

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Manajemen Pembelajaran

a. Pengertian dan Unsur Manajemen

Dapat dipahami bahwa manajemen adalah kekuatan utama dalam organisasi yang mengkoordinir berbagai kegiatan bagian-bagian (sub sistem) serta berhubungan dengan lingkungan. Manajemen sendiri adalah proses yang dilaksanakan oleh manajer agar organisasi berjalan menuju pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.¹ Sedangkan, pembelajaran adalah pola interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik dengan niat untuk memperoleh pengetahuan, sikap, ketrampilan, atau serta mendalami apa yang dipelajari.²

Berdasarkan dari konsep manajemen dan pembelajaran, maka konsep manajemen pembelajaran dapat dipahami sebagai proses mengelola yang meliputi kegiatan planning, organizing, actuating dan evaluating proses membelajarkan yang berkaitan dengan seluruh komponen di dalamnya guna meraih. Manajemen pembelajaran sendiri adalah segala tindakan dalam rangka untuk mencapai proses belajar mengajar yang edukatif, efektif dan efisien.³

Manajemen pembelajaran sendiri bekenaan dengan pemahaman, peningkatan dan pelaksanaan dari pengelolaan program pengajaran yang dilaksanakan. Dalam hal manajemen pembelajaran, berarti dikaji konsep strategi pembelajaran, dan

¹ Syafrudin dan Irwan Nasution, *Manajemen Pembelajaran* (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), 70.

² Satria Nasution, *Penerapan Saintifik dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa tentang Sistem Gerak pada Manusia Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah Kab. Rokan Hulu*, *Jurnal Ilmiah Edu Sains*, Rokan Hulu: Universitas Pasir Pengaraian, Vol. 2 No.1 (2019): 37

³ Ein Maria Olfa, *Pengaruh manajemen model Belajar MURDER Terhadap Penguasaan Peserta Didik di MTs PP Tunas Harapan Tembilihan, Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Pekanbaru: STAI Diniyah Pekanbaru, Vol. 17 No. 1 (2020): 157

gaya mengajar guru akan menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pengajaran. Adapun manfaat manajemen pembelajaran adalah sebagai aktivitas profesional dalam menggunakan dan memelihara satuan program pengajaran yang dilaksanakan.⁴

Unsur-unsur manajemen, pada umumnya meliputi tujuh unsur manajemen yang di singkat 6 M + I, diantaranya *man, money, material, machine, method, market dan information*.⁵

a. *Manusia/Man*

SDM adalah salah satu faktor produksi selain tanah, modal, dan life skill di dalam pendekatan ekonomi. Manusia merupakan unsur manajemen yang sangat penting keberadaannya dalam rangka meraih target. Oleh karena itu, seorang pendidik memiliki peranan yang sangat urgen dalam pembelajaran.

b. *Uang/Money*

Didalam dunia pendidikan, keuangan yang dimiliki oleh lembaga pendidikan juga akan memberikan dampak dan pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

c. *Bahan Baku/Material*

Point ini merupakan gambaran input (peserta didik) yang akan mendapatkan proses pembinaan, pembimbingan dan pendidikan selama proses belajar mengajar berlangsung baik teori maupun praktek.

d. *Mesin/Machine*

Perwujudan mesin ini adalah sarana dan prasaran yang disiapkan oleh sekolah sebagai salah satu faktor penunjang dalam rangkan mempermudah dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penciptaan atau setting suasana lingkungan yang baik dan kondusif juga menjadi motor

⁴ Syafrudin dan Irwan Nasution, *Manajemen Pembelajaran* (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), 78

⁵ Ahmad Munir Saifulloh dan M. Darwis, *Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal Bidayatuna*, Lumajang: Institut Agama Islam Syarifuddin, Vol. 03 No. 02 (2020): 295-296

penggerak dalam rangka untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal sesuai dengan tujuan manajemen pembelajaran.

e. *Metode/Method*

Metode kerja sangat dibutuhkan agar mekanisme kerja berjalan efektif dan efisien. Begitu juga dalam pembelajaran, Terdapat bermacam-macam metode pembelajaran. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga pendidik harus pintar dan kreatif dalam memilih metode pembelajaran. Penggunaan dan penerapan metode oleh guru harus sesuai dengan karakter materi dan karekter peserta didik dalam rangka memenuhi target pembelajaran.

f. *Pasar/Market*

Pasar merupakan masyarakat (pelanggan). Saat ini pasar sudah berkali-kali mengalami perubahan dan pergeseran. Pengaruh globalisasi menjadi tantangan yang harus di hadapi, mulai dari bidang keuangan, kebudayaan, etika dan moral. Sehingga manajemen pembelajaran sudah harus mengarah dan menjawab tantangan tersebut.

g. *Informasi/Information*

Informasi (serap aspirasi) harus selalu up to date di sebuah perusahaan. Informasi tentang kecenderungan dan sesuatu yang sedang populer di masyarakat. Menggali, mengumpulkan dan mengelola informasi sangat urgen juga dalam menganalis produk yang telah dan akan dipasarkan. Sehingga informasi menjadi salah satu pertimbangan dalam rangka pemutakhiran proses pembelajaran.

b. Tujuan dan Fungsi Manajemen Pembelajaran

Tujuan manajemen pembelajaran pada dasarnya merupakan derivasi dari Tujuan Pendidikan Nasional UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang berbunyi, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁶

Secara khusus tujuan manajemen pembelajaran meliputi dua hal, yaitu⁷:

- 1) Tujuan bagi peserta didik:
 - a) Mendidik peserta didik untuk menjadi lebih tanggung jawab terhadap dirinya sendiri atas perilaku dan tindakannya.
 - b) Menyadarkan peserta didik bahwa setiap arahan dan instruksi pendidik kepada peserta didik untuk bertingkah laku sesuai dengan tata tertib kelas merupakan kasih sayang dan bukan sebuah kemarahan dan arogansi pendidik.
 - c) Menggugah sikap tanggung jawab dan disiplin peserta didik akan tugas dan kewajibannya.
- 2) Tujuan untuk pendidik:
 - a) Memberikan pemahaman dalam pelaksanaan pelajaran dengan baik dan tepat.
 - b) Memberikan pemahaman akan hak siswa dan mempunyai kompetensi dalam mengarahkan secara tepat terhadap peserta didik.
 - c) Memahami langkah-langkah yang mesti diterapkan untuk melayani peserta didik yang bertingkah laku mengganggu.
 - d) Memiliki keahlian dan kompetensi dalam meremidi dan memperbaiki sikap dan tingkah laku peserta didik yang menyimpang ketika proses pembelajaran.

