

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata Inggris *motivation* yang berarti dorongan, pengalasan serta motivasi.¹⁶ Motivasi belajar merupakan totalitas daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan aktivitas belajar mengajar. Motivasi bisa dibedakan jadi 2, yakni motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam tanpa ada rangsangan dari luar, sebaliknya motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar.

Motivasi belajar merupakan sesuatu dorongan yang ada dalam diri seorang untuk berupaya mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.¹⁷ Dengan demikian motivasi ialah energi penggerak yang dimiliki oleh peserta didik untuk berperan cocok dengan tujuan yang ingin dicapainya. Motivasi dalam perihal ini sangat berfungsi dalam aktivitas belajar. Motivasi yang berfungsi dalam kegiatan belajar diucap motivasi belajar.

Dimiyati memaparkan bahwa macam- macam motivasi terdapat 4 golongan diantaranya: (1) motivasi intrumental, ialah siswa belajar sebab didorong oleh adanya hadiah ataupun menjauhi hukuman; (2) motivasi sosial, ialah jika siswa belajar untuk penyelenggaraan tugas, dalam perihal ini keterlibatan pada tugas menonjol; (3) motivasi berprestasi dibedakan jadi 2 tipe yakni motivasi berprestasi besar serta motivasi berprestasi rendah. Siswa bermotivasi berprestasi besar lebih berkeinginan mencapai keberhasilan. Siswa tersebut lebih merasa ikut serta dalam tugas-tugas serta tidak menyukai kegagalan. Dalam perihal ini guru wajib menyalurkan semangat kerja keras siswa. Siswa yang

¹⁶Sri Haryati, *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Graha Cedekia, 2017), 89.

¹⁷Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), 3.

bermotivasi berprestasi rendah biasanya lebih suka menghindarkan diri dari kegagalan. Guru wajib mempertinggi motivasi belajar pada siswa tersebut. Terhadap siswa yang bermotivasi rendah, guru diharapkan dapat berkreasi dalam kegiatan-kegiatan pendidikan; (4) motivasi intrinsik berarti bahwa belajar sebab keinginannya sendiri. Motivasi instrumental serta motivasi sosial ialah keadaan eksternal, sebaliknya motivasi berprestasi serta motivasi *intrinsic* ialah keadaan internal.¹⁸

Ciri- ciri motivasi yang terdapat pada diri seorang yakni: (a) tekun dalam mengalami tugas serta bisa bekerja secara terus menerus dalam waktu lama, (b) ulet dalam mengalami kesusahan serta tidak gampang putus asa, (c) tidak cepat puas atas prestasi yang diperoleh, (d) menunjukkan atensi yang besar terhadap beragam permasalahan belajar, (e) lebih suka bekerja sendiri serta tidak tergantung kepada orang lain, (f) tidak cepat bosan dengan tugas- tugas rutin, (g) bisa mempertahankan pendapatnya, (h) tidak gampang melepaskan apa yang diyakini, (i) Senang mencari serta memecahkan permasalahan.

Menurut Brown dan Imron, karakteristik siswa yang mempunyai motivasi belajar yang besar, yang bisa dikenali lewat proses belajar di kelas yakni: (a) tertarik kepada guru, artinya tidak membenci ataupun berlagak acuh, (b) tertarik pada mata pelajaran yang diajarkannya, (c) memiliki antusias yang besar dan mengendalikan perhatiannya paling utama kepada guru, (d) ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas, (e) ingin identitas dirinya diakui oleh orang lain, (f) tindakan, kerutinan serta moralnya senantiasa dalam kontrol diri, (g) senantiasa mengingat pelajaran serta mempelajarinya kembali, (h) senantiasa terkendali oleh lingkungannya¹⁹

Motivasi belajar bisa muncul sebab 2 aspek yakni aspek intrinsik, berbentuk hasrat serta kemauan sukses, dorongan serta kebutuhan belajar, serta harapan akan cita-cita,

¹⁸Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), 3.

¹⁹Haryati, *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. 89

sebaliknya aspek ekstrinsiknya merupakan terdapatnya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan aktivitas belajar yang menarik. Kedua aspek tersebut dikarenakan oleh rangsangan tertentu sehingga seorang berkeinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar yang lebih aktif serta lebih bersemangat²⁰

2. Hasil belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar ialah aktivitas yang sangat pokok dalam keseluruhan proses pembelajaran di sekolah. Sukses ataupun tidaknya pencapaian pembelajaran, tergantung pada gimana aktivitas belajar yang dirasakan oleh siswa selaku partisipan didik.

