

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Gambaran Umum MI NU Suryawiyah Mejobo Kudus

a. Sejarah berdirinya MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

Madrasah Ibtidaiyah Suryawiyah Kirig merupakan lembaga swasta yang didirikan oleh Bapak Kyai Said Irzam pada tahun 1952. Lembaga ini berada di bawah naungan Yayasan Suryawiyah dan memiliki akta notaris No.47/1997. Pada awalnya, Yayasan Suryawiyah hanyalah badan yang bertanggung jawab atas pendidikan Raudhatul Atfal (RA/TK), MI, Madin, dan TPA. RA dan MI Suryawiyah sendiri merupakan lembaga formal yang menjalankan pendidikan dengan berlandaskan kurikulum Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan Nasional.

Seiring berjalannya waktu, madrasah ini memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah belum terpenuhinya fasilitas-fasilitas yang menunjang proses pembelajaran seperti ruang kepala madrasah, ruang guru, ruang komputer, UKS dan ruang perpustakaan. Terlebih sebelumnya gedung Madrasah Ibtidaiyah memiliki multi fungsi, pada pagi hari difungsikan untuk sekolah formal RA dan MI, sore untuk Madin Ula dan malam hari untuk Madin Wustho. Sampai pada tahun 2010 gedung baru MI NU Suryawiyah telah diresmikan sebagai tempat belajar mengajar. Sehingga kegiatan belajar mengajar tidak pernah berhenti.

Oleh sebab itu pengurus berupaya membuat Madrasah ibtidaiyah bisa menduduki gedung dan sarana belajar sendiri yang saat ini berdiri di Desa Kirig RT 01 RW 03 Mejobo Kudus. Adapun selama pembangunan gedung berlangsung, dana yang didapatkan berasal dari donator dan swadaya masyarakat. Namun karena dirasa masih minim, pengurus kemudian berupaya mencari bantuan dari pemerintah kabupaten, provinsi dan pusat.

b. Letak geografis MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

Madrasah Ibtidaiyah Suryawiyah terletak di Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus Madrasah Ibtidaiyah Suryawiyah lebih tepatnya di Desa Kirig Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus RT I RW III. Desa Kirig sendiri merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Mejobo, dibutuhkan waktu sekitar 20 menit apabila ditempuh dari jalan raya di Desa Jepang. MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut :

- 1) Bagian Utara : Jalan Desa
- 2) Bagian Timur : Rumah Warga
- 3) Bagian Selatan : Rumah Warga
- 4) Bagian Barat : Madrasah TPQ Suryawiyah

c. Visi, Misi dan Tujuan MI Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

Berikut ini adalah visi, misi dan tujuan yang ditetapkan di MI NU Suryawiyah Mejobo Kudus:

- 1) Visi MI Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus
“Terbentuknya Generasi Muslim Yang Terampil, Berilmu, Beramal Soleh dan Berprestasi”.
- 2) Misi MI Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus
 - a) Menyiapkan siswa-siswi dengan membekali aqidah dan keluhuran sehingga mampu menjalani kehidupan sehari-hari.
 - b) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari Alqur’an dan menjalankan ajaran agama Islam.
 - c) Mewujudkan pembentukan karakter Islami yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
 - d) Membekali Siswa dengan pemahaman keilmuan sebagai dasar untuk dikembangkan pada proses pendidikan.
- 3) Tujuan MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus
 - a) Meningkatkan iman dan taqwa melalui bimbingan dan kegiatan keagamaan.
 - b) Meningkatkan kreatifitas peserta didik melalui kegiatan kerja potensi diri.
 - c) Meningkatkan keterampilan dan apresiasi peserta didik dibidang ilmu pengetahuan, teknologi, sosial,

- budaya dan seni melalui “*constructivism learning*” dan interaksi global.
- d) Menanamkan kesehatan jasmani dan rohani melalui bimbingan dan kegiatan olahraga serta keagamaan.
 - e) Menanamkan sikap akhlaqul karimah melalui keteladanan dan bimbingan.
 - f) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik melalui kegiatan.
 - g) Meningkatkan mutu pembelajaran dan sarana pembelajaran.¹

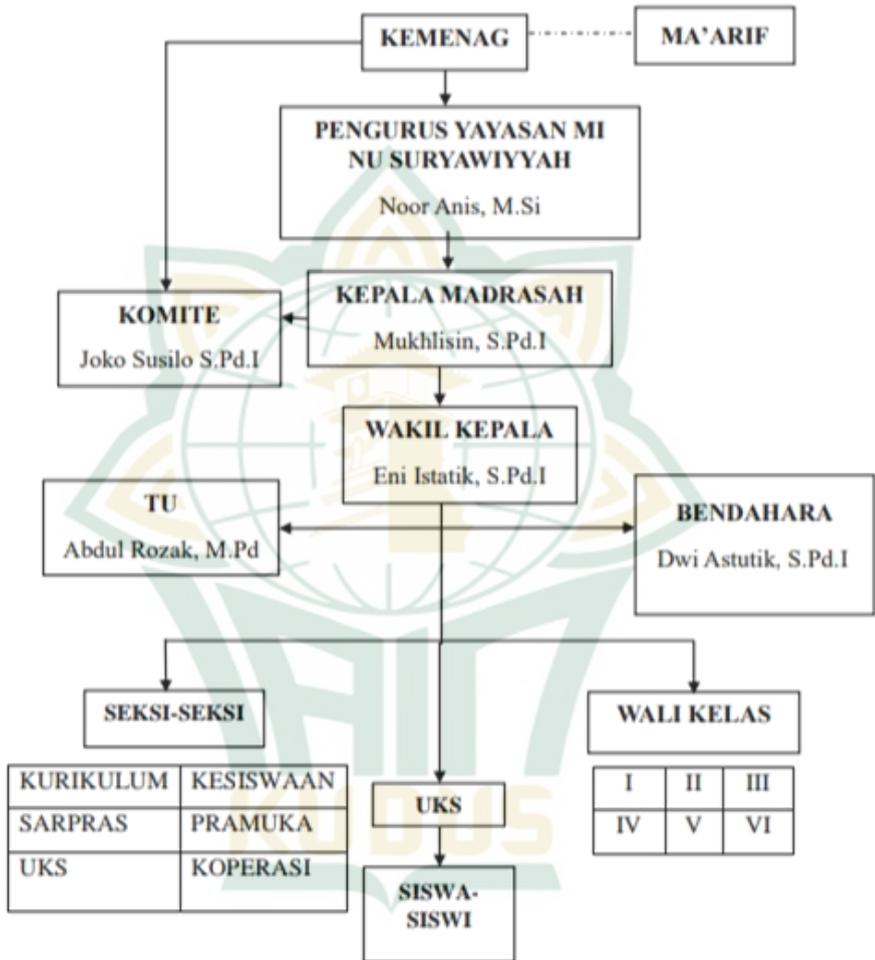
2. Profil MI Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