Tujuan bagi peserta didik diatas memberikan pemahaman agar setiap anak disaat kegiatan pembelajaran dapat tanggung jawab dan disiplin dalam rangkan meraih target pembelajaran secara komprehensif. Dan tujuan bagi pendidik diatas memberikan pemahaman bahwa setiap pendidik wajib mampu mengelola kegiatan pembelajaran dengan menerapkan

⁶ UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3

⁷ Ahmad Munir Saifulloh dan M. Darwis, Manajemen Pembelajaran, 292-293.

macam-macam startegi dan metode dengan menyesuaikan kasus perkasus, sehingga dapat diwujudkan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Adapun fungsi manajemen pembelajaran yaitu; perencanaan pengajaran, pengorganisasian pengajaran, kepemimpinan dalam KBM, dan evaluasi pengajaran. Dalam menjalankan fungsi manajemen dimaksud, seorang guru harus memanfaatkan sumber daya pengajaran (learning resouces) yang ada didalam kelas maupun diluar kelas.⁸

c. **Komponen Manajemen Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponenkomponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itulah komponen pembelajaran merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan pendidik dan peserta didik, diantara komponen pembelajaran yakni⁹:

- 1) Kondisi pembelajaran. Komponen ini menjadikan pendidik perlu melakukan analisa terhadap beragam faktor yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.
- 2) Tujuan bidang pembelajaran. Komponen ini menjadikan pendidik perlu menetapkan pernyataan hasil pembelajaran yang hendak dicapai, dan harus disampaikan kepada peserta didik agar terjadi kerjasama yang baik saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Karakteristik bidang studi. Komponen ini menjadikan pendidik perlu mencermati beragam aspek yang dapat dijadikan sebagai landasan pemilihan metode dan strategi pembelajaran.
- 4) Karakteristik peserta didik. Komponen ini menjadikan pendidik perlu memahami kualitas peserta didik seperti bakat, minat, motivasi, dan gaya belajar. Hal ini dimaksudkan guna pembelajaran terkendali dengan baik.

⁸ Syafrudin dan Irwan Nasution, *Manajemen Pembelajaran*, 79.

⁹ Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Lontar Media Tama, 2018), 89-90.

- 5) Strategi pembelajaran. Komponen ini menjadikan pendidik perlu menguasai strategi pengelolaan isi, penyampaian materi, dan tata kelola pembelajaran.
- 6) Hasil pembelajaran. Komponen ini menjadikan pendidik perlu cermat terhadap semua indikator penilaian agar hasil pembelajaran adil dan transparansi.
- 7) Efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Efektifitas dalam pembelajaran dapat diukur oleh pendidik berdasarkan capaian peserta didik dalam pembelajaran. Sementara efisiensi pembelajaran dapat diukur pendidik dari jumlah waktu dan biaya yang digunakan guna mensukseskan pembelajaran peserta didik.

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

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

Model TGT atau *Team Games Tournament* ini merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini menggunakan sebuah permainan kecil yang melibatkan semua siswa dengan membentuk kelompok-kelompok. Model TGT ini mudah diterapkan oleh guru untuk siswa. Definisi lain model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.¹⁰ Menurut Robert E Slavin, mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh David de vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins.

Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan games akademik dengan anggota tim yang lain

¹⁰ Winastwan Gora dan Sunarto, *Pakematik : Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), 61.

untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT ini dapat digunakan dalam berbagai macam pelajaran, seperti ilmu sosial, ilmu eksak, bahasa dan sebagainya dari jenjang SD/MI sampai SMA/MA hingga perguruan tinggi. Penerapan model TGT ini dalam sebuah pembelajaran, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.

Model TGT ini mengandung unsur permainan yang dapat memberikan semangat kepada siswa dalam belajar. Bukan hanya memberikan semangat, unsur permainan ini juga memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran kerja sama, dan persaingan yang sehat pada saat permainan.

b. Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavin pembelajaran tipe kooperatif tipe TGT ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu: tahap penyajian kelas, (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

a. Penyajian kelas

Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena disini akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok.

b. Kelompok atau team

Kelompok ini biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus agar kelompok bekerja dengan baik dan optimal pada saat bermain. Keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh keberhasilan masing-masing individu dalam keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok. Belajar dalam tim biasanya berupa pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c. *Game* atau permainan

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat murid

dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Murid memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.

d. Turnamen atau pertandingan

Turnamen ini, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 2 dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.¹¹

c. Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Istarani, langkah-langkah model pembelajaran TGT diantaranya adalah:

- a. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, alat dan bahan
- b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok yang beranggotakan lima orang
- c. Guru mengarahkan aturan permainan dengan tahap-tahap sebagai berikut:
 - 1) Siswa ditempatkan pada kelompok heterogen beranggotakan empat orang
 - 2) Guru menyiapkan materi pelajaran
 - 3) Kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut
 - 4) Guru memberikan kuis
- d. Dalam satu permainan terdiri dari 6 peserta didik
- e. Peserta yang mendapat giliran maju kedepan kelas untuk mengisi soal yang telah di sediakan

¹¹ Buhaerah, *Prosiding Seminar Nasional: Menyikapi Pemilu Berkeadaban (Wujudkan Demokrasi yang “Malebba Warekkadan, Makkiaide Ampena” Sopan dalam Bertutu Santun dalam Berperilaku)*, (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019), 52-53.

- f. Selanjutnya setelah semua anggota maju kedepan jumlah skornya akan di rekap oleh guru
- g. Kelompok yang nilainya paling tinggi dinyatakan menang dalam turnamen tersebut.¹²

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
 - 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
 - 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
 - 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
 - 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
 - 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
 - 6) Motivasi belajar lebih tinggi
 - 7) Hasil belajar lebih baik¹³
- b. Kekurangan
 - 1) Waktu yang dibutuhkan relatif lama
 - 2) Apabila jumlah siswa yang terlalu banyak akan mengakibatkan pengelolaan kelas kurang efektif
 - 3) Kondisi kelas dalam suatu sekolah kebanyakan kurang menunjang dalam pelaksanaan turnamen.

Ciri khas yang membedakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan model pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertandingkan kelompok. Pembelajaran dikatakan baik yakni pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa kepada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sudah sepatutnya dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas harus dilakukan

¹² Habibati, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), 96.

¹³ Shilpy A Octavia, “*Model-Model Pembelajaran*”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), 58.

dengan efektif dan efisien sehingga tercapainya setiap tujuan pembelajaran.

e. Media Pembelajaran ICT (*Information Communication and Technology*)

1. Pengertian Media Pembelajaran ICT

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah, berarti perantara atau penyalur. Artinya media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.¹⁴ Sedangkan secara istilah media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual. Ada beberapa definisi mengenai media, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan
- b. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar
- c. Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar¹⁵

Jadi dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi untuk membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi berhasil dengan baik dan efektif. Saat ini muncul kecenderungan pemanfaatan atau pendayagunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT atau *Information and Communication Technology*). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *Information and Communication Technology* (ICT) merupakan media atau alat bantu untuk melakukan kegiatan seperti: proses pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer atau pemindahan informasi. ICT (*Information Communication and Technology*) mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi.

¹⁴ Hamdanah dan Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran ICT*, (Sulawesi: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019), 1.

¹⁵ Rudy, Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017), 3.

Media pembelajaran ICT adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.¹⁶ Pengertian lain dari media pembelajaran ICT (*Information Communication and Technology*) merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu media pembelajaran. Internet merupakan salah satu bagian dari ICT (*Information Communication and Technology*). Internet merupakan salah satu bukti kemajuan bidang teknologi saat ini sangat berkembang pesat, bahkan hampir seluruh masyarakat saat ini mengenal internet tidak terkecuali siswa. Siswa juga menjadi salah satu yang diuntungkan karena perkembangan internet saat ini.

