pada tahap penyajian kelas guru menjelaskan materi yang akan dipelajari siswa menggunakan metode ceramah, namun guru dapat memberi inovasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa audio visual atau kegiatan kreasi kelompok. Pada tahap ini siswa dituntut untuk lebih fokus dan bersungguh-sungguh mencermati penjelasan dari guru, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam menjalankan permainan dan kompetisi nantinya, sehingga siswa dapat memperoleh poin terbanyak.

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Setelah materi dibagikan, guru membentuk kelompok yang berisi 5-6 siswa yang heterogen atau berbeda kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras. Adanya heterogenitas dalam kelompok bertujuan untuk memotivasi siswa untuk saling membantu, antara yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah dalam memahami materi. Dengan dibentuknya kelompok ini diharapkan semua siswa belajar dan menguasai materi, sehingga semua anggota kelompok dapat mengikuti kompetisi dengan hasil yang baik.

Pada tahap ini siswa diajak untuk berdiskusi mengenai materi yang telah diajarkan. Selain itu guru juga dapat memberikan soal mengenai materi yang telah diajarkan, kemudian setiap anggota kelompok mengerjakan soal yang telah dibagi, untuk menyelesaikan soal ini siswa dapat saling membandingkan hasil jawaban mereka dan saling membenarkan apabila anggota kelompoknya mengalami kesalahan. Tahap diskusi ini menjadi bagian penting dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Karena pada tahap ini siswa didorong untuk memperkuat diri di antara anggota kelompok untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya. Ini adalah upaya dalam memberikan dukungan dan penguatan dari teman sebaya untuk menunjang kemampuan akademik siswa.

3) Permainan (*Games*)

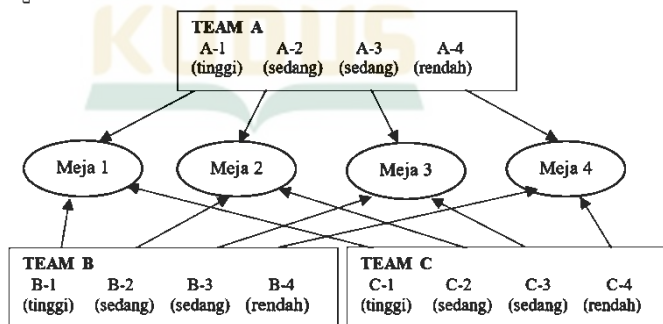
Tahap ini bertujuan untuk menentukan kemampuan tiap anggota kelompok dalam memahami materi. Oleh sebab itu pertanyaan yang diajukan masih relevan dengan materi yang didiskusikan oleh siswa. Dalam permainan ini, kelompok siswa yang homogen atau siswa dengan kemampuan yang

sama maju ke meja turnamen untuk mewakili kelompoknya. Ketika pemain telah berkelompok secara homogen, guru membagikan kartu soal untuk dibaca dan dijawab pemain secara lisan. Apabila jawaban pemain benar maka pemain memperoleh poin dan apabila jawaban salah maka pemain tidak memperoleh poin. Setelah semua soal terjawab, semua kelompok homogen kembali menuju kelompok awal untuk melaporkan poin yang didapatkan, kemudian ketua kelompok menghitung jumlah poin yang didapatkan kelompoknya.⁶ Untuk mempermudah perhitungan poin, guru dapat membuat papan poin yang di letakkan di depan kelas, sehingga semua siswa dapat langsung mengetahui poin yang diperoleh kelompoknya.

4) Kompetisi (*Tournament*)

Setelah menghitung jumlah poin yang didapatkan kelompoknya, siswa kembali berkelompok secara homogen untuk melakukan kompetisi atau turnamen. Pada tahap ini kelompok homogen maju satu persatu kedepan kelas untuk menjawab soal yang dibacakan guru secara berebut. Pemain yang pertama kali mengangkat tangan setelah guru membacakan soal berhak menjawab soal, apabila jawaban benar maka pemain memperoleh poin, apabila jawaban pemain salah maka pemain mendapatkan sanksi berupa pengurangan nilai poin dan soal dilemparkan kepada anggota kelompok homogen untuk diperebutkan kembali. Berikut ini penggambaran tahap pada games tournamnet,