a. Identitas MI Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

- 1) Nama Madrasah : MI NU Suryawiyah
- 2) Alamat Madrasah : Ds. Kirig RT 01 RW 03
Mejobo Kudus
 - a) Desa : Kirig
 - b) Kecamatan : Mejobo
 - c) Kabupaten : Kudus
 - d) Nomor Telepon : 081 325 852 616
 - e) Kode Pos : 59381
- 3) No.Rekening Bank : BANK JATENG CAB
KUDUS REK.NO:3-024-
00011-6, a/n:Suryawiyah
- 4) Status madrasah : Terakreditasi :A
- 5) NSM : 111233190061
- 6) NPSN : 60712422
- 7) Tahun Berdiri : 1952
- 8) Nama Kepala Madrasah : Mukhlisin,S.Pd.I
- 9) SK Kepala Madrasah
 - a) Nomor : 03/YSK/VI/2010
 - b) Tanggal : 9 Oktober 2004
 - c) Penyelenggara : Yayasan Suryawiyah
/BPPMNU
 - d) Status Tanah : HGB/Milik Yayasan

¹ Data dokumentasi, Gambaran Umum MI NU Suryawiyah Mejobo Kudus, (dikutip pada tanggal 31 Januari 2023, pukul 08.30 WIB).

**b. Struktur Organisasi di MI NU Suryawiyah Kirig
Mejobo Kudus**
Gambar 4.1 Struktur Organisasi MI NU Suryawiyah



c. Guru dan Staf di MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

Guru menjadi salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran. berikut ini daftar guru di MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus.

Tabel 4.1 Daftar Guru MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

No.	Nama/NIP	Tempat, Tgl. Lahir	Jabatan	Pendidikan Terakhir	Golongan Ruang
1.	Mukhlisin, S.Pd.I	Kudus, 10/10/1969	Kepala Madrasah	S1	Kepala Madrasah
2.	Eni Istatik, S.Pd.I	Kudus, 03/05/1976	Guru	S1	Guru Kelas
3.	Noor Fais, M.Pd.I	Kudus, 24/05/1977	Guru	S2	Guru Kelas
4.	Dwi Astuti, S.Pd.I	Kudus, 02/05/1976	Guru	S1	Guru Kelas
5.	Joko Susilo, S.Pd.I	Kudus, 19/05/1978	Guru	S1	Guru Kelas
6.	Anik Furianti, S.Pd.I	Kudus, 20/08/1980	Guru	S1	Guru Kelas
7.	Yuyun Farida, S.Pd.I	Kudus, 28/02/1982	Guru	S1	Guru Kelas
8.	Wiwit Istifaiyah, S.Pd.I	Kudus, 30/05/1983	Guru	S1	Guru Kelas
9.	Abdul Rozak, M.Pd	Kudus, 09/05/1991	Guru	S2	Guru Kelas
10.	Zaenab, S.Pd.I	Kudus, 15/08/1969	Guru	S1	Guru Kelas
11.	Humamul Firdaus, S.Pd	Kudus, 09/05/1996	Guru	S1	Guru Kelas

Data kepegawaian yang ada di MI NU Suryawiyah dibedakan menjadi dua diantaranya pendidik dan pegawai atau tenaga kependidikan. Untuk data pendidik terdapat 11 pendidik dengan rician sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rincian Data Kepegawaian di MI NU Suryawiyah

Ijazah Tertinggi	Banyaknya						Total
	PNS			Non PNS			
	L	P	Jml	L	P	Jml	
S2	0	0	0	2	0	0	2
S1	1	0	1	2	6	8	9
Total	1	0	1	4	6	10	11

△

d. Kesiswaan di MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

MI NU Suryawiyah memiliki 176 siswa dengan sebagian besar siswa-siswinya berasal dari Desa Kirig dan desa-desa di sekitarnya. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rincian Data Kepegawaian di MI NU Suryawiyah

No.	Kelas	Jumlah Murid		Jumlah Seluruhnya
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I A	6	12	18
2.	1 B	7	11	18
3.	II	16	13	29
4.	III	12	16	28
5.	IV	16	10	26
6.	V A	8	8	16
7.	V B	8	8	16
8.	VI	12	13	25
Jumlah		88	88	176

e. Sarana dan Prasarana di MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

Lembaga pendidikan membutuhkan sarana dan prasarana untuk mendukung proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana sangat penting untuk melengkapi kelengkapan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran

yang dilakukan berikut ini sarana dan prasarana di MI Suryawiyah,²

Tabel 4.4 Sarana Prasarana di MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus

No	Jenis	Ada / Tidak ada	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kelas	Ada	8	Baik
2	Ruang Kantor / TU	Ada	1	Baik
3	Ruang Kepala	Ada	1	Baik
4	Guru	Ada	1	Baik
5	Ruang Perpustakaan	Ada	1	Baik
6	Laboratorium bahasa dan Komputer	Tidak ada		
7	Lapangan olahraga	Ada	1	Baik
8	Aula	Ada	1	Baik
9	Ruang UKS	Ada	1	Baik
10	Toilet	Ada	2	Baik

B. Deskripsi Data Penelitian

Setelah selesai melakukan penelitian di MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus, berikut adalah gambaran data penelitian. Berdasarkan rumusan masalah pada Bab 1, uraian penelitian ini dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yakni: (1) perencanaan dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah, (2) pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah, (3) hasil dari pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah.