Pendidikan berbasis TIK merupakan sarana interaksi manajemen dan administrasi pendidikan, yang dapat dimanfaatkan baik oleh pendidik dan tenaga kependidikan maupun peserta didik dalam meningkatkan kualitas, produktifitas, efektifitas dan akses pendidikan. ICT sangat diperlukan dalam pembelajaran di era sekarang ini. Pendidikan di Indonesia adalah seluruh pendidikan yang diselenggarakan. di Indonesia, baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Secara terstruktur pendidikan di Indonesia menjadi tanggung jawab Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

2. Jenis-jenis Media yang Berbasis ICT

Saat ini, dengan adanya teknologi komunikasi maka semakin banyak pula media komunikasi yang muncul. Beberapa jenis-jenis media pembelajaran berbasis TIK yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a) Komputer

Perkembangan komputer saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perubahan di masyarakat yang semakin cepat pada akhirnya menuntut perkembangan teknologi komputer yang semakin

¹⁶ Husniyatus, Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi Pada Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017),117.

canggih. Saat ini dibutuhkan akses data yang cepat, sehingga pada akhirnya prosesor yang ada juga semakin cepat. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.¹⁷

b) Peralatan Audio

Perkembangan peralatan audio saat ini juga mengalami perkembangan pesat. Peralatan audio yang di pergunakan dalam proses bimbingan dan konseling, seperti tape recorder. Penggunaan tape recorder ini antara lain untuk merekam sesi konseling dan memutar kembali hasil-hasil yang diperoleh selama sesi konseling. Tape recorder membutuhkan kaset untuk bisa melakukan tindakan perekaman. Kaset pita magnetik yang berfungsi menyimpan data atau informasi percakapan. Saat ini telah berkembang pesat alat perekam yang tidak membutuhkan pita perekam. Alat ini disebut MP3 dan MP4. Pada dasarnya alat ini berfungsi sebagai player, dimana di dalam alat ini terdapat sebuah mini hardisk yang memiliki kapasitas sampai dengan 4GB.

c) Peralatan Visual

Alat visual dapat bermacam-macam seperti video player dan VCD/DVD player. Peralatan ini banyak dijumpai karena memiliki tingkat pengoperasian yang mudah dan memiliki harga yang relatif murah. Penggunaan video player ini tidak akan bisa lepas dari kebedaraan sebuah disc atau keping VCD/DVD. Dengan kecanggihan teknologi saat ini proses perekaman gambar tidak perlu mempergunakan perangkat yang bermacam-macam. Saat ini telah berkembang alat perekam (*handycam*) yang secara langsung dapat merekam gambar langsung ke dalam

¹⁷ Husniyatus, Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi Pada Pendidikan Aagama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), 72.

keping VCD/DVD. Dengan kata lain pengoperasian VCD/DVD ke player akan semakin mudah.

3. Bentuk-Bentuk Pembelajaran Berbasis TIK

a) Presentasi Power Point

Microsoft power point 2019 merupakan program aplikasi presentasi (presentation) yang digunakan untuk membantu seseorang dalam merancang dan membuat slide presentasi serta menampilkan presentasi secara menarik dan profesional yang dilengkapi berbagai macam efek transisi slide dan efek animasi objek yang lebih baik.¹⁸ Bentuk pembelajaran yang pertama ini yang paling sederhana dan yang paling mudah dan praktis sehingga paling banyak dipergunakan oleh kebanyakan pembicara, baik pembicara seminar, workshop, dan juga guru di kelas. Hendaknya setiap guru paling tidak mempunyai kemampuan untuk membuat materi ajar dalam bentuk presentasi power point.

b) CD Media Ajar Berbasis HTML

Ketika kita membeli majalah-majalah komputer, sering kali kita mendapatkan CD yang begitu kita masukkan ke dalam CD ROM, dia langsung nge-load internet browser dan menampilkan menu dan konten CD tersebut. HTML adalah bahasa yang digunakan dalam menampilkan halaman web.

c) Vidio Pembelajaran

Prinsipnya adalah CD pembelajaran itu nanti berupa video hasil rekaman aktifitas pembelajaran yang direkam dan ditampilkan dalam bentuk video. Karena bentuknya vidio, maka dia akan mengalir seperti orang nonton film.

d) Media Pembelajaran Interaktif

Secara etomologis multimedia berasal dari kata multi berarti banyak, bermacam-macam dan medium yang

¹⁸ Budi, Permana dan Gratiani Budi Pratita, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Power Point 2019*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), 2.

berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

4. Komponen-Komponen yang dibutuhkan dalam menerapkan pembelajaran berbasis TIK yaitu:

1) Infrastruktur

Pengembangan infrasktruktur ICT pad lingkungan pendidikan di Indonesia sudah dimulai sejak tahun 1995, tumbuhnya ICT Center disetiap Kabupaten atau Kota sejak tahun 2000, namun terlihat semakin pesat sejak tahun 2006 defan dikembangnya Jejaring Pendidikan Nasional (Jardiknas). Jejaring pendidikan nasional adalah Wide Area Network (WAN) yang menghubungkan seluruh kantor dinas pendidikan provinsi, kabupaten atau kota, sekolah-sekolah dan perguruan tinggi, jejaring ini dibuat untuk memperlancar dan mengoptimalkan arus komunikasi, data dan informasi antar pelaksana pendidikan, sehingga data dan informasi antar pelaksana pendidikan sehingga data dan informasi menjadi lebih optimal, lancar, transparan, efektif dan efisien.¹⁹

Secara umum Jardiknas dapat dibagi menjadi 3 Zona, yaitu:

a. Zona Kantor Dinas Pendidikan atau Institusi

Zona ini menghubungkan kantor-kantor dinas pendidikan provinsi, kabupaten ata kota, PPPG (Pusat Pengembangan, Penataran Guru), LPMP (Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan), Balai Bahasa, dan institusi pendidikan lainnya. Jaringan zona ini diprioritaskan untuk implementasi transaksi online Sistem Informasi Manajemen (SIM) pendidikan.

b. Zona Perguruan Tinggi

Zona ini menghubungkan perguruan tinggi yang ada pada 33 provinsi dan disebut juga dengan Inherent (*Indonesia Higher Education Network*) jaringan ini dipriorotaskan untuk pelaksanaan riset dan

¹⁹ Rahmat Apriono, *Komponen Pembelajaran TIK*, diakses melalui, <Http://rahmatapriano.blogspot.com/2013/10/komponen-yang-dibutuhkan-dalam.html?m=1>, tanggal 11 Januari 2024 pukul 20:00 WIB.

pengembangan IPTEKS serta pembelajaran elektronik berbasis teknologi informasi dan komunikasi²⁰

c. Zona Sekolah

Zona ini akan dikembangkan pada tahun 2007 dan menghubungkan 6500 sekolah dengan menggunakan teknologi ADSL. Zona ini dikembangkan dalam area yang terbatas oleh kemampuan layanan ADSL yang dapat dicapai oleh PT Telkom.

2) Konten dan Aplikasi

a. Internet sebagai media pengajaran

Pemanfaatan internet dalam dunia pengajaran akan membantu dunia pengajaran meningkatkan kualitas peserta didik. Teknologi internet ini sebagai media yang multirupa. Komunikasi melalui internet bisa dilakukan secara interpersonal (misalnya chatting dan e-mail) atau secara massa dikenal *one to many comuniton* (misalnya *mailing list*). Internet juga mampu hadir secara real time audio visual seperti pada metode konvensional dengan adanya aplikasi *teleconference*. Berdasarkan hal tersebut maka internet sebagai media pengajaran mampu mengadakan karakteristik yang khas, yaitu: (1) sebagai media interpersonal dan massa, (2) bersifat interaktif, (3) memungkinkan komunikasi secara sinkron maupun assinkron (tunda).

b. Web Portal Belajar dan Distance Learning

Tahap awal pemanfaatan internet dalam pengajaran berbentuk model web portal Belajar. Web portal ini berfungsi untuk menampilkan data-data buku yang dimiliki diperpustakaan tersebut beserta peminjamannya²¹. Model ini menggunakan

²⁰ Nanda, Septiana, *ICT Dalam Pembelajaran MI/SD*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), 10.