Pupuh menuturkan belajar merupakan sesuatu pergantian yang terjalin didalam diri seorang sesudah melaksanakan kegiatan tertentu.²¹ Menurut Oemar belajar merupakan sesuatu proses pergantian tingkah laku orang lewat interaksi dengan lingkungan.²²

Bersumber pada pengertian-pengertian tentang belajar diatas, dapat dikenal bahwa belajar merupakan pemrolean pengalaman baru oleh seorang dalam wujud pergantian sikap sebagai akibat terdapatnya proses dalam wujud interaksi belajar terhadap sesuatu objek yang terdapat dalam lingkungan belajar.

Selanjutnya dalam prespektif keagamaan, belajar merupakan sesuatu kewajiban untuk tiap orang beriman supaya mendapatkan ilmu pengetahuan dalam rangka menaikkan derajat kehidupan mereka. Perihal ini sebagaimana ada dalam surat Al- Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

²⁰Bambang Surahmadi, "Unnes Science Educational Journal: Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Berbasis Quipper School Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 TEMANGGUNG," 2016, 24–25.

²¹Pupuh Faturrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), 6.

²²Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 37.

يَأْيُهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجْلِسِ
فَأَفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."²³

Selain itu, kewajiban bagi setiap orang untuk belajar agar memperoleh ilmu pengetahuan terdapat pula dalam firman Allah yanglain, yaitu dalam surat Al-Zumar ayat 9 yang berbunyi :

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ
الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ
يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ²⁴ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ □

Artinya: Apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung? ataukah orang yang beribadah di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran²⁴

Berdasarkan kedua ayat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan. Ilmu dalam hal ini tidak hanya berupa pengetahuan agama tetapi

²³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005), 433.

²⁴*Al-Qur'an Dan Terjemahan*.522

juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu, ilmu juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak di samping bagi kehidupan diri pemilik ilmu itu sendiri.

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Proses belajar yang berlangsung dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal peserta didik. Faktor internal meliputi kondisi fisik meliputi kesehatan peserta didik, kondisi psikis meliputi motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik, dan kondisi sosial meliputi lingkungan tempat belajar peserta didik. Sedangkan faktor eksternal meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar, tempat belajar, iklim belajar, suasana lingkungan dan budaya belajar.

Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat dari Wasty Soemanto yang menyebutkan, faktor-faktor belajar digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:²⁵

1) Faktor – faktor stimuli belajar

Faktor – faktor stimuli belajar yaitu segala hal diluar individu yang merangsang individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimuli dalam hal ini mencakup materiil, penegasan, serta suasana lingkungan eksternal, yang harus diterima atau dipelajari oleh siswa. Faktor – faktor yang berhubungan dengan stimuli belajar antara lain, panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.

2) Faktor – faktor metode belajar

Metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh si pelajar. Faktor – faktor metode belajar antara lain, kegiatan berlatih atau praktik, *overlearning* dan *drill*, *resitasi* selama belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, pengenalan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan dalam belajar,

²⁵Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 113.

dan kondisi – kondisi insentif.

3) Faktor – faktor individual

Faktor–faktor individu sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang adapun faktor–faktor individual itu antara lain, kematangan, faktor usia kronologis, faktor perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, dan motivasi.

Pendapat lain mengenai faktor belajar yaitu menurut Purwanto mengatakan faktor – faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik antara lain: faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut *faktor individual*. faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial. Faktor individual yang mempengaruhi belajar antara lain: (1) faktor kematangan/ pertumbuhan, (2) kecerdasan, (3) latihan, (4) motivasi, dan (5) faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial yang mempengaruhi belajar antara lain: (1) faktor keluarga/keadaan rumah tangga, (2) guru dan cara mengajarnya, (3) alat–alat yang digunakan dalam belajar– mengajar, (4) lingkungan dan kesempatan yang tersedia, (5) motivasi sosial.²⁶

Djamarah menyebutkan faktor yang mempengaruhi belajar antara lain: (1) Lingkungan yang meliputi lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya; (2) Instrumenal yang meliputi kurikulum, program, sarana dan fasilitas, serta Guru; (3) kondisi fisiologis; (4) kondisi psikologis yang meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif²⁷

Bersumber pada pendapat–pendapat ahli, faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (*intern*), salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar berperan mendorong peserta didik dalam pencapaian

²⁶Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 102.