² Data Dokumentasi, Profil MI NU Suryawiyah Mejobo Kudus, (dikutip pada tanggal 31 Januari 2023, pukul 08.30 WIB)

1. Perencanaan dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik

Dalam perencanaan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang perlu dilakukan adalah dengan membuat kelompok secara heterogen atau dalam satu kelompok memiliki jenis kelamin, etnis dan kemampuan intelektual yang berbeda, selain kelompok heterogen juga guru perlu membuat kelompok homogen setelah guru menentukan anggota setiap kelompok guru perlu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).³

a. Membagi Kelompok Belajar

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Januari 2023, Bu Eni Istatik, S.Pd.I selaku guru kelas VI membagi kelompok menjadi dua macam kelompok yakni kelompok heterogen dan kelompok homogen. Kelompok heterogen terdiri dari 5 kelompok dengan kode kelompok A, B, C, D, dan E yang masing-masing beranggotakan 5 siswa dengan kemampuan intelektual yang beragam. Dalam penelitian ini kelompok heterogen digambarkan sebagai berikut:

Gambar 4.2 Kelompok Homogen dalam Pembelajaran TGT

A-1 (Tinggi)	A-2 (Sedang)	A-3 (Sedang)	A-4 (Sedang)	A-5 (Rendah)
B-1 (Tinggi)	B-2 (Sedang)	B-3 (Sedang)	B-4 (Sedang)	B-5 (Rendah)
C-1 (Tinggi)	C-2 (Sedang)	C-3 (Sedang)	C-4 (Sedang)	C-5 (Rendah)
D-1 (Tinggi)	D-2 (Sedang)	D-3 (Sedang)	D-4 (Sedang)	D-5 (Rendah)
E-1 (Tinggi)	E-2 (Sedang)	E-3 (Sedang)	E-4 (Sedang)	E-5 (Rendah)

³ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 197.

Setelah kelompok heterogen terbentuk maka guru membuat kelompok homogen, di dalam kelompok homogen terdiri dari 5 kelompok dengan kode kelompok 1, 2, 3, 4, dan 5 yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 siswa dengan kemampuan intelektual yang sama. Dalam penelitian ini, kelompok homogen digambarkan sebagai berikut:

Gambar 4.3 Kelompok Homogen dalam Pembelajaran TGT

A-1 (Tinggi)	B-1 (Tinggi)	C-1 (Tinggi)	D-1 (Tinggi)	D-1 (Tinggi)
A-2 (Sedang)	B-2 (Sedang)	C-2 (Sedang)	D-2 (Sedang)	E-2 (Sedang)
A-3 (Sedang)	B-3 (Sedang)	C-3 (Sedang)	D-3 (Sedang)	E-3 (Sedang)
A-4 (Sedang)	B-4 (Sedang)	C-4 (Sedang)	D-4 (Sedang)	E-4 (Sedang)
A-5 (Rendah)	B-5 (Rendah)	C-5 (Rendah)	D-5 (Rendah)	E-5 (Rendah)

b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dari hasil wawancara bersama guru kelas VI pada tanggal 7 Februari 2023, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan guru sebelum memulai pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas, salah satunya adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berfungsi untuk meruntutkan proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Bu Eni Istatik, S.Pd.I selaku guru kelas VI berikut ini:

“Sebelum pembelajaran yang saya siapkan itu RPP, silabus, alat peraga, startegi pembelajaran dan diselingi *ice breaking*.”⁴

Adapun penyusunan RPP yang dilakukan Bu Tatik memuat beberapa komponen penting mengenai perencanaan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*, antara lain:

⁴ Eni Istatik, wawancara oleh peneliti, 7 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

1) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Komponen RPP pertama dalam perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yakni merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini disesuaikan dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Dalam penelitian ini tujuan pembelajaran dirumuskan sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama

- (1) Dengan mengamati dan mendiskusikan kegiatan tersebut, siswa akan dapat menyebutkan nama pembicara dan pendengar pidato dengan benar.
- (2) Mengamati dan mendiskusikan kegiatan memungkinkan siswa untuk menggambarkan lokasi dan suasana pidato.
- (3) Melalui kegiatan mandiri, siswa mengembangkan konsep urutan isi bahasa.
- (4) Melalui kegiatan observasi, siswa dapat merujuk pada perbedaan karakteristik anak laki-laki dan perempuan setelah pubertas.
- (5) Melalui latihan kelompok, siswa mampu merancang karya poster yang sesuai dengan karakteristik remaja yang dialaminya.⁵

b) Pertemuan Kedua

- (1) Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat menghayati nilai-nilai ketuhanan dalam kehidupan.
- (2) Melalui kegiatan observasi, mahasiswa dapat mengapresiasi peran Indonesia dalam ASEAN-nya di bidang ekonomi.
- (3) Melalui diskusi siswa mampu mengidentifikasi dengan benar unsur-unsur pokok bahasa.⁶

⁵ Data Dokumentasi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan Pertama, (dikutip pada tanggal 30 Januari 2023, pukul 08.00 WIB).

⁶ Data Dokumentasi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan Kedua, (dikutip pada tanggal 7 Februari 2023, pukul 08.00 WIB).