²¹ M. Reza Faisal, *Seri Belajar ASP.NET Membangun Aplikasi Web Mudah dan Cepat*, (Kalimantan: M. Reza Faisal, 2010), 9.

internet sebagai penunjang peningkatan kegiatan belajar mengajar di kelas. Model ini menjadikan internet sebagai penyedi sumber belajar yang bisa diakses secara online. Selanjutnya untuk distance learning atau pembelajaran jarak jauh ini pengajar dan peserta didik terpisah oleh ruang dan waktu.

5. Model Penggunaan ICT dalam Pembelajaran

Dalam sebuah pembelajaran terdapat model penggunaan ICT diantaranya adalah:

a. TIK sebagai media (alat bantu)

Penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide power point, gambar, animasi, video, audio, program simulasi dan lain-lain. Penggunaan media berbasis ICT memberikan beberapa keuntungan, antara lain:

- 1) Memvisualisasikan konsep-konsep abstrak
- 2) Mempermudah materi-materi yang sulit
- 3) Meningkatkan keterampilan individu penggunanya
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga

b. TIK sebagai sarana atau tempat belajar

Di era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas atau perpustakaan. Kemajuan ICT khususnya internet telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya (*virtual class*) dalam bentuk *e-Learning*, dimana seseorang dosen atau guru dapat mengelola proses pembelajaran dan mahasiswa dapat melakukan aktifitas belajar sebagaimana yang dilakukan didalam kelas. Dengan *e-learning*, aktivitas belajar seperti membaca materi pembelajaran, mengerjakan soal-soal dan tugas berdiskusi dengan sesama teman maupun dosen atau guru, melakukan eksperimen semua dalam bentuk simulasi dan lain-lain.

c. TIK sebagai sumber belajar

Perkembangan ICT yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi saja, namun juga dalam bentuk isi (*content*). Pada satu sisi para ahli telah mengembangkan yang memudahkan para pakar untuk menyajikan dan

menyampaikan engetahuan, disisi lain para pakar dalam berbagai bidang sudah banyak yang menyumbangkan dan memnyebarkan pengetahuannya melalui berbagai media seperti; CD, DVD, Internet (Web) dan ensiklopedia.²²

6. Manfaat dari Media Pembelajaran ICT

Manfaat dari pembelajaran ICT diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Menarik perhatian siswa

Dunia semakin maju, manusia semakin dimajukan dengan kemudahan dalam segala bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Saat ini semua siswa mudah mengenal internet, kemanapun dimanapun internet menjadi sahabat bagi para siswa. Internet merupakan salah satu bagian dari ICT . Semua siswa tertatik dengan internet, maka dari itu pendidik dapat menjadikan internet sebagai salah satu media pembelajaran agar siswa tertarik.

2) Pembelajaran menjadi menyenangkan

Dalam proses belajar mengajar terkadang siswa menjadi malas untuk belajar karena media pembelajaran yang membosankan, pendidik dapat menjadikan sosial media sebagai salah satu media pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siwa akan mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pindidik.

3) Pembelajaran menjadi lebih mudah

Saat ini masyarakat sedang dimanjakan oleh kemudahan dengan perkembangan teknologi dan kumunikasi yang smakin pesat tidak terkecuali para siswa. Internet mempermudah para siswa untuk mendapatkan materi cepat dan mudah. Dalam pembelajaran seseorang pendidik harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mendapat materi lewat internet tetapi dari sumber terpercaya.

²² Anonim, Kompasiana, (*Model Penggunaan ICT Dalam Pembelajaran*), diakses melalui <Http://www.google.com/amp/pendidiktampus/fungsi-ict-dalam-pembelajaran>. Tanggal 11 Januari 2024, pukul 20:00 WIB.

- 4) Memberikan pengetahuan lebih kepada siswa

Peserta didik menggunakan internet sebagai salah satu media pembelajaran akan memiliki pengetahuan lebih, karena dengan internet peserta didik dapat mengetahui apapun dan bertanya apapun tentang materi, tetapi pendidik harus tetap mendampingi dan meluruskan karena tidak seluruh informasi atau pengetahuan yang didapat siswa adalah relevan, karena di internet ada beberapa blog yang memang menggunakan sumber tetapi tidak di cantumkan.²³

f. Video Animasi Pembelajaran

Kehadiran media dalam sebuah proses pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi seorang tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun bagi para peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran ini sendiri bermacam-macam yang dapat digunakan oleh para tenaga pendidik. Baik yang merupakan media pembelajaran demonstrasi seperti bahan ajar dalam buku-buku, media visual, audio hingga media video yang dapat dilihat oleh seorang peserta didik dalam berbagai perangkat teknologi yang berkembang saat ini semisal dari televisi dan internet. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu menggunakan media video yang dibuat semenarik mungkin untuk membuat peserta didik tertarik mengikuti proses pembelajaran, dengan menggunakan video animasi.

Video merupakan kumpulan gambar yang disatukan ke dalam frame yang dijalankan secara cepat. Sedangkan animasi adalah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi visual.²⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan,

²³ Anonim, (Manfaat Media Pembelajaran ICT), diakses melalui [Http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055](http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055), tanggal 12 Januari 2023 pukul 21:00 WIB.

²⁴ Theresia, Andi Prabawati, *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4*, (Yogyakarta: Andi Madcoms, 2018), 183.

gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Manfaat dari penggunaan media video ini yaitu memiliki semua kemampuan yang dipunyai media audio, visual, maupun film dapat merangkum beberapa jenis media dalam satu program, dapat digunakan berbagai efek dan teknik yang tidak dipunyai oleh media lain, dapat menghadirkan sumber yang sukar dan langkah, penggunaannya tidak memerlukan ruangan yang gelap.²⁵

Ada beberapa fungsi dari video animasi ini untuk media pembelajaran bagi siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi atensi

Fungsi ini merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2. Fungsi afektif

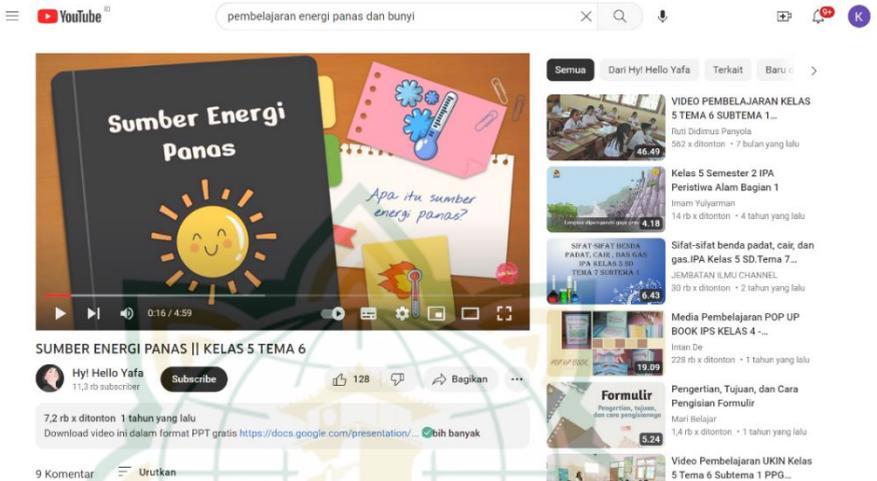
Fungsi afektif ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.²⁶

²⁵ Janner Simarmata, dkk, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*, (Yayasan Kita Menulis, 2019), 25.

²⁶ Subhan, Adi Santoso dan M.Chotibuddin, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*, (Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media, 2020), 210.