²⁷Syaiful Djamarah Bahri, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 175.

tujuan belajar.

c. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Bambang, Hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian hasil belajar peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang di inginkan dikuasai siswa menjadi unsure penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya diperiksa sejauhmana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajar.²⁸ Suatu bukti keberhasilan seseorang dalam materi pelajaran yang dinyatakan dalam perubahan tingkah laku atau nilai yang diperoleh dari pengukuran yang dapat berupa tes.

d. Macam-macam Hasil Belajar

Penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Proses berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Ada tiga macam hasil belajar, yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi macam-macam hasil belajar menjadi lima kategori, yaitu (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Sistem pendidikan di Indonesia memiliki tujuan kurikuler dan tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi dari Benyamin Bloom, yang secara garis besar membaginya ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

²⁸Surahmadi, "Unnes Science Educational Journal: Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Berbasis Quipper School Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 TEMANGGUNG," 25.

1). Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek pengetahuan dan ingatan, dan aspek pemahaman merupakan kognitif tingkat rendah. Aspek aplikasi, aspek analisis, aspek sintesis, dan aspek evaluasi merupakan kognitif tingkat tinggi.

a). Tipe Hasil Belajar: Pengetahuan

Istilah pengetahuan, yang dimaksud di sini adalah terjemahan dari kata knowledge dalam taksonomi Benyamin Bloom. Namun, walaupun istilah pengetahuan merupakan terjemahan dari kata knowledge, maknanya tidak sepenuhnya benar, sebab dalam istilah tersebut termasuk juga pengetahuan yang bersifat faktual di samping pengetahuan yang hanya bersifat hafalan atau untuk diingat. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Tipe hasil belajar ini mencakup pengetahuan hafalan serta pengetahuan faktual. Tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Bentuk tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah tipe melengkapi, tipe isian dan tipe benar-salah

b). Tipe Hasil Belajar: Pemahaman

Tipe hasil belajar pemahaman berada setingkat lebih tinggi dari pada tipe hasil belajar pengetahuan. Benyamin Bloom membagi pemahaman ke dalam tiga kategori, yaitu: pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran dan pemahaman ekstrapolasi. Aspek pemahaman banyak diungkapkan dalam bentuk tes objektif, pilihan ganda, dan tipe benar-salah

c) Tipe Hasil Belajar: Aplikasi

Aplikasi merupakan penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi yang

dimaksud dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Aplikasi merupakan sebuah penerapan di situasi yang nyata.

d) Tipe Hasil Belajar: Analisis

Tipe belajar analisis memanfaatkan kecakapan tiga tipe hasil belajar pengetahuan, pemahaman dan aplikasi. Tipe Hasil Belajar: Sintesis Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk yang menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis berarti berpikir divergen. Dalam berpikir divergen pemecahan atau jawaban dari suatu permasalahan belum dapat dipastikan. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan

e) Tipe Hasil Belajar: Evaluasi

Evaluasi merupakan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, dan lain sebagainya. Evaluasi diperlukan adanya suatu kriteria atau standar tertentu. Standar atau kriteria digunakan untuk mengetahui suatu hal yang dinilai tersebut telah berhasil atau telah tercapai dengan baik atau belum.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek meliputi penerimaan, jawaban atau relasi, penilaian, organisasi, dan ternalisasi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, di antaranya sebagai berikut:

- a). *Receiving/ attending* semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, maupun gejala.
 - b) *Responding/* jawabanyaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c) *Valuing/* penilaianyaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tertentu.
 - d) Organisasi,yaitu pengembangan nilai ke satu sistem organisasi, termasuk hubungan antara nilai satu dengan nilai lainnya, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
 - e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang sehingga mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
- 3) Ranah Psikomotorik

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam tingkatan keterampilan, di antaranya sebagai berikut: (a)gerakan *refleks* yaitu keterampilan gerakan yang tidak sadar,(b)keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, (c)kmampuan perseptual,membedakan visual, auditif, motoris (d)kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan. (e)gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks. (f)kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan objek penilaian hasil belajar, namun ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pengajaran. Dari beberapa

pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tipe hasil belajar dapat dibagi ke dalam tiga bidang, yaitu tipe hasil belajar bidang kognitif, tipe hasil belajar bidang afektif, dan tipe hasil belajar bidang psikomotoris. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini dibatasi oleh tipe hasil belajar bidang kognitif.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses. Sebagai suatu proses sudah barang tentu harus ada yang diproses (masukan atau *input*), dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau *output*). Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri faktor eksternal dan faktor individu. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1). Faktor internal

Faktor internal meliputi: (a) faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya; (b) faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas faktor intelektual yang meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor non-intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri; (c) faktor kematangan fisik maupun psikis.