2) Menentukan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan apa saja yang akan siswa pelajari, di dalam materi pembelajaran, khususnya pembelajaran tematik yang mana setiap mata pelajaran saling terintegrasi. Di kelas VI sendiri memiliki 9 tema. Pada semester I siswa mempelajari lima tema sebagai berikut:

- a) Tema 1 Selamatkan Mahluk Hidup
 - (1) Subtema 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan
 - (2) Subtema 2 Hewan Sahabatku
 - (3) Subtema 3 Lestarkan dan Hewan Tumbuhan
- b) Tema 2 Persatuan dalam Perbedaan
 - (1) Subtema 1 Rukun dalam Perbedaan
 - (2) Subtema 2 Bekerja Sama Mencapai Tujuan
 - (3) Subtema 3 Bersatu Kita Teguh
- c) Tema 3 Tokoh dan Penemuan
 - (1) Subtema 1 Penemu yang Mengubah Dunia
 - (2) Subtema 2 Penemu dan Manfaatnya
 - (3) Subtema 3 Ayo, Menjadi Penemu
- d) Tema 4 Globalisasi
 - (1) Subtema 1 Globalisasi di Sekitarku
 - (2) Subtema 2 Globalisasi dan Manfaatnya
 - (3) Subtema 3 Globalisasi dan Cinta Tanah Air
- e) Tema 5 Wirausaha
 - (1) Subtema 1 Kerja Keras Berbuah Kesuksesan
 - (2) Subtema 2 Usaha di Sekitarku
 - (3) Subtema 3 Ayo, Belajar Berwirausaha

Pada semester II terdapat 4 tema sebagai berikut:

- f) Tema 6 Menuju Masyarakat Sehat
 - (1) Subtema 1 Lingkungan Sehat, Masyarakat Sehat
 - (2) Subtema 2 Masyarakat Sehat Negara Kuat
 - (3) Subtema 3 Membangun Masyarakat Sehat
- g) Tema 7 Kepemimpinan
 - (1) Subtema 1 Kepemimpinan di Sekitarku
 - (2) Subtema 2 Pemimpin Idolaku
 - (3) Subtema 3 Ayo Memimpin
- h) Tema 8 Bumiku
 - (1) Subtema 1 Perbedaan Waktu dan Pengaruhnya
 - (2) Subtema 2 Bumiku dan Musimnya
 - (3) Subtema 3 Bumi, Matahari dan Bulan

- i) Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar
 - (1) Subtema 1 Keteraturan Yang Menakjubkan
 - (2) Subtema 2 Benda Angkasa Luar dan Rahasiannya
 - (3) Subtema 3 Tokoh Penjelajah Angkasa Luar

Adapun materi pada pembelajaran tematik ini menyangkut mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

3) Menentukan Kegiatan pembelajaran

Seperi yang telah dikemukakan Bu Tatik, menentukan strategi pembelajaran dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Salah satu strategi yang digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Ada beberapa macam model pembelajaran yang Bu Tatik gunakan di antaranya,

“Ada *problem based learning*, *problem solving*, terus ada juga tutor teman sebaya. Biasanya anak itu suka model pembelajaran yang menyenangkan dan jika ceramah terus menerus anak itu tidak mendengarkan jadi memang harus diselingi dengan *games*.”⁷

Pemilihan model pembelajaran harus mengikuti kondisi siswa, banyak siswa yang lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, seperti yang dikemukakan Bu Tatik berikut ini,

“Dari yang saya lihat anak itu suka pembelajaran yang menantang. Selain itu saya suka mendokumentasikan segala kegiatan di kelas dan nanti saya kirim di grup whatsapp wali murid, tujuannya adalah wali murid itu tahu pembelajaran yang saya dan anak lakukan hari ini itu seperti apa.”⁸

Bu Tatik juga mengungkapkan bahwa, proses pembelajaran tanpa menggunakan model dan dengan menggunakan model memiliki perbedaan yang signifikan.

⁷ Eni Istatik, wawancara oleh peneliti, 7 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

⁸ Eni Istatik, wawancara oleh peneliti, 7 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

“Jelas ada perbedaan, karena saya itu sering sekai berpindah-pindah cara agar anak tidak bosan dan termotivasi untuk belajar. Kalau dalam pembelajaran saya hanya ceramah anak itu tidak fokus dan asik sendiri sehingga tidak ada dorongan dari dalam diri anak untuk mengikuti pembelajaran, tapi kalau menggunakan model anak itu bisa lebih fokus dan mau mengikuti pembelajaran.”⁹

Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran sangat penting untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini, model yang digunakan adalah *Team Game Tournament* (TGT). Model ini merupakan model tipe kooperatif yang mengajarkan kerja sama kelompok, dimana siswa akan berkompetisi dengan menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin tertinggi, kelompok dengan poin tertinggi akan menjadi juara.

Sebelum menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) hal yang perlu dipersiapkan adalah membuat pertanyaan, pertanyaan ini berhubungan dengan materi yang akan disampaikan. Selanjutnya penentuan kelompok, terdapat dua kelompok dalam model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), yaitu kelompok heterogen di mana siswa dikelompokkan secara acak dengan kemampuan intelektual yang beragam dan yang kedua kelompok homogen yakni siswa berkelompok disesuaikan dengan kemampuan intelektualnya. Fungsi pengelompokan ini adalah pada saat pengelompokan heterogen, siswa dengan kemampuan intelektual lebih tinggi dapat membantu teman sebayanya yang mempunyai kemampuan intelektual di bawahnya. Sedangkan pengelompokan secara homogen bertujuan untuk memberikan soal sesuai dengan kemampuan siswa.

⁹ Eni Istatik, wawancara oleh peneliti, 7 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

4) Menyusun Evaluasi

Salah satu cara untuk mengukur kemampuan siswa adalah dengan menggunakan evaluasi. Evaluasi yang diberikan dalam penelitian ini berupa soal, terdapat tiga macam soal yang diberikan yaitu:

1) Soal Diskusi

Soal diskusi diberikan kepada siswa secara berkelompok, soal diskusi ini berupa pertanyaan dan pembuatan poster. Fungsi pemberian soal diskusi ini adalah untuk melatih kerja sama siswa dan mempersiapkan siswa untuk menjawab soal individu.

2) Soal Individu

Soal individu ini disesuaikan dengan kemampuan siswa, terdapat 25 soal yang mana jumlah soal ini menyesuaikan jumlah siswa, jadi setiap siswa mendapat satu buah pertanyaan yang harus dijawab secara lisan di hadapan siswa lainnya. Soal ini yang nantinya akan menjadi poin dalam model *Team Game Tournament* (TGT).