Gambar 2.1 video animasi sumber energi panas²⁷

3. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Latin, *movere* yang berarti bergerak atau bahasa inggrisnya *to move*. Motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat (*driving force*). Motif tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dengan faktor lain, baik faktor eksternal maupun faktor internal. Hal-hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi.²⁸ Seperti yang dikatakan oleh Sartain dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior*, yang di terjemahkan oleh Purwanto, menyatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks didalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang.²⁹ Menurut Slavin motivasi mencerminkan perilaku peserta didik bagaimana

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=tQOfCwCMukc>

²⁸ Afi, Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 66.

²⁹ Endang Titik, Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 4.

mereka memiliki minat yang stabil ketika melaksanakan kegiatan belajar, olahraga, kegiatan sosial pra karya dan lain-lain. Motivasi merupakan dorongan yang kuat dari dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan.³⁰ Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi itu adalah syarat mutlak untuk belajar. Motivasi dapat menentukan seberapa banyak peserta didik akan belajar, seberapa banyak kegiatan yang akan mereka ikuti, seberapa cepat mencapai tujuan atau seberapa banyak mereka mendapatkan informasi yang dapat diperoleh dan digunakan untuk mencapai tujuannya.

Motivasi ini bisa diberikan dari seorang individu kepada kelompok, kelompok kepada kelompok atau kelompok pada individu. Wujud motivasi bisa dilihat dari berbagai contoh sikap atau perilaku, pendapat atau saran dan pertanyaan. Pemberian tugas dari seorang guru kepada murid-muridnya merupakan salah satu bentuk motivasi supaya mereka mau belajar dengan rajin dan penuh rasa tanggung jawab.³¹

2. Macam-macam Motivasi

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri anak sendiri. Suatu kegiatan atau aktivitas yang dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.³² Motivasi ini lebih menekankan dari dalam diri sendiri dan tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Disini siswa harus menyadari pentingnya melakukan kegiatan belajar untuk kepuasan dan kebutuhan dirinya.

³⁰ Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), 3.

³¹ Taufiq Rohman Dhohiri, *Sosiologi: Surat Kajian Kehidupan Masyarakat*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2007), 48-49.

³² Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Actin Research*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 72.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik yaitu suatu aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar sendiri. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factor outside the learning situation*) anak didik menjalankan perannya sebagai fasilitator seyogyanya dapat memenuhi prinsip-prinsip belajar yang dikembangkan dalam pendidikan.³³ Misalnya memberikan pujian atau hadiah bagi siswa atau yang mencapai usaha yang baik, dan lain sebagainya.

Kedua motivasi diatas, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik dapat digunakan guru pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai, serta menemukan kesadaran pentingnya siswa menguasai tujuan pembelajaran merupakan upaya intrinsik. Demikian juga menanamkan kesadaran siswa agar belajar dengan sungguh-sungguh untuk meraih cita-cita masa depan adalah motivasi ekstrinsik.³⁴

3. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman fungsi motivasi belajar dijelaskan sebagai berikut:

- a) Mendorong manusia berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan
- b) Menentukan arah perbuatan yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai tujuannya
- c) Menyeleksi atau menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guru mencapai tujuan dengan

³³ Dzaki Muhammad Nur Waffi dkk, *Guru: Masa Depan*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019), 79-80.

³⁴Nanik Kusumawati dan Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Solo: CV AE Media Grafika, 2019), 48.

menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.³⁵

4. Indikator Motivasi Belajar

Untuk mengetahui peserta didik memiliki motivasi belajar atau tidak, maka perlu diketahui ciri-ciri motivasi belajar pada diri peserta didik. Menurut Uno dalam Susanto, indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:³⁶

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk sukses dan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Selanjutnya dikembangkan memperoleh pernyataan-pernyataan sebagai berikut:

Indikator	Pernyataan	
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	<i>Favorable</i>	1. Saya semangat belajar materi sumber energi panas ini agar saya dapat nilai yang tinggi saat ulangan
	<i>Unfavorable</i>	2. Saya hanya diam jika materi yang diajarkan guru belum paham
	<i>Favorable</i>	3. Saya semangat belajar materi sumber energi panas ini agar saya dapat menjadi anak yang pintar
	<i>Unfavorable</i>	4. Saya hanya bermain sendiri saat guru menyampaikan materi

³⁵Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, (Banyumas: CV Pena Persada, 2020), 118.

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: kencana 2013), 76.

Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	<i>Favorable</i>	5. Saya penasaran dengan materi sumber energy panas, sehingga saya sering bertanya ketika pelajaran berlangsung
	<i>Unfavorable</i>	6. Saya tidak suka dengan materi sumber energy panas
	<i>Favorable</i>	7. Saya suka dengan materi sumber energy panas
Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	<i>Favorable</i>	8. Saya belajar materi sumber energy panas dengan sungguh-sungguh agar saya dapat mengetahui kegunaan sumber energy panas
	<i>Unfavorable</i>	9. Saya mudah menyerah menyelesaikan tugas atau PR yang diberikan guru
Adanya penghargaan dalam belajar	<i>Favorable</i>	10. Saya senang ketika guru mengumumkan hasil belajar saya didepan kelas
	<i>Unfavorable</i>	11. Saya tidak senang ketika guru mengumumkan hasil belajar saya didepan kelas
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	<i>Favorable</i>	12. Saya tertarik dengan materi sumber energy panas yang diajarkan oleh guru
	<i>Unfavorable</i>	13. Saya tidak tertarik dengan materi sumber energy panas yang diajarkan oleh guru
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	<i>Favorable</i>	14. Saya dapat belajar sumber energy panas dimanapun, baik dikelas maupun diluar kelas
	<i>Unfavorable</i>	15. Saya tidak bisa belajar sumber energy panas meskipun dalam keadaan nyaman dan tenang

5. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar menurut Widiasworo, yaitu sebagai berikut:

a) Cita-cita

Cita-cita merupakan faktor pendorong yang dapat menambah semangat sekaligus memberikan tujuan yang jelas dalam belajar. Cita-cita yang bersumber dari diri sendiri

b) Kemampuan peserta didik

Kemampuan peserta didik akan mempengaruhi motivasi belajar. Kemampuan yang dimaksud adalah segala potensi yang berkaitan dengan intelektual atau intelegensi. Kemampuan psikomotor juga akan memperkuat motivasi.

c) Kondisi fisik dan psikis peserta didik

Kondisi yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah kondisi secara fisiologis dan psikologis. Kondisi secara fisiologis yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu

(1) Kesehatan

Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk sehingga seseorang untuk dapat belajar dengan baik harus mengusahakan badannya tetap terjaga dengan cara istirahat, tidur, makan seimbang, olahraga secara teratur, rekreasi dan ibadah yang teratur.

(2) Panca Indra

Panca indra yang berfungsi dengan baik terutama penglihatan dan pendengaran akan berpengaruh terhadap motivasi belajar seseorang.³⁷

Sedangkan keadaan psikologis peserta didik yang mempengaruhi motivasi, yaitu sebagai berikut:

1) Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki individu yang apabila diberi kesempatan untuk dikembangkan

³⁷ Muhammad ismail Makki dkk, *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2017), 73-74.

melalui belajar akan menjadi suatu kecakapan yang nyata. Bahana pelajaran yang dipelajari peserta didik apabila sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena peserta didik akan senang belajar dan pasti selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

2)) Intelegensi

Pada umumnya intelegensi diartikan sebagai kemampuan psikofisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Sehingga intelegensi bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh lainnya. berkaitan dengan intelegensi tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ lain, karena fungsi otak sebagai organ pengendali tertinggi dari seluruh aktivitas manusia. Intelegensi merupakan faktor psikologis yang penting dalam proses belajar, karena ikut menentukan motivasi belajar

3)) Sikap

Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada penampilan dosen, atau lingkungan sekitarnya yang berakibat pada motivasi belajar peserta didik.