2). Faktor Eksternal

Adapun faktor eksternal meliputi : (a) faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok; (b) faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian;

(c)faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.²⁹

3. Model Pembelajaran *Team Group Tournament* (TGT)

a. Pengertian *Team Group Tournament*

Model pembelajaran TGT ialah model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3- 5 siswa yang heterogen, baik dalam perihal akademik, tipe kelamin, ras, ataupun etnis. Inti dari model ini merupakan terdapatnya permainan serta turnamen akademik. Saat sebelum mengawali permainan serta turnamen akademik, guru terlebih dulu menempatkan siswa dalam suatu regu yang mewakili heterogenitas kelas ditinjau dari tipe kelamin, ras, ataupun etnis.³⁰

Menurut Gunarto, TGT merupakan siswa dibagikan dalam sebagian kelompok, setelah itu mereka melaksanakan game dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan skor untuk kelompok mereka.³¹ Menurut Slavin pembelajaran TGT adalah pembelajaran yang terdiri dari 5 langkah ialah sesi penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), game (permainan), pertandingan (*tournament*),serta penghargaan kelompok (*team recognition*).³² TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok- kelompok belajar beranggotakan 5 hingga 6 orang siswa yang mempunyai keahlian, tipe kelamin serta suku kata ataupun ras yang berbeda. Guru menyajikan modul, serta siswa bekerja dalam kelompok mereka tiap- tiap. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama- sama dengan anggota kelompoknya. Apabila terdapat dari anggota kelompok yang tidak paham dengan tugas yang diberikan, hingga anggota

²⁹Doni, *Evaluasi Pendidikan* (Surabaya: Beta, 2017), 27–33.

³⁰Moch Agus Krisno Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning* (Malang: UMM Press, 2016), 145.

³¹Gunarto, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: UNISULA Press, 2013), 77.

³²Agus Krisno Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning*154.

kelompok yang lain bertanggung jawab untuk membagikan jawaban ataupun menjelaskannya, saat sebelum mengajukan persoalan tersebut kepada guru.³³

b. Langkah – langkah Model Pembelajaran *Team Group Tournament*

Berikut langkah- langkah model pembelajaran *Tournament Group Team*antara lain:

- 1) Mengajar(*Teach*) mempresentasikan ataupun menyajikan modul, mengantarkan tujuan, tugas, ataupun aktivitas yang wajib dicoba siswa, serta membagikan motivasi.
- 2) Belajar Kelompok(*Team Study*)Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 hingga 6 orang dengan keahlian akademik, tipe kelamin, serta ras/ suku
- 3) Mengajar(*Teach*)Mempresentasikan ataupun menyajikan modul, mengantarkan tujuan, tugas, ataupun aktivitas yang wajib dicoba siswa, serta membagikan motivasi.
- 4) Belajar Kelompok(*Team Study*)Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 hingga 6 orang dengan keahlian akademik, tipe kelamin, serta ras/ suku yang berbeda. Sehabis guru menginformasikan modul, serta tujuan pendidikan, kelompok berdiskusi dengan memakai LKS. Dalam kelompok terjalin dialog buat membongkar permasalahan bersama, silih membagikan jawaban serta mengoreksi bila terdapat anggota kelompok yang salah dalam menanggapi.
- 5) *Game* (Permainan *Tournament*) *Game* diiringi oleh anggota kelompok dari tiap- tiap kelompok yang berbeda. Tujuan dari *game* ini merupakan buat mengenali apakah seluruh anggota kelompok sudah memahami modul, dimana pertanyaan- pertanyaan

³³Nurdyah Eni Fariyatul Uyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 78.

yang diberikan berhubungan dengan modul yang sudah didiskusikan dalam aktivitas kelompok.