Gambar 2.1 Skema Pelaksanaan *Team Games*



⁶ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, 57.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah semua tahap terlaksana maka guru menghitung poin setiap kelompok. Kelompok dengan poin tertinggi selama permainan dan kompetisi berlangsung akan mendapatkan penghargaan.⁷ Penghargaan dimaksudkan untuk menumbuhkan jiwa-jiwa kompetisi yang sehat pada siswa, penghargaan dapat berupa hadiah dan kata-kata pujian bagi kelompok dengan poin tertinggi dan kata-kata penguatan serta motivasi untuk selalu belajar bagi kelompok yang tidak mendapatkan poin tertinggi, dengan demikian kelompok siswa yang mendapatkan poin tertinggi akan terpacu untuk mendapatkan poin tertinggi lagi dikompetisi selanjutnya dan kelompok siswa yang tidak mendapatkan poin tertinggi akan lebih termotivasi untuk memenangkan kompetisi selanjutnya.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Games Tournamnet*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *team games tournamnet* adalah:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *team games tournamnet*
 - a) Memperluas pengetahuan siswa.
 - b) Mengembangkan sikap saling menghargai.
 - c) Partisipasi aktif siswa selama pembelajaran yang meningkat.
 - d) Semangat siswa dalam belajar meningkat.
 - e) Siswa ikut serta membangun pengetahuannya sendiri.
 - f) Menumbuhkan sikap kerja sama antar tim, toleransi dan menghargai pendapat orang lain.
 - g) Adanya penghargaan mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar.
 - h) Pembentukan kelompok-kelompok kecil membantu guru dalam mengawasi siswa selama kegiatan belajar mengajar.

⁷ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, 58.

- 2) Kekurangan model pembelajaran *team games tournamnet*
 - a) Waktu yang diperlukan cukup lama.
 - b) Guru harus menyiapkan soal untuk pelaksanaan turnamen.
 - c) Terjadi kemungkinan jika selama permainan berlangsung akan dikuasai oleh siswa yang menonjol.
 - d) Ruang kelas menjadi sedikit gaduh.⁸

Meskipun memiliki beberapa kelemahan, model pembelajaran *team games tournamnet* tetap banyak diminati oleh banyak guru untuk kegiatan belajar. Upaya untuk mencegah kelemahan tersebut adalah dengan menyiapkan model pembelajaran dengan matang sehingga dapat meminimalisir waktu pelaksanaan. Guru juga dapat menyiapkan soal pembelajaran dari beberapa hari sebelum pelaksanaan model pembelajaran dilakukan, sedangkan untuk mengatasi kegaduhan siswa saat turnamen berlangsung guru dapat memberikan pengarahannya untuk tidak terlalu ramai sampai mengganggu kelas lainnya atau poin akan dikurangi, dengan membuat kesepakatan ini di awal, siswa akan terbiasa sehingga meminimalisir kegaduhan di dalam kelas.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Tema merupakan dasar cerita, pokok pikiran. Hal ini sejalan dengan pembelajaran tematik yang membagi pembelajaran ke dalam beberapa tema dalam satu kelas. Menurut Mohamad Mukhlis, pembelajaran tematik adalah proses pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema untuk melibatkan siswa dalam pemberdayaan dan pemecahan masalah guna menumbuhkembangkan kreativitas dan potensi diri siswa.⁹

⁸ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, 316.

⁹ Muhammad Shaleh Assingkily, dkk, *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD (Dari Konvensional Menuju Kontekstual yang Fungsional)* (Bantul: K-Media, 2018), 7. https://books.google.co.id/books?id=skY6EAAAQBAJ&pg=PA7&dq=mohamad+mukhlis+pembelajaran+tematik&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjy4ajJ0K37AhWr0XMBH

Jadi pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terintegrasi, yaitu sistem pembelajaran dengan mengelompokkan berbagai materi pelajaran ke dalam satu fokus perhatian.¹⁰

Pembelajaran tematik pada mulanya hanya diterapkan di kelas rendah, namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan, pada tahun 2013 pembelajaran tematik juga diterapkan pada kelas atas. Hal ini disebabkan oleh teori perkembangan kognitif, dimana anak usia sekolah dasar belum mampu berpikir secara terpisah, tetapi anak berpikir secara menyeluruh menurut subjek yang kongkret.¹¹ Sehingga dibentuklah pembelajaran tematik yang di dalamnya memuat beberapa tema dan subtema.