4)) Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bidang yang digelutinya tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

d) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan belajar dapat berupa lingkungan sosial dan non sosial. Yaitu:

(1) Lingkungan sosial

a. Lingkungan sosial sekolah

Lingkungan sosial sekolah seperti dosen, administrasi dan teman-teman dapat mempengaruhi proses belajar. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan juga dapat menjadi pendorong peserta didik untuk belajar

b. Lingkungan sosial masyarakat

Lingkungan sosial masyarakat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat

c. Lingkungan sosial keluarga

Hubungan antar anggota keluarga yang harmonis, suasana rumah yang tenang, dukungan dan pengertian orang tua, kebiasaan-kebiasaan yang baik dalam keluarga akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.³⁸

(2) Lingkungan non sosial

a. Lingkungan alamiah

Lingkungan alamiah seperti kondisi udara yang sejuk, tidak panas suasana yang tenang akan mempengaruhi motivasi belajar.

b. Faktor instrumental

Sarana belajar seperti gedung sekolah, alat-alat belajar mempengaruhi kemauan peserta didik untuk belajar.

³⁸ Muhammad Ismail Makki dkk, *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2017), 75.

- e) Upaya guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran
Guru mengupayakan memberikan pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar.
 - f) Pemberian reward
Setelah melakukan tes atau ulangan, guru diharapkan memberikan reward kepada siswa yang mendapatkan nilai yang bagus, agar motivasi siswa dalam pembelajaran meningkat.
 - g) Penguatan untuk meraih cita-cita
Faktor yang selanjutnya adalah penguatan untuk meraih cita-cita. Artinya dengan siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, supaya dapat serius dalam belajar sehingga lebih mudah untuk mereka menggapai cita-cita.
 - h) Pembelajaran yang kontekstual
 - i) Persaingan untuk menjadi yang terbaik
Faktor selanjutnya yaitu adanya persaingan untuk menjadi yang terbaik. Ini diharapkan menjadi motivasi siswa dalam meningkatkan pembelajaran.
 - j) Kondisi orang tua dan keluarga³⁹
Kondisi orang tua dan keluarga juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.
6. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar
- Prinsip-prinsip dari motivasi belajar menurut Djamarah, yaitu:
- a) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar
 - b) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar
 - c) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman
 - d) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar
 - e) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

³⁹ Tyrgu, *Studi Literatur Problem Based Learning untuk Masalah Motivasi Bagi Siswa dalam Belajar Matematika*, (Spasi Media, 2020), 50.

f) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.⁴⁰

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Ada juga pengertian lain belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kognitif, efektif dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar seseorang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati antara sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar.⁴¹ Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian hasil belajar adalah penilaian hasil kegiatan belajar pada diri siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar. Hasil belajar ditentukan melalui proses penilaian dan evaluasi. Pada dasarnya penilaian atau evaluasi merupakan suatu tindakan memberi pertimbangan harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Hasil dari tindakan penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku, walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (*observable*). Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

⁴⁰ Tyrgu, *Studi Literatur Problem Based Learning untuk Masalah Motivasi Bagi Siswa dalam Belajar Matematika*, (Spasi Media, 2020), 51.

⁴¹ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Sleman: CV Budi Utama, 2012), 65.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang berasal dari dalam diri orang yang belajar (internal) dan yang berasal dari luar dari dirinya (eksternal).

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar terutama panca indra. Panca indra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan di tangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat menangka dunia luar. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu menjaga panca indra dengan baik, baik secara preventif maupun secara kuratif. Dengan menyediakan sarana belajar yang memenuhi persyaratan, memeriksakan kesehatan fungsi mata dan telinga secara periodik, mengonsumsi makanan yang bergizi dan lain sebagainya.⁴²

2) Faktor Psikologis

Belajar sangat memerlukan kesiapan rohani dan ketenangan dengan baik. kesiapan rohani yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental seseorang yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini terdiri dari intlegensi atau kecerdasan, kemauan dan bakat, ketiga faktor ini

⁴² Eko Hariyanto dan Pinton Setya Mustafa, *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani*, (Banjarmasin, Lambung Mangkurat University Press, 2020), 50.

angat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan keluarga

Faktor ini merupakan hal yang sangat utama untuk keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan keluarga yang tenang dan perhatian penuh orang tua terhadap pendidikan anak-anaknya sangat mendukung proses belajar dan hasil pembelajaran.

2) Faktor lingkungan sekolah

Sekolah merupakan kelanjutan dari pendidikan yang tidak diperoleh seseorang dalam keluarganya, berarti keluarga seharusnya tidak menyerahkan sepenuhnya tugas mendidik kepada kepala sekolah, melainkan sekolah bekerja sama dengan keluarga untuk saling mengisi dalam memberikan bantuan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Keadaan tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kesesuaian kurikulum, metode, media pembelajaran hubungan antar semua warga sekolah, materi pelajaran, waktu sekolah tata tertib dan kedisiplinan yang ditegakkan secara konsisten, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan siswa.⁴³

3) Faktor lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan lembaga non formal yang berpengaruh kepada prestasi belajar siswa, didalam lingkungan masyarakat terdapat beraneka macam kehidupan dan latar belakang budaya yang berbeda-beda. Kehidupan bermasyarakat tidaklah terlepas dari hubungan antar satu masyarakat dengan

⁴³ Eko Hariyanto dan Pinton Setya Mustafa, *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani*, (Banjarmasin, Lambung Mangkurat University Press, 2020), 51.

masyarakat lainnya. lingkungan masyarakat yang harmonis dan nyaman akan membuat proses pembelajaran lancar dan efektif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Lingkungan masyarakat yang dapat menunjang hasil belajar anantara lain: lembaga –lembaga pendidikan non formal seperti pengajian, bimbingan belajar, kursus bahasa asing, kursus ketrampilan dan lain-lain.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.⁴⁴

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham adalah terdiri dari dua bagian ranah kognitif dan ranah afektif, ranah kognitif yaitu memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi, sedangkan ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

d. Materi Sumber Energi Panas

1. Pengertian Energi Panas

Panas adalah energi yang dipindahkan dari satu benda ke benda lain sebagai akibat perpindahan suhu. Sehingga, panas bukanlah hanya sekadar sifat benda saja. Melainkan, panas adalah suatu bentuk energi yang dinamakan dengan energi panas. Dalam ilmu sains atau

⁴⁴ Ricardo & Meilani, R. I., “*Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*”, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No.2, (2017), 188-209.

IPA, energi panas diartikan sebagai aliran energi antara dua sistem dari benda yang lebih panas ke benda yang lebih dingin.

Dari pengertian sumber energi panas ini kita tahu bahwa panas tidaklah diam, melainkan selalu mengalir dari benda bersuhu lebih tinggi ke benda yang bersuhu lebih rendah. Misalnya panas dari tubuh manusia mengalir ke lingkungan, atau panas dari api unggun merambat melalui udara menghangatkan orang-orang disekitarnya. Energi panas muncul dari getaran dan pergerakan partikel. Artinya, baik zat padat, cair, dan gas, semuanya tersusun dari partikel yang bergerak. Partikel-partikel tersebut dapat bergetar, bergerak secara acak, dan juga bertabrakan sesuai dengan energi yang dimilikinya, dengan adanya pergerakan partikel itulah yang menciptakan bentuk energi yang kita sebut sebagai energi panas atau yang juga disebut energi termal.