3) Soal Berebut

Jumlah soal ini menyesuaikan dengan jumlah kelompok, sehingga terdapat lima soal berebut. Soal ini nantinya akan menjadi poin penentu dalam model *Team Game Tournament* (TGT).

2. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan model *Team Game Tournament* (TGT) dilakukan selama 2 pertemuan pada tanggal 30 Januari 2023 dan 2 Februari 2023 di MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus. Dalam pelaksanaannya terdapat tiga kegiatan yakni kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Sebelum pembelajaran dimulai, siswa secara bersama-sama berdo'a dengan dipimpin oleh salah seorang siswa menggunakan mikrofon di kantor guru. Kemudian dilanjutkan dengan pembiasaan, seperti yang diungkapkan oleh Bu Tatik.

“Sebelum memulai pembelajaran ada berdo’a bersama, terus ada pembiasaan membaca asmaul husna dan surat-surat pendek.”¹⁰

Sebelum masuk ke kegiatan inti, guru akan menanyakan kabar siswa, melakukan absen, sedikit mengulas materi sebelumnya, hal ini bertujuan untuk membangkitkan kembali memori siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya, serta memberi tahu siswa materi yang akan dipelajari, kegiatan ini biasa disebut apersepsi. Seperti yang dilakukan oleh Bu Tatik, “Saat KBM diawali dengan apersepsi dulu supaya anak fokus dalam pembelajaran.”¹¹

Kegiatan pembuka ini berfungsi sebagai pemanasan bagi siswa sebelum memasuki kegiatan inti dalam pembelajaran. sehingga siswa akan fokus mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya merupakan kegiatan inti, dalam kegiatan inti dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terdapat lima langkah yang dilakukan guru, di antaranya:

a) Menyajikan Materi

Dalam menjelaskan materi guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran ataupun alat peraga. Pada penelitian ini, guru menggunakan media pembelajaran berupa kertas soal. kertas soal ini berisi soal-soal yang akan dibacakan dan dijawab siswa dalam kelompok homogen.

Untuk menunjang proses pembelajaran, siswa dan guru memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan, seperti yang diungkapkan Bapak Mukhlisin, S.Pd.I berikut ini,

“Fasilitas yang didapatkan siswa tentunya ada ruang kelas, pembelajaran dengan komputer yang dilaksanakan dua kali dalam seminggu, *smart TV* untuk menunjang pembelajaran yang berhubungan

¹⁰ Eni Istatik, wawancara oleh peneliti, 7 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

¹¹ Eni Istatik, wawancara oleh peneliti, 7 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

dengan audio visual, terus ada juga lapangan olahraga.”¹²

Baik guru maupun siswa dapat menggunakan fasilitas tersebut secara bijak demi terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam menyampaikan materi, terkadang Bu Tatik menggunakan metode ceramah dan diselingi tanya jawab, namun dalam memberikan tanya jawab siswa cenderung enggan menjawab dan hanya siswa-siswa tertentu yang berani menjawab, seperti yang diungkapkan Bu Tatik berikut ini,

“Kalau anak hanya diberi pertanyaan terkadang anak tidak berani dan tidak serius dalam menjawab.”¹³

Selain ceramah dan tanya jawab, siswa juga kerap diikuti dengan membaca materi yang ada di buku dengan suara lantang, jadi meskipun menggunakan ceramah sebisa mungkin siswa tetap dilibatkan selama proses menyampaikan materi. Selain itu, tak jarang Bu Tatik memanfaatkan fasilitas *smart TV* untuk membantu Bu Tatik dalam menyampaikan materi.

b. Belajar dalam Kelompok (*Team*)

Setelah guru menyampaikan materi, siswa berkelompok secara heterogen. Dalam tahap ini siswa berdiskusi dengan menjawab soal dan mendiskusikan materi yang telah diajarkan. Soal yang didiskusikan siswa ini nantinya akan berkaitan dengan tahap selanjutnya yakni tahap menjawab soal homogen. Jadi pada tahap inilah kemampuan kerjasama siswa digunakan, pada tahap ini juga kemauan siswa untuk belajar digunakan demi memenangkan kompetisi. Tidak hanya soal, dalam tahap diskusi siswa juga dituntut untuk menunjukkan keterampilannya dalam membuat poster, poster yang dibuat berisi materi pubertas pada remaja. Dan dipertemuan kedua siswa bertugas menentukan negara-negara di ASEAN melalui peta buta

¹² Mukhlisin, wawancara oleh peneliti, wawancara 1, 31 Januari 2023, transkrip.

¹³ Ani Istatik, wawancara oleh peneliti, 7 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

Asia Tenggara. Sehingga pada tahap diskusi tidak hanya aspek kognitif yang terpenuhi namun aspek psikomotor juga terpenuhi.

c. Permainan (*Games*)

Setelah berdiskusi siswa membentuk kelompok homogen sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Pada tahap ini kartu soal dibagikan kepada siswa, dan siswa secara bergantian menjawab soal. Untuk memfokuskan siswa dan memperhatikan soal yang dibaca siswa lainnya, Bu Tatik mengacak urutan menjawab soal, sehingga semua siswa akan terfokus memperhatikan pembelajaran. pada tahap ini terdapat 25 soal yang akan dibacakan setiap siswa, sehingga setiap siswa akan mendapatkan satu soal. siswa yang benar dalam menjawab soal akan mendapatkan satu poin untuk kelompok heterogennya, sedangkan untuk siswa yang salah dalam menjawab tidak akan mendapatkan poin. Rata-rata semua siswa dapat menjawab soal dengan benar hanya beberapa siswa saja yang salah dalam menjawab, seperti yang diungkapkan oleh Bu Tatik,

“Bahkan kemarin 90% anak mampu menjawab soal yang diberikan.”