Dari pembahasan tersebut, maka pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan atau mengkombinasikan beberapa materi mata pelajaran yang berkaitan dengan tema yang melibatkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik memuat beberapa mata pelajaran di antaranya Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, PJOK dan ditambah IPA dan IPS bagi kelas tinggi.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik di MI/SD

Dalam MI/SD pembelajaran tematik merupakan bentuk dari kurikulum 2013, adapun karakteristik pembelajaran tematik yaitu:

1. Memberikan Pengalaman Langsung (*direct experiences*)

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa menghadapi masalah yang nyata atau konkrit di sekitar siswa, tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami hal-hal yang abstrak.

2. Berpusat Pada Siswa

Dalam pembelajaran tematik, siswa berperan sebagai tokoh utama dan guru sebagai fasilitator atau

[fZ7AjsQ6AF6BAgIEAM#v=onepage&q=mohamad%20mukhlis%20pembelajaran%20tematik&f=false](https://doi.org/10.24067/edukatif.v5i1.17)

¹⁰ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian)* (Bandung: Alfabeta, 2014), 56.

¹¹ Sa'dun Akbar, dkk., *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 17.

- memberikan fasilitas terhadap persiapan kebutuhan dan bimbingan siswa melalui proses pembelajaran. Selain sebagai fasilitator, guru juga berperan sebagai motivator yang mempunyai tugas memberikan motivasi guna membangkitkan semangat belajar siswa.
3. Menyajikan Konsep dari Berbagai Muatan Pembelajaran tematik mencakup konsep dari bermacam-macam mata pelajaran pembelajaran terintegrasi. Artinya materi gabungan tersebut sesuai dengan topik atau tema yang disampaikan. Tujuannya adalah untuk membentuk pengetahuan siswa secara menyeluruh terhadap konsep yang sedang dipelajari.
 4. Mata Pelajaran Dipisahkan Secara Samar Pada pembelajaran tematik siswa mempelajari materi yang sudah dikelompokkan dalam tema, materi dalam tema dikaitkan dengan kehidupan siswa dan hal-hal yang ada di sekitar siswa.
 5. Menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan Pembelajaran tematik identik dengan pembelajaran yang menyenangkan karena di dalamnya memuat kegiatan dan permainan yang berhubungan dengan siswa. Karena anak usia sekolah dasar masih suka bermain maka pembelajaran tematik akan semakin efektif apabila pembelajaran dilakukan dengan permainan yang menyenangkan.
 6. Bersifat fleksibel Karena bersifat fleksibel atau luwes, maka dalam pembelajaran tematik setiap mata pelajaran akan dikaitkan dengan mata pelajaran lainnya berdasarkan kesesuaian materi yang kemudian dikaitkan dengan kehidupan yang ada di sekitar siswa.¹²

Oleh karena itu, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dipusatkan pada siswa atau *student center*, dan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Dalam pembelajaran tematik, siswa akan mempelajari beberapa mata pelajaran yang saling terintegrasi. Dengan pembelajaran fleksibel ini, siswa diajak untuk belajar

¹² Sa'dun Akbar, dkk., *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, 19-20.

dengan nuansa yang menyenangkan karena banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif” dimaknai sebagai suatu bentuk dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Motif adalah daya penggerak dalam tubuh untuk melakukan kegiatan tertentu demi tujuan tertentu. Berasal dari kata motif, motivasi dimaknai sebagai tenaga penggerak yang bertindak pada waktu tertentu, terutama pada saat sangat dibutuhkan.¹³

Menurut Mc. Donald, motivasi merupakan perpindahan energi individu yang ditandai dengan timbulnya emosi yang disertai respon terhadap suatu tujuan. Pengertian motivasi menurut Mc. Donald mengandung beberapa faktor penting, seperti motivasi untuk mengubah individu karena menyertai perubahan energi manusia, tetapi kemunculannya menyertai aktivitas fisik manusia, dan motivasi menentukan perilaku manusia ditandai dengan munculnya emosi yang merangsang individu.¹⁴ Jadi, motivasi timbul dari dalam diri individu akan tetapi kumunculan motivasi dipengaruhi oleh rangsangan atau dorongan unsur lain guna memperoleh suatu tujuan.