Energi panas mengalir dari sumber energi panas, melalui proses perpindahan panas, yakni konduksi, konveksi, ataupun radiasi.

- a. Konduksi adalah proses perpindahan energi panas atau kalor yang terjadi pada suatu zat tanpa disertai perpindahan partikel-partikel dari zat tersebut. Contoh konduksi adalah pada saat pegangan panci terasa panas saat diletakkan di atas atas kompor yang menyala.
- b. Konveksi adalah perpindahan panas atau kalor yang disertai dengan perpindahan bagian zat perantaranya. Contoh konveksi adalah terjadinya angin darat dan angin laut.
- c. Radiasi adalah energi yang bergerak dalam bentuk gelombang atau partikel kecil dengan kecepatan tinggi. Contoh radiasi adalah sinar matahari yang terasa panas dan hangat.

Adapun Contoh Sumber Energi Panas yaitu Sinar matahari, Api, Energi panas bumi (inti bumi), Energi listrik, dan Minyak bumi.

Sumber energi panas juga meliputi Suhu dan kalor, Suhu adalah derajat panas atau dingin suatu zat,

sedangkan kalor adalah salah satu bentuk energi yang dapat berpindah karena perbedaan suhu. Suhu menunjukkan derajat panas benda. Semakin tinggi suhu suatu benda, semakin panas benda tersebut.

Kalor merupakan energi panas yang berpindah dari benda yang bersuhu lebih tinggi ke benda yang bersuhu lebih rendah. Satuan kalor dalam SI adalah joule (J). Satuan kalor yang populer pada bidang gizi adalah kalori dan kilokalori.

Perbedaan suhu dengan kalor yaitu:

1. Kalor merupakan energi panas, sedangkan suhu merupakan tingkat, derajat energi panas yang ada pada benda
2. Kalor bersifat kualitatif, terasa namun tidak dapat dihitung. Sedangkan suhu bersifat kuantitatif atau dapat dihitung.
3. Alat untuk mengukur kalor adalah kalorimeter sedangkan alat ukur adalah termometer.
4. Kalor tak bisa bernilai negatif (minus) sedangkan suhu bisa bernilai negatif (minus).
5. Dari konteks penguapan, suhu juga sangat berperan terhadap proses kimia di udara.
6. Semakin tinggi suhu suatu udara, maka penguapan airnya juga akan semakin tinggi. Begitu juga dengan uap air yang ditahan, dan hal tersebut juga mempercepat terjadinya reaksi kimia di udara.

Kalor dapat berpindah dari benda yang bersuhu tinggi ke benda yang bersuhu rendah.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat dibutuhkan dalam penelitian ini, dikarenakan dengan adanya penelitian terdahulu, maka dapat dilihat kelebihan dan kekurangan antara peneliti dan penelitian sebelumnya, baik dalam berbagai teori, konsep yang diungkapkan oleh peneliti dalam masalah yang berhubungan dengan penelitian. Selain itu, penelitian terdahulu mempermudah pembaca untuk melihat dan menilai perbedaan dan persamaan teori yang digunakan oleh peneliti lainnya dalam masalah yang sama.

1. Penelitian dilakukan oleh Meti Herlina, Endang Sulaiman, dan Risky Widiastuti “Pengaruh manajemen model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara” program studi IPA Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh manajemen model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan media audio terhadap hasil belajar IPA siswa SMAN 5 Bengkulu Utara. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh manajemen model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dengan media audio terhadap hasil belajar IPA siswa SMAN 5 Bengkulu Utara. Hal ini dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar sama-sama di tunjukkan pada siswa kelas eksperimen yaitu XI MIPA 3 dan kelas kontrol yaitu XI MIPA 1, akan tetapi dapat hasilnya diperoleh lebih baik kelas eksperimen daripada kelas kontrol, dimana hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat pada awalnya 31,14 menjadi 79,43, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 32,39 menjadi 74,44.⁴⁵ Persamaan jurnal penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membahas tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dengan penelitian langsung di lapangan atau *field research* dengan menggunakan metode kuantitatif. Adapun yang membedakannya adalah jika jurnal penelitian ini menggunakan 2 kelas, yaitu eksperimen dan kelas kontrol dan juga meneliti hasil belajar saja, akan tetapi penelitian yang akan dilakukan penulis hanya menggunakan 1 kelas saja dan meneliti hasil belajar juga motivasi belajar siswa.

⁴⁵ Meti Herlina, Endang Sulaiman, dan Risky Widiastuti , “*Pengaruh manajemen model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara*” Jurnal IPA Terpadu Vol 3. No 1. 2019, 90.

2. Penelitian dilakukan oleh Nuzul Rakhmadani, Sri Yamtinah dan Suryadi Budi Utama “Pengaruh Penggunaan Metode *Team Games Tournament* Berbantuan Media Teka-Teki Silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Siswa pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 SIMO Tahun Pelajaran 2011/2012” Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) pengaruh penerapan metode TGT berbantuan media tekateki silang (TTS) dan ular tangga, 2) pengaruh motivasi belajar siswa, 3) interaksi antara penerapan metode TGT yang berbantuan media TTS dan ular tangga dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia di kelas XI SMA Negeri 1 Simo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar kimia di SMA Negeri 1 Simo, karena prestasi belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi > motivasi belajar sedang > motivasi belajar rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen I sebesar 119,78 dan 122,97 pada kelas eksperimen II dengan hasil analisa statistik diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0, (p) < 0,05.⁴⁶ Persamaan jurnal penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan meneliti tentang motivasi belajar siswa dan sama-sama penelitian *field research* atau penelitian lapangan. Adapun yang membedakannya adalah teknik pengambilan sampel dengan cluster random sampling dan diambil 2 kelas di mana satu kelas sebagai kelas eksperimen 1 (metode TGT berbantuan media TTS) dan satu kelas sebagai kelas eksperimen 2 (metode TGT berbantuan media ular tangga,

⁴⁶ Nuzul Rakhmadani, Sri Yamtinah dan Suryadi Budi Utama “Pengaruh Penggunaan Metode *Team Games Tournament* Berbantuan Media Teka-Teki Silang dan Ular dengan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Siswa pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 SIMO Tahun Pelajaran 2011/2012” Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 2 No. 4 Tahun 2013, 197.

sedang penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan satu kelas saja yaitu kelas eksperimen.

3. Lilis Mustofiyah, dalam jurnalnya dengan judul “Pengaruh manajemen model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”. (1) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis data yang diperoleh adalah thitung 20,80 dan ttabel 1,725. Dengan demikian thitung >ttabel, yaitu $20,80 > 1,725$, terdapat pengaruh manajemen model TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon. (2) Sedangkan hasil uji Eta Squared diperoleh $0,955 \geq 0,14$ memiliki arti pengaruh besar, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh manajemen model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa Kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon.⁴⁷
4. Penelitian yang berjudul “*The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (TGT) On Student's Learning Achievement*” Karya Nurun Najmi, dkk. Pada penelitian tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian ini merupakan “*This model makes students more enthusiastic in learning because in this model there are games or tournaments in the learning process so that they do not make students bored, sleepy and so on. seen from the results of the comparison of the pre-test and post-test, the pre-test mean score obtained by the control class was 53.25 and the experimental class was 57.50, while the results of the post-test mean score The Team Games Tournament 87.50 type cooperative learning model shows a higher score compared to the control class using the Lecture / Conventional method 67.50. From the research that has been done, it can be concluded that the cooperative learning model type Teams games Tournament*”

⁴⁷ Lilis Mustofiyah “Pengaruh manajemen model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar” Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018.