Poin yang didapatkan siswa akan ditempel di papan poin, sehingga semua siswa dapat melihat poin yang didapatkan masing-masing kelompok.

d. Kompetisi (*Tournament*)

Setelah semua siswa menjawab soal secara individu, selanjutnya adalah soal berebut. Setiap kelompok homogen akan diberi satu pertanyaan yang harus dijawab secara berebut, siswa pertama yang mengangkat tangan dan menjawab dengan benar mendapatkan poin untuk kelompok heterogennya, sedangkan siswa menjawab pertanyaan dengan salah akan mendapat pengurangan poin untuk kelompok heterogennya.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah semua langkah dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah tahap penghargaan. Kelompok dengan poin terbanyak akan mendapatkan juara. Adapun perolehan poin yang didapatkan setiap kelompok adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Akumulasi Perolehan Poin

Nama Kelompok	Jumlah Poin
Kelompok A	12 poin
Kelompok B	13 poin
Kelompok C	10 poin
Kelompok D	10 poin
Kelompok E	10 poin

Dengan demikian kelompok B menjadi juara karena memperoleh poin tertinggi disusul oleh kelompok A dengan poin satu angka di bawah kelompok B dan diikuti oleh kelompok C, D dan E yang sama-sama memperoleh 10 poin.

Pada tahap ini, guru dapat memberikan hadiah atau penghargaan untuk menambah kesan pada kelompok juara. Hadiah dapat berupa keperluan sekolah siswa seperti pulpen, pensil, buku, makanan ringan ataupun sesuai kemampuan dari guru. Selain memberikan penghargaan kepada juara kelompok guru juga harus memberikan pujian ataupun kata-kata motivasi untuk kelompok lainnya sehingga kelompok lainnya mampu memenangkan pertandingan selanjutnya.

Setelah semua kegiatan inti dilaksanakan maka kegiatan yang terakhir adalah penutup. Pada kegiatan penutup, guru akan mengulas sedikit materi yang telah dipelajari dan siswa dipersilakan untuk bertanya. Kemudian guru memberikan penguatan dan kata-kata motivasi untuk siswa giat belajar. Dan diakhiri dengan berdo'a bersama.¹⁴

3. Hasil Pelaksanaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Sehingga dapat Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*, untuk mengetahui motivasi belajar siswa dilihat dari nilai ulangan harian siswa. Berdasarkan nilai ulangan harian siswa pada pembelajaran tematik yang mana terdapat tujuh mata pelajaran (Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS, PJOK, Matematika, dan SBdP)

¹⁴ Hasil Observasi, di MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus, tanggal 30 Januari 2023 dan tanggal 7 Februari 2023.

sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* didapatkan hasil rata-rata sebesar 77,4. Dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.6 Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Mata Pelajaran	Rata-Rata	
	UH I	UH II
Bahasa Indonesia	74,1	85,4
PPKn	83,2	73,8
IPA	74,1	87,8
IPS	82	79,8
PJOK	74,3	72,8
Matematika	72,2	70,8
SBdP	73,8	79,4
Rata-rata	76,3	78,5
Rata-rata akhir	77,4	

Setelah diterapkan model pembelajaran *team games tournament* pada pembelajaran tematik didapatkan peningkatan hasil ulangan harian siswa, berikut ini rincian hasil ulangan harian siswa setelah diterapkan model pembelajaran *team games tournament*.

Tabel 4.7 Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Mata Pelajaran	Rata-Rata	
	UH I	UH II
Bahasa Indonesia	90,7	89,2
PPKn	95,2	93,4
IPA	87,4	91,7
IPS	89,8	79
PJOK	91,1	94,2
Matematika	83,9	79,5
SBdP	89,8	94,1
Rata-rata	89,7	88,7
Rata-rata akhir	89,2	

Dari hasil tersebut, terdapat peningkatan sebesar 15,24% yang pada mulanya rata-rata nilai ulangan harian siswa sebesar 77,4 setelah diterapkan model pembelajaran meningkat menjadi 89,2%. Hasil dari nilai ulangan harian siswa ini sesuai dengan keterangan Bu Tatik, beliau mengungkapkan bahwa:

“Model pembelajaran yang kemarin itu cocok mbak, karena anak sudah mulai berpikir secara kritis, mandiri, dan bisa memaksimalkan pembelajaran. Model TGT juga membuat anak tidak banyak bercicara karena anak berpikir untuk memecahkan soal yang anak dapat. Ternyata anak semangat dan lebih termotivasi untuk belajar. Bahkan kemarin 90% anak mampu menjawab soal yang diberikan. Kalau anak hanya diberi pertanyaan terkadang anak tidak berani dan tidak serius dalam menjawab tapi dengan menggunakan model TGT anak lebih berani dan tidak takut menjawab soal. Jadi menurut saya sangat cocok diberikan kepada anak kelas VI.”¹⁵

Berdasarkan hasil tersebut, terdapat kesesuaian antara hasil nilai ulangan harian siswa dan wawancara dengan Ibu Eni Istatik, yang mengatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Sehingga hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VI di MI NU Suryawiyah pada pembelajaran tematik.

C. Analisis Data Penelitian

Data dan teori yang diperoleh diolah menjadi analisis data. Data yang didapat dari lapangan dianalisis berdasarkan teori yang ada dengan menggunakan teknik analisis data. Teknik yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif dengan pendekatan kualitatif.

1. Analisis Perencanaan dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik

Perencanaan menjadi babak awal dalam semua kegiatan terutama dalam pembelajaran, oleh karena itu perlu pertimbangan dari berbagai aspek, karena pelaksanaan dan hasil pembelajaran sangat bergantung pada perencanaan. Adapun perencanaan dalam pembelajaran berlandaskan standar proses pendidikan meliputi silabus dan rencana pelaksanaan

¹⁵ Eni Istatik, wawancara oleh peneliti, 7 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

pembelajaran (RPP).¹⁶ Dalam menggunakan model *Team Games Tournament* terbagi menjadi dua tahap yakni pembagian kelompok dan penyusunan RPP. Hal ini sejalan dengan perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas VI yakni dengan membuat kelompok, menyusun RPP, silabus, alat peraga, strategi pembelajaran dan diselingi *ice breaking*.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana jangka pendek untuk memperkirakan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. RPP ini merupakan hasil pengembangan kurikulum yang diarahkan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran ke arah perolehan keterampilan dasar.¹⁷ Di dalam RPP terdapat beberapa komponen seperti menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi, menentukan kegiatan pembelajaran, dan menyusun evaluasi yang rencananya akan dilaksanakan untuk satu kali pertemuan. Meskipun terkadang apa yang ada di RPP tidak sesuai dengan kegiatan di lapangan, setidaknya dengan adanya RPP akan membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan apa yang diharapkan guru kepada siswanya.¹⁸ Tujuan pembelajaran apabila dirumuskan secara terperinci merupakan apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai hasil dari sebab akibat pembelajaran yang dirumuskan dalam bentuk tingkah laku. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kompetensi dan indikator pencapaian siswa, selain itu tujuan pembelajaran menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran.¹⁹ Merumuskan tujuan pembelajaran menjadi langkah awal dalam perencanaan pembelajaran.