Menurut Soemanto, motivasi adalah transformasi energi yang dihasilkan dari dorongan dan tanggapan yang efektif untuk mencapai suatu tujuan. Karena harus ada tujuan dalam segala hal individu lakukan, maka ada pergeseran energi yang terjadi di dalam individu yang memberdayakan tindakan untuk mencapai tujuan.¹⁵ Atau dalam kata lain individu tersebut telah termotivasi.

Motivasi datang dari dalam diri (internal) dan dari luar (eksternal). Motivasi internal datang dari diri sendiri yang disebabkan karena individu senang melakukannya. Misalnya, seorang siswa yang gemar membaca karena tertarik dengan cerita para tokohnya, bukan untuk

¹³ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2014), 73

¹⁴ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 74.

¹⁵ Dwi Prasetya Danarjati, dkk, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 78.

kepentingan akademik. Setelah menyelesaikan satu buku, siswa mencari buku lain untuk menemukan karakter baru. Keberhasilan siswa dalam membaca buku menimbulkan keinginan untuk terus membaca buku lainnya.¹⁶ Sedangkan motivasi eksternal adalah keinginan terhadap tingkah laku individu yang diluar perbuatannya. Motivasi eksternal ini timbul karena adanya dorongan dari luar diri seseorang.¹⁷ Sebagai contoh siswa menjadi rajin belajar karena ingin memperoleh nilai yang tinggi atau karena ingin mendapatkan hadiah dan menghindari hukuman.

Jadi motivasi dapat dikatakan sebagai suatu transformasi energi di dalam diri individu yang ditandai dengan munculnya perasaan untuk menggapai suatu tujuan tertentu. Misalnya, seorang anak yang termotivasi untuk rajin belajar sehingga mendapatkan nilai yang baik dan naik kelas. Dari contoh ini anak terdorong untuk rajin belajar karena dengan rajin belajar anak akan mendapatkan nilai yang baik sehingga naik kelas. Keinginan untuk naik kelas ini menjadi tujuan anak menjadi rajin belajar.

Belajar adalah suatu proses berpikir dan berubah dengan adanya tahapan atau latihan secara berulang guna memperoleh ilmu pengetahuan.¹⁸ Menurut Afi Pamawi dalam bukunya yang berjudul psikologi belajar, ia mengungkapkan bahwa belajar adalah gabungan kegiatan batin dan raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari hasil pengalaman individu selama berinteraksi dengan lingkungan, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁹ Berdasarkan pengertian tersebut, belajar

¹⁶ Sugeng Widodo dan Dian Utami, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), 64.

¹⁷ Sugeng Widodo dan Dian Utami, *Belajar dan Pembelajaran*, 65.

¹⁸ Roberta Uron Hurit, dkk., *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021), 2.

https://books.google.co.id/books?id=vLc8EAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Belajar+dan+Pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiSiPnXw8L4AhW_SWwGHY57Cfk4ChDoAXoECAsQAw#v=onepage&q=Belajar%20dan%20Pembelajaran&f=false

¹⁹ Avi Parnawi, *Psikologi Belajar* (Sleman: Yogyakarta, 2019), 2.
<https://books.google.co.id/books?id=BAfDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=avi+parnawi&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjqlaWoxML4AhX5SmwGHQrmCYEQ6AF6BAGMEAM#v=onepage&q&f=false>

dapat dikatakan sebagai aktivitas individu dalam memperoleh pengetahuan baik berupa kognitif, afektif dan psikomotorik.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah kegiatan pribadi untuk memperoleh pengetahuan. Jadi, motivasi belajar adalah dorongan individu untuk bertindak berdasarkan keinginan untuk belajar dari dalam atau luar, dan tindakan sadar untuk melakukan atau mengarahkan tindakan individu dengan cara yang memaksa individu melakukan sesuatu untuk mencapai hasil yang diinginkan.²⁰

Motivasi belajar merupakan daya penggerak belajar siswa, dan motivasi belajar muncul dari kemauan dan kebutuhan siswa. Menurut Septian, motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri siswa yang membangkitkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan aktivitas belajar, dan mengarahkan kegiatan belajar itu guna memperoleh apa yang diinginkan siswa. Motivasi mempunyai peranan penting dalam memotivasi siswa untuk belajar. Jika siswa termotivasi, mereka akan memiliki energi untuk terlibat dalam kegiatan belajar.²¹ Sehingga untuk memunculkan motivasi belajar siswa diperlukan daya penggerak dari dalam diri siswa, daya penggerak ini dapat muncul apabila siswa merasa tidak ingin disaingi dan ingin lebih unggul, oleh karena itu siswa akan semangat belajar demi keinginannya tercapai.

b. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Motivasi mendorong aktivitas dan inisiatif pada siswa dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Motivasi, di sisi lain, datang dalam berbagai bentuk yang menumbuhkan semangat siswa untuk belajar di sekolah. Berikut adalah macam-macam bentuk motivasi siswa di sekolah.:

²⁰ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Sleman: Deepublish, 2020), 4.