(TGT) has an effect on student achievement in Islamic Islamic Civilization History.⁴⁸

Relevansi penelitian ini dengan peneliti yaitu dalam hal variabel bebasnya yaitu *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada variabel terikatnya dan objek yang diteliti.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di MIN 1 Demak, diketahui bahwa dalam pembelajaran IPA, siswa belum mampu menyerap pembelajaran dengan baik dan maksimal. Siswa juga kurang tertarik dalam belajar IPA karena belum adanya inovasi penggunaan model pembelajaran yang menarik. Belum adanya menggunakan model yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kurang mendapatkan tantangan untuk mengikuti pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi. Hal tersebut dapat berakibat pada hasil pembelajaran yang kurang optimal. Bukan hanya model pembelajaran, dari segi media juga harus menarik dan variasi agar pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Sehingga siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA. Dengan menggunakan model serta media yang inovatif diharapkan setiap pembelajaran IPA akan lebih menyenangkan. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan atau berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) yang disini digunakan adalah media berbantuan video animasi.

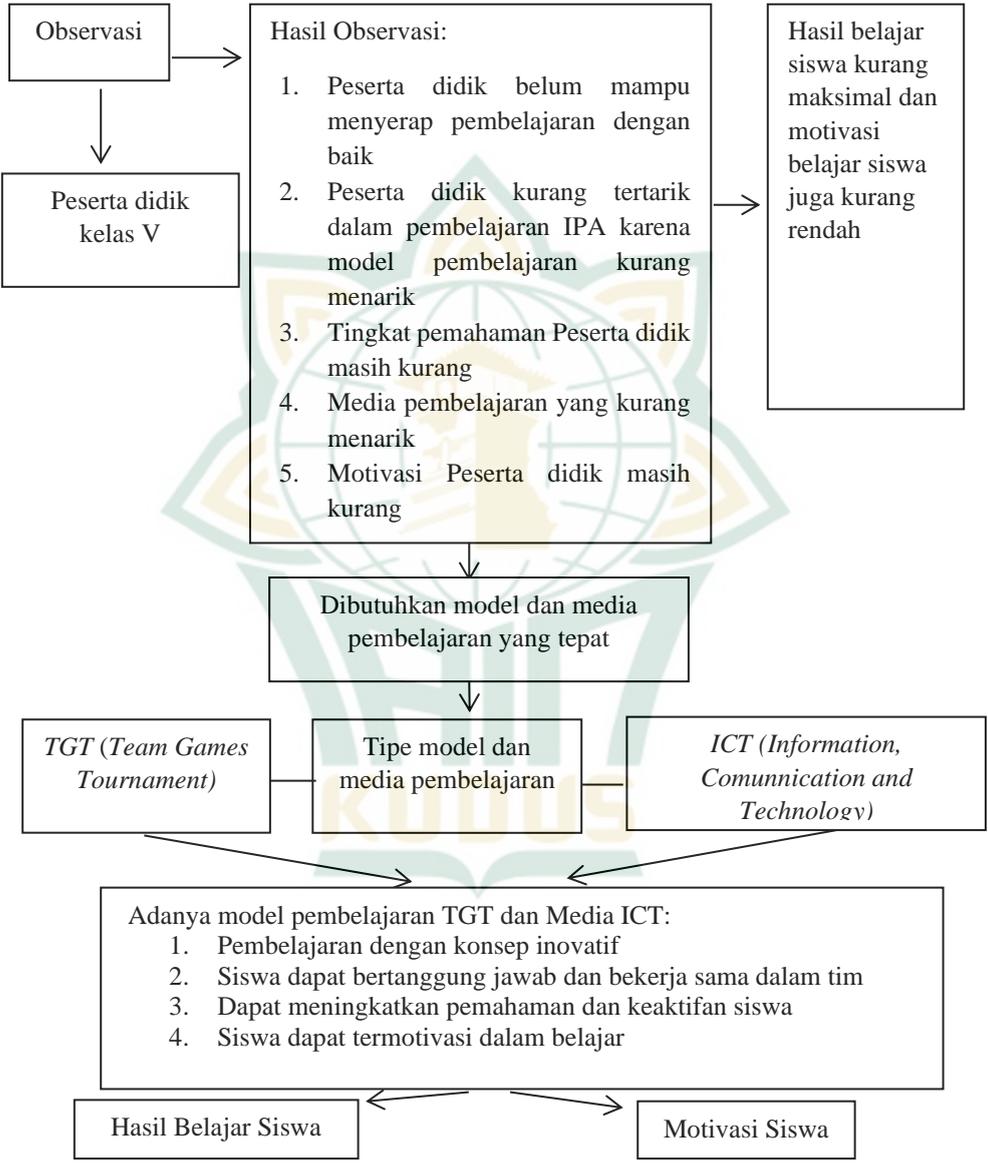
Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki langkah-langkahnya yaitu penyajian kelas, tahap belajar dalam kelompok (*team*), tahap permainan (*games*), tahap

⁴⁸ Nurun Najmi, dkk “*The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (TGT) On Student's Learning Achievement* “ Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 04 No. 02 (2021):246-248, diakses pada tanggal 11 Januari 2024, <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>.

pertandingan (*turnamen*) dan penghargaan kelompok atau pemberian reward. Sedangkan media yang digunakan yaitu berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) yang diterapkan dengan tampilan menggunakan video animasi. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) ini diharapkan terciptanya persaingan yang sehat antar siswa, sikap tanggung jawab antar kelompok serta dapat bekerja sama dalam tim, sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar. Hal ini membuat peneliti tertarik mengujikan pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Adapun kerangka berpikir yang penulis dapat gambarkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah





Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan mengenai satu atau lebih populasi yang perlu dibuktikan keabsahannya melalui prosedur pengujian hipotesis. Konsekuensi dari pengujian teori hanya ada dua prospek, yaitu menoleransi atau menolak. Pengakuan teori terjadi karena penghargaan contoh tidak cukup bukti untuk menolak spekulasi atau lebih banyak waktu yang digunakan istilah teori diabaikan untuk diberhentikan. Sedangkan penyangkalan spekulasi terjadi karena nilai tidak cukup sebagai bukti untuk mengakui teori tersebut. Pentingnya klarifikasi menunjukkan bahwa pengakuan atau penolakan spekulasi tergantung pada nilai yang didapat dari informasi contoh, bukan dengan alasan teori itu valid atau palsu.⁵⁹ Merujuk pada masalah yang disusun, peneliti mengajukan beberapa praduga mengenai riset diantaranya:

- a) H_{a1} : Terdapat pengaruh manajemen model tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran IPA materi sumber energi panas terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN 1 Demak.

H_{01} : Tidak terdapat pengaruh manajemen model tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran IPA materi sumber energi panas terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN 1 Demak.

- b) H_{a2} : Terdapat pengaruh manajemen model tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran IPA materi sumber energi panas terhadap motivasi belajar siswa kelas V MIN 1 Demak.

H_{02} : Tidak ada dampak pada penerapan model jenis TGT (*Team Games Tournament*) yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran IPA materi sumber energi panas terhadap motivasi belajar siswa kelas V MIN 1 Demak.

⁵⁹ Zainatul Mufarikoh, *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*, (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020), 71.

- c) H_{a3} : Terdapat pengaruh manajemen model tipe TGT *Team Games Tournament*) yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran IPA materi sumber energi panas terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas V MIN 1 Demak.

H_{03} : Tidak ada dampak pada penerapan model jenis TGT (*Team Games Tournament*) yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran IPA materi sumber energi panas terhadap terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas V MIN 1 Demak.