Pemilihan materi didasarkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sehingga tingkat kedalaman materi

¹⁶ Haerana, *Manajemen Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan; Teori dan Aplikasinya* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), 38.

¹⁷ Hamzah Yunus dan Hedy Vanni Alam, *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013* (Sleman: Deepublish, 2018), 155.

¹⁸ Ida Bagus Made Astawa dan I Gede Ade Putra Adnyana, *Belajar Dan Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2018), 17.

¹⁹ Ida Bagus Made Astawa dan I Gede Ade Putra Adnyana, *Belajar dan Pembelajaran*, 19.

disesuaikan dengan kemampuan siswa.²⁰ Dalam pembelajaran tematik sendiri materi-materi yang disajikan sudah dikelompokkan ke dalam satu tema dan ruang lingkup tema disesuaikan dengan usia dan perkembangan siswa, termasuk minat dan kebutuhan siswa.²¹ Dalam pembelajaran tematik materi yang diintegrasikan disesuaikan dengan tema yang cocok dengan kehidupan siswa sehari-hari sehingga diharapkan siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Terlebih dengan penggunaan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok homogen atau siswa dengan kemampuan yang sama, sehingga materi yang siswa dapatkan sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri.

Dalam kegiatan belajar diperlukan adanya strategi pembelajaran. Menurut Makmun, strategi pembelajaran adalah tata cara, metode dan teknik mengajar yang dianggap paling efektif dan efisien serta dapat membimbing guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.²² Strategi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran itu sendiri adalah bentuk pembelajaran yang digunakan guru sepanjang pembelajaran.²³ Menurut Bu Tatik sebagai guru kelas VI di MI NU Suryawiyah pemilihan model pembelajaran hendaklah menggunakan model pembelajaran yang tidak mudah membuat siswa bosan dan mampu membuat siswa tertantang.

Salah satu komponen perencanaan pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran. Menurut Haryanto evaluasi pembelajaran adalah penilaian atau penaksiran terhadap kemampuan peserta didik ke arah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan kurikulum. Evaluasi ini dapat berupa tes seperti penilaian kognitif maupun non tes seperti penilaian afektif atau sikap siswa. Adanya evaluasi ini sangat penting karena bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

²⁰ Jamil Suprihartiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasinya* (Sleman: Ar-Ruzz Media, 2013), 112.

²¹ Abd. Kadir Dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), 70.

²² Ida Bagus Made Astawa dan I Gede Ade Putra Adnyana, *Belajar dan Pembelajaran*, 149.

²³ Sutirman, *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 22.

²⁴ Dalam penelitian ini evaluasi yang digunakan berupa tes, dengan memberikan soal secara individu, kelompok, dan berebut. Sehingga tingkat pemahaman siswa dapat diketahui.

2. Analisis Pelaksanaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik

Di dalam pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi tiga bagian yakni, pembuka, inti dan penutup. Kegiatan pembuka merupakan kegiatan awal dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan perhatian siswa dan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga mampu berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.²⁵ Hal ini sejalan dengan pendapat Bu Tatik yang mengungkapkan bahwasannya kegiatan pembuka digunakan untuk memfokuskan perhatian siswa sebelum memasuki kegiatan inti.

Kegiatan inti merupakan berisi kegiatan belajar mengajar yang interaktif, merangsang, menyenangkan, menantang dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.²⁶ Dalam penelitian ini, digunakanlah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yakni model pembelajaran dengan jenis kooperatif yang mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok secara acak atau heterogen dan kemudian dikelompokkan kembali secara homogen atau siswa dengan kemampuan yang sama. Menurut Slavin model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki lima tahap yakni, menyajikan materi, belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*Team Recognition*).²⁷ Mengikuti pendapat Slavin tersebut, pada tahap inti dalam penelitian ini terbagi menjadi lima tahap yaitu, (1) menyajikan materi yakni guru memberikan penjelasan materi baik menggunakan metode ceramah maupun tanya jawab, (2) belajar dalam kelompok

²⁴ Ida Bagus Made Astawa dan I Gede Ade Putra Adnyana, *Belajar dan Pembelajaran*, 23.

²⁵ Jamil Suprihartiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasinya*, 116.

²⁶ Jamil Suprihartiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasinya*, 116-117.

²⁷ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Sleman: Ar-Ruzz Media, 2015), 55-56.

(*team*) yakni siswa berkelompok secara heterogen kemudian berdiskusi mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru, (3) permainan (*games*) yakni siswa berkelompok secara homogen menjawab soal yang ada di kartu soal secara individu, (4) kompetisi (*tournament*) yakni siswa masih berkelompok secara homogen menjawab soal secara berebut dengan mengangkat tangan terlebih dahulu apabila mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut, (5) penghargaan kelompok (*team recognition*) yakni penghargaan bagi kelompok yang mampu menjawab soal terbanyak dan mengumpulkan poin terbanyak akan mendapatkan penghargaan. Tak lupa guru juga memberikan motivasi atau kata-kata semangat untuk kelompok lain untuk dapat memenangkan pertandingan selanjutnya.

Setelah semua kegiatan inti dilaksanakan maka kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penutup, kegiatan penutup sendiri merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri proses pembelajaran dengan guru memberikan kesimpulan, dan penguatan.²⁸ Di MI NU Suryawiyah setelah diberikan kesimpulan dan penguatan maka diakhiri dengan berdo'a bersama sebelum pulang.