²¹ Septian Aji Permana, *Kompetensi Guru IPS; Sebuah Kajian Pendekatan Konstruktivisme* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 105.

- 1) Pemberian angka
Angka dilambangkan sebagai nilai dari kegiatan belajar siswa. banyak siswa yang berlomba-lomba mendapatkan angka atau nilai yang baik dengan cara belajar. Pemberian angka menjadi salah satu motivasi yang kuat. Namun memberi angka sebagai bentuk motivasi belajar siswa harus dikaitkan dengan values yang terkandung dalam pembelajaran sehingga tidak sekedar berasal dari nilai kognitifnya saja akan tetapi berasal dari nilai sikap dan keterampilan siswa.
- 2) Hadiah
Pemberian hadiah juga dapat dikatakan dapat memotivasi siswa dengan meningkatkan minat dan kemauan belajarnya.
- 3) Kompetisi
Kompetisi di dalam kelas juga dapat dijadikan sebagai motivasi untuk mendorong siswa dalam belajar. Kompetisi dapat dilakukan dengan cara individu maupun kelompok. Dengan adanya kompetisi siswa akan terus belajar karena tidak mau kalah dengan teman-temannya. Salah satu bentuk kompetisi yang dapat dilakukan di dalam kelas adalah dengan penggunaan model pembelajaran *team games tournament*.
- 4) *Ego-involvement*
Menumbuhkan kesadaran siswa untuk mengerti pentingnya tugas dan menerima tantangan untuk belajar dengan mempertaruhkan harga diri. Siswa akan berusaha untuk mencapai prestasi belajarnya guna menjaga harga dirinya. Dengan kemampuan menyelesaikan tugas dengan baik merupakan lambang kebanggaan dan upaya menjaga harga diri siswa.
- 5) Memberi ulangan
Siswa akan giat belajar ketika mengetahui akan diadakan ulangan. Oleh karena itu ulangan menjadi sarana motivasi belajar siswa. namun dalam memberikan ulangan sebaiknya guru terbuka jika akan diadakan ulangan sehingga siswa dapat mempersiapkannya dengan cara belajar. Ulangan sebaiknya tidak dilakukan terus menerus karena dapat membuat siswa merasa bosan dan tertekan.

- 6) Mengetahui hasil
Siswa akan lebih semangat dan giat untuk belajar setelah siswa mengetahui hasil yang siswa dapatkan dari belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajarnya tumbuh maka motivasi siswa untuk belajar akan terus tumbuh juga.
- 7) Pujian
Apabila siswa mampu melakukan sesuatu dengan baik seperti menyelesaikan tugas dengan tepat, mampu menjawab pertanyaan, ataupun melakukan hal baik lainnya di dalam kelas, guru dapat memberikan pujian. Pemberian pujian dapat dilakukan dengan kata-kata yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 8) Hukuman
Hukuman yang dilakukan dengan tepat dapat menjadi alat motivasi belajar bagi siswa. Siswa akan lebih giat belajar karena adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk tidak mau dihukum.²² Yang perlu diingat bahwa dalam memberikan hukuman, guru tidak boleh memberi hukuman yang mengarah pada kekerasan. Untuk itu hukuman dapat berupa meminta siswa menyanyi di depan kelas, mengerjakan soal atau tugas tambahan.

c. Indikator Motivasi Belajar

Berdasarkan pendapat Uno, indikator motivasi belajar digolongkan ke dalam enam golongan yaitu:

- a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, hasrat dan keinginan untuk belajar biasa disebut dengan motivasi berprestasi. Motivasi ini berasal dari dalam diri individu sehingga dapat dikembangkan melalui proses belajar.
- b) Adanya dorongan dan keutuhan dalam belajar, adakalanya siswa menyelesaikan tugasnya bukan karena dorongan dari dalam dirinya akan tetapi karena dorongan dari luar seperti takut gagal, dimarahi orang tua atau guru dan takut dihukum, sehingga muncul dorongan untuk siswa tersebut melakukan tugasnya.²³

²² Saberdirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 92-94

²³ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, 9.

- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, karena adanya harapan untuk menuju sesuatu, siswa akan menyelesaikan tugasnya. misalnya saat siswa ingin naik kelas, maka siswa akan berusaha demi keinginannya terwujud yakni naik kelas.
- d) Adanya penghargaan dalam belajar, tak jarang siswa mengerjakan tugasnya lantaran akan mendapatkan penghargaan, maka siswa berusaha mengerjakan tugas sebaik mungkin demi penghargaan. penghargaan ini bisa berupa hadiah ataupun kalimat pujian yang memotivasi siswa.²⁴
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam kelas, suasana kelas yang menyenangkan juga menjadi salah satu indikator motivasi belajar siswa. suasana kelas yang menyenangkan dan bermakna mampu membuat siswa terkesan.
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, lingkungan belajar siswa menjadi salah satu indikator motivasi belajar, suasana belajar yang kondusif mampu membuat siswa lebih nyaman dan berkonsentrasi untuk belajar.²⁵

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Usia sekolah dasar (usia 6-12) merupakan tahap perkembangan kritis dalam perkembangan anak. Anak-anak pada usia ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Memiliki dorongan dan keinginan untuk selalu berprestasi dan tidak suka kalah dari teman sebayanya.
- b) Anak usia sekolah dasar memiliki keingintahuan yang tinggi serta tertarik terhadap lingkungan sekitarnya.
- c) Senang bermain dan bersenang-senang.
- d) Mulai mengatur dirinya sendiri dan suka mencoba dan mengeksplorasi hal-hal baru.
- e) Belajar melalui observasi, bekerja, berinisiatif dan belajar bersama teman sebaya.

²⁴ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, 10.

²⁵ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, 11.

- f) Mampu belajar secara efektif apabila berada dalam kondisi yang memuaskan.²⁶

Dari beberapa karakteristik tersebut, anak sekolah dasar masih suka bermain sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif apabila guru mampu menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa untuk bermain sekaligus belajar. Selain itu anak juga memiliki dorongan untuk tidak mau kalah dari teman sebayanya dan suka mengeksplor hal-hal baru. Untuk itu, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar.

5. Teori Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) didukung oleh teori yang kuat, teori-teori tersebut antara lain:

1) Teori Konstruktivistik

Ada dua jenis teori konstruktivistik yakni, konstruktivisme kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Menurut Piaget, siswa harus berpartisipasi aktif dalam membangun atau mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan ini sejalan dengan konsep pembelajaran kooperatif. Dimana pembelajaran kooperatif dapat menjadikan siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui diskusi kelompok. Dalam penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournament*, terdapat tahap belajar dalam kelompok yang mengharuskan semua siswa di dalam kelompok memahami tugas dan materi yang siswa diskusikan.²⁷ Dengan adanya belajar dalam kelompok ini pengetahuan yang didapatkan siswa tidak hanya dari guru melainkan siswa membangun sendiri pengetahuan tersebut sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. teori konstruktivistik ini juga sejalan dengan prinsip

²⁶ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, 85.

²⁷ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, 308

pembelajaran tematik dimana siswa mencari tahu dan bukan diberi tahu.²⁸

2) Teori Motivasi

Pada teori motivasi tipe pembelajaran kooperatif lebih memfokuskan pada adanya penghargaan atau struktur tujuan tempat peserta didik bekerja. Penghargaan ini memiliki tujuan untuk merangsang perasaan dan pemikiran siswa untuk selalu menerima penghargaan. Demi mendapatkan penghargaan tiap-tiap anggota kelompok dapat melakukan apa saja demi kebaikan kelompoknya dan tidak lupa memberikan dukungan secara optimal kepada anggota kelompoknya dibandingkan kelompok lainnya. Dalam teori motivasi, penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat memotivasi siswa pada saat kegiatan *tournament* atau kompetisi. Pada saat ini terjadi persaingan sehat antar kelompok, setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk mengikuti kompetisi, nantinya poin yang diperoleh akan diakumulasikan sehingga siswa akan berlomba-lomba mendapatkan poin yang banyak demi memenangkan kompetisi dan mendapat penghargaan dari guru. Dengan kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.²⁹

B. Penelitian Terdahulu

Tujuan dari penelitian terdahulu adalah untuk membandingkan dan memposisikan temuan penelitian dan untuk menggambarkan keaslian penelitian. Berikut merupakan beberapa hasil penelitian terdahulu:

1. Skripsi yang ditulis oleh Dewi Nuryani dengan judul “Penerapan Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi”. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 70% pada siklus I

²⁸ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 67.