3. Analisis Hasil Pelaksanaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik

Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap guru dan siswa. Baik guru maupun siswa dapat melaksanakan tahap-tahap pembelajaran dengan baik dan kondusif. Guru mampu memimpin jalannya pembelajaran dengan baik dan siswa secara teratur mampu mengikuti arahan guru. Senada dengan pendapat Bu Tatik yang mengungkapkan bahwa siswa menjadi tidak banyak berbicara karena siswa berusaha memecahkan soal yang didapatkannya.

Pembelajaran dengan tipe kooperatif grup ini mengajak siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya, selain itu model *Team Games Tournament* (TGT) mampu membuat siswa berperan aktif selama proses pembelajaran, mampu meningkatkan keterampilan sosial karena siswa berkelompok secara acak serta mampu

²⁸ Jamil Suprihartiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasinya*, 177.

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.²⁹ Dalam penelitian ini, untuk mengetahui tumbuhnya motivasi belajar siswa dilihat dari nilai ulangan harian siswa sebelum diterapkan model *Team Games Tournament* dan sesudah diterapkan model *Team Games Tournament*. Dari hasil pelaksanaan didapatkan peningkatan nilai ulangan harian sebesar 15,24%. Pada mulanya rata-rata nilai ulangan harian siswa adalah 77,4 kemudian meningkat menjadi 89,2. Sehingga model *Team Games Tournament* mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Tumbuhnya motivasi belajar siswa ini juga nampak dari sikap siswa selama proses pembelajaran yang lebih aktif. Tidak ada siswa yang tidak mendapatkan peran, semua siswa mendapat kesempatan untuk menjawab soal, meskipun beberapa siswa masih kebingungan dalam menjawab soal pada tahap *games*. Namun sebagian besar siswa mampu menjawab soal, bahkan pada tahap *tournament* semua siswa mengangkat tangan untuk mendapatkan kesempatan menjawab soal berebut.

Terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik, adapun faktor pendukung tersebut antara lain:

- a. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya dan memberi tanggungjawab secara individu untuk mengumpulkan poin demi kemenangan kelompok dan mendapatkan penghargaan. Dengan adanya penghargaan siswa lebih termotivasi untuk belajar, hal ini sesuai dengan teori motivasi yang kemukakan Slavin, bahwasannya adanya penghargaan dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.³⁰
- b. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa, sehingga suasana kelas tidak membosankan. Suasana kelas yang menyenangkan dan adanya tantangan sangat disukai siswa, oleh karena itu guru

²⁹ Nelly Astuti, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif; Implementasi di SD* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), 4.

³⁰ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, 309

perlu membangun suasana tersebut untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

- c. Semua siswa berperan aktif tanpa terkecuali karena tiap siswa mempunyai tugas dan perannya sendiri-sendiri. Keaktifan siswa saat pembelajaran merupakan salah satu ciri dari pembelajaran tematik, dimana siswa menjadi sentral dari pembelajaran yang berlangsung atau *student center*. Dalam pembelajaran ini, semua siswa berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran, semua siswa memiliki tugas masing-masing.

Adapun beberapa faktor penghambat dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa antara lain:

- a) Beberapa siswa menolak pembelajaran berkelompok dengan pengelompokan yang diatur guru. Pada pembagian kelompok beberapa siswa menolak kelompok yang ditetapkan guru. Alasan siswa menolak kelompok tersebut adalah karena siswa ingin berkelompok dengan teman yang siswa anggap dekat, sehingga pada awal pembelajaran setiap kelompok masih kurang maksimal. Namun, apabila siswa sering berkelompok secara acak seperti pada pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* maka siswa menjadi lebih akrab dengan teman-temannya yang lain, sehingga siswa menjadi lebih aktif bersosialisasi dengan teman sekelas yang lain.
- b) Dampak dari pengelompokan yang tidak sesuai keinginan siswa terlebih pada kelompok heterogen yang siswa dikelompokkan dengan kemampuan intelektual berbeda membuat adanya kesenjangan antara siswa dengan kemampuan intelektual yang tinggi dan siswa dengan kemampuan intelektual yang rendah. Siswa dengan kemampuan intelektual tinggi biasanya mengeluhkan cara kerja kerja siswa dengan kemampuan intelektual rendah, dan siswa dengan kemampuan intelektual rendah biasanya merasa tidak dianggap dan diabaikan oleh siswa dengan kemampuan intelektual tinggi. Pada pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) yang memang mengelompokkan siswa secara heterogen hal semacam ini memang menjadi salah satu faktor penghambat, namun terdapat solusi untuk mengatasi hal ini, yakni pada saat diskusi kelompok siswa tidak hanya berdiskusi mengenai

materi pelajaran saja akan tetapi terdapat tugas membuat poster yang mengasah keterampilan siswa.

- c) Adanya kejenuhan terhadap penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dilakukan secara terus-menerus. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) setiap dua minggu sekali atau setiap satu bulan sekali dengan pemberian penghargaan di akhir bulan atau akhir semester. Dengan jangka waktu yang lama siswa akan menanti-nantikan waktu untuk pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Sehingga selama menunggu waktu tersebut guru dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar sehingga mampu mendapatkan poin tertinggi pada saat model *Team Games Tournament* (TGT) digunakan. Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan Ibu Eni Istatik yang mengungkapkan jika siswa meminta pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*.

Dari pemaparan di atas, maka penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah Kirig Mejobo Kudus.

Slavin mengungkapkan bahwa teori motivasi terhadap pembelajaran kooperatif difokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan siswa beraktivitas. Artinya memberikan penghargaan kepada kelompok yang mampu memberikan penampilan terbaiknya atau dalam hal ini kelompok yang memperoleh poin tertinggi akan merangsang perasaan dan pemikiran siswa untuk menghidupkan karakter yang bertujuan untuk mendapatkan penghargaan, di sinilah motivasi belajar siswa akan bertumbuh.