²⁹ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, 309

- dan 80% pada siklus II. Serta mampu meningkatkan keaktifan belajar pada siklus pertama adalah 3,3 (mendekati aktif) dan memperoleh 4,2 (mendekati sangat aktif) pada siklus kedua.³⁰
2. Skripsi yang ditulis oleh Lili Eka Saputri dengan judul “Pengaruh Metode *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN Tempel Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian ini membahas mengenai pengaruh dari model *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tematik terhadap motivasi belajar siswa. berdasarkan penelitian ini, aktivitas siswa meningkat dan data motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum diperlakukan uji Mann Whitney U diperoleh p-value sebesar 0,761 ($p > 0,05$) artinya H_0 diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan setelah diberi perlakuan Mann Whitney U diperoleh p-value sebesar 0,000 ($p > 0,05$), artinya H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT).³¹
 3. Skripsi yang ditulis Khusnul Khotimah dengan judul “Pengaruh Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VA SD Negeri 01 Pekuncen Wiradesa”. Penelitian ini berfokus mengenai pengaruh dari penerapan *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa, ditemukan pengaruh positif dan

³⁰ Dewi nuryani, “Penerapan Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi” (Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2019), <http://repository.uinjambi.ac.id/2605/>

³¹ Lili Eka Saputri, “Pengaruh Metode *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN Tempel Tahun Ajaran 2014/2015” (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2015), http://digilib.uin-suka.ac.id/16472/2/11480070_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf

signifikan anantara penerapan *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu pada perhitungan koefisien determinasi besar pengaruh *cooperative learning* tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa adalah sebanyak 50,4% sedangkan 49,6% dipengaruhi faktor lainnya.³²

4. Skripsi yang ditulis Afifatus Sholihah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Team Games Tournamen* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar dalam Tema “Panas dan Perpindahannya” Bagi Siswa Kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo 2018/2019”. Penelitian ini berfokus mengenai ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi pada penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V, hal ini ditandai dengan ditunjukkannya signifikansi untuk *Pillai’s Trace*, *Wilks’ Lambda*, *Hotelling’s Trace*, *Roy’ Largest Root* dengan signifikansi lebih dari 0,05.³³
5. Jurnal yang ditulis oleh Indah Fajri Hilmi dan Mai Sri Lena dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di Kelas V SDN 05 Pasar Baru”. Penelitian ini berfokus mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan presentase 80% (baik) dengan penilaian sikap 87,5% dengan kategori baik dan presentase pelaksanaan memperoleh 84,4% dengan kategori

³² Khusnul Khotimah, “Pengaruh Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VA SD Negeri 01 Pekuncen Wiradesa” (Skripsi, IAIN Pekalongan, 2019), <http://etheses.iainpekalongan.ac.id/880/>

³³ Afifatus Sholihah, “Pengaruh Penggunaan Model *Team Games Tournamen* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar dalam Tema “Panas dan Perpindahannya” Bagi Siswa Kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo 2018/2019” (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2019), <http://etheses.iainponorogo.ac.id/8141/>

baik serta presentase hasil belajar siswa menunjukkan skor rata-rata 72% pada siklus I. Pada siklus II terjadi kenaikan yang menunjukkan presentase 92% dengan kategori sangat baik, penilaian sikap 94% dengan kategori sangat baik selanjutnya presentase pelaksanaan memperoleh 94% dengan kategori sangat baik dan presentase hasil belajar siswa menunjukkan skor rata-rata 84%. Sehingga model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa.³⁴

Berikut ini tabel mengenai perbandingan atau persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti.

Tabel 2.1
Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Sekarang

No.	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Dewi Nuryani	“Penerapan Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournaments</i>) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>team games tournament</i> dan diterapkan dalam pembelajaran tematik.	Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar sedangkan penelitian sekarang untuk menumbuhkan motivasi belajar. Penelitian ini menjadikan siswa IV sebagai subjek penelitian dan dalam penelitian sekarang menggunakan subjek siswa kelas VI. Selain itu penelitian ini merupakan penelitian tindakan

³⁴ Indah Fajri Hilmi dan Mai Sri Lena, “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di Kelas V SDN 05 Pasar Baru,” *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 7 No. 2 (2022): 105, diakses Pada 26 November, 2022. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/7005>

		Jambi.”		kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan pendekatan kualitatif.
2.	Lili Eka Saputri	“Pengaruh Metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN Tempel Tahun Ajaran 2014/2015.”	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>team games tournament</i> sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan diterapkan dalam pembelajaran tematik.	Perbedaannya adalah penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (<i>Quasi Eksperiment</i>) dengan desain penelitian Nonequivalent control grup sedangkan penelitian sekarang menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sedangkan dalam penelitian sekarang adalah siswa kelas VI.
3.	Khusnul Khotimah	“Pengaruh Penerapan <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VA SD Negeri 01	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>team games tournament</i> sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan diterapkan dalam pembelajaran tematik.	Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sedangkan dalam penelitian sekarang

		Pekuncen Wiradesa.”		adalah siswa kelas VI.
4.	Afifatus Sholihah	“Pengaruh Penggunaan Model <i>Team Games Tournamen</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar dalam Tema “Panas dan Perpindahannya” bagi Siswa Kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo 2018/2019.”	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>team games tournament</i> sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan diterapkan dalam pembelajaran tematik.	Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sedangkan dalam penelitian sekarang adalah siswa kelas VI.
5.	Indah Fajri Hilmi dan Mai Sri Lena	“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) di Kelas V SDN 05 Pasar Baru.”	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>team games tournament</i> dan diterapkan dalam pembelajaran tematik.	Perbedaannya adalah model pembelajaran <i>team games tournament</i> dalam penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan dalam penelitian sekarang dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sedangkan dalam penelitian sekarang adalah siswa kelas VI. Selain itu penelitian ini merupakan

			penelitian tindakan kelas yang menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian sekarang merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.
--	--	--	---

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual yang menghubungkan bagaimana mengorganisasikan atau menghubungkan teori-teori secara logis berdasarkan faktor-faktor yang dianggap penting. Sederhananya, kerangka pemikiran membahas ketergantungan antara variabel yang dianggap penting dan digunakan untuk menyelesaikan situasi yang sedang diselidiki. Menetapkan kerangka berpikir akan membantu merumuskan hipotesis dan menguji hubungan tertentu.³⁵ Kerangka berpikir ini memberikan landasan konseptual untuk penelitian dengan menelaah hubungan antar variabel yang dirasa penting dalam mempelajari situasi masalah.

Pada penelitian ini, model pembelajaran *team games tournament* (TGT) digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah. Model dengan tipe kooperatif ini diperlukan kerja sama antar anggota kelompok untuk memenangkan kompetisi, sehingga siswa perlu memahami materi yang diberikan guru dengan cara belajar terlebih dahulu. Dengan demikian siswa akan termotivasi untuk belajar guna memenangkan kompetisi. Penggunaan model

³⁵ Askari Zakariah, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Action Research, Research and Development (R and D)* (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah, 2020), hlm. 100
[https://books.google.co.id/books?id=k8j4DwAAQBAJ&pg=PA96&dq=Metodologi+Penelitian+Kuantitatif,+Kualitatif+Action+Research,+Research+and+Development+\(R+and+D\)&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwio5vKT_cX4AhUC63MBHQWyAtMQ6AF6BAgGEAM#v=onepage&q=Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif%2C%20Kualitatif%20Action%20Research%2C%20Research%20and%20Development%20\(R%20and%20D\)&f=false](https://books.google.co.id/books?id=k8j4DwAAQBAJ&pg=PA96&dq=Metodologi+Penelitian+Kuantitatif,+Kualitatif+Action+Research,+Research+and+Development+(R+and+D)&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwio5vKT_cX4AhUC63MBHQWyAtMQ6AF6BAgGEAM#v=onepage&q=Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif%2C%20Kualitatif%20Action%20Research%2C%20Research%20and%20Development%20(R%20and%20D)&f=false)

team games tournament (TGT) ini diharapkan mampu menjadikan siswa semangat dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam menerima materi yang disajikan guru, sehingga pembelajaran akan lebih efektif siswa dapat mengaplikasikan pembelajaran yang siswa dapat di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