- 6) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*) Pemberian penghargaan (*rewards*) bersumber pada pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari game. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini hendak diberikan kepada regu yang penuh kategori.³⁴

c. Kelebihan dan Kelemahan *Team Group Tournament*

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Team Group Tournament* antarlain: (1) lebih menambah pencurahan waktu untuk tugas, (2) mengedepankan penerimaan terhadap perbandingan individu, (3) dengan waktu yang sedikit bisa memahami modul secara mendalam, (4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (5) mendidik siswa buat berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (6) motivasi belajar lebih besar, (7) hasil belajar lebih baik, (8) tingkatkan kebaikan budi, kepekaan serta toleransi.

Tidak hanya mempunyai kelebihan dalam model pendidikan *Team Group Tournament* (TGT) pula mempunyai kekurangan dalam model pendidikan *Team Group Tournament* (TGT) yaitu: (a) sulitnya pengelompokan siswa yang memiliki keahlian heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini hendak bisa diatasi bila guru yang berperan selaku pemegang kendali cermat dalam memastikan pembagian kelompok, (b) waktu yang dihabiskan buat dialog oleh siswa lumayan banyak sehingga melewati waktu yang telah diresmikan. Kesusahan ini bisa diatasi bila guru sanggup memahami kelas secara merata. Masih terdapatnya siswa berkemampuan besar kurang terbiasa serta susah membagikan uraian kepada siswa yang lain. Buat menanggulangi kelemahan ini, tugas guru merupakan membimbing dengan baik siswa yang memiliki keahlian

³⁴Agus Krisno Budiyo, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning* 147-148.

akademik besar supaya bisa serta sanggup menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.³⁵

4. *Webquiz Kahoot*

Webquiz Kahoot terdiri dari 2 domain web yang silih berkaitan, ialah *kahoot. it* serta *kahoot. com*. Kedua domain web inimemiliki tugas serta guna yang berbeda- beda. Web *kahoot. com* ialah web utama dari *Webquiz Kahoot* ini. Web *kahoot. com*.

Pada web ini, kita bisa melihat uraian mengenai apa itu *Webquiz Kahoot*, jenis-jenis kuis yang bisa kita buat, serta masih banyak lagi. Lewat web ini jugakita bisa membuat kuis dengan mendaftar terlebih dulu, secara langsung. Tidak hanya web *kahoot. com*, ada pula web *kahoot. it*. Web *kahoot. It* ini ialah web yang bisa diakses oleh partisipan didik buat menjajaki kuis yang telah terbuat tadinya. Tampilan dari web *kahoot. it*. Supaya bisa menjajaki kuis yang sudah terbuat, partisipan didik tidak butuh mendaftar terlebih dulu. Partisipan didik cuma butuh memasukkan pin yang timbul dikala kita menunjukkan kuis yang sudah terbuat memakai Kahoot ke dalam web *kahoot. it*.

Kahoot ialah *game online* yang disediakan *free* berbasis pada sistem pendidikan dikelas.³⁶ *Kahoot* ialah web dimana pengguna bisa membuat *quiz*, dialog, serta *survey* secara mandiri. *Quiz* yang sudah terbuat setelah itu bisa ditampilkan di layar kelas dengan LCD *projector* serta partisipan didik bisa menanggapi persoalan *quiz* secara langsung (*real time*) lewat telepon pintar yang mereka membawa. *Kahoot!* sediakan alternatif menunjukkan penilaian pendidikan lewat *game* yang mengasyikkan. Pemakaian *Kahoot!* sangat gampang, bisa digunakan dalam bermacam- macam area pendidikan. *Kahoot!* bisa diakses lewat [https:// kahoot.com](https://kahoot.com). Pengguna bisa memilah bermacam- macam jenis *game* serta mengajak siswa untuk bermain bersama. *Kahoot!* mempunyai banyak keunggulan,

³⁵Agus Krisno Budiyanto.148-149

³⁶Grendi Hendrastomo, Nur Endah Januarti, *Belajar Sosiologi Itu Menyenangkan : Aplikasi Kahoot! Untuk Quiz Sosiologi* (Yogyakarta: UNY PRESS, 2018), 1.

quiz yang terbuat di kahoot tidak cuma berbentuk bacaan, namun pula bisa menyisipkan foto apalagi video, sehingga hendak sangat menunjang kurikulum 2013 yang menginginkan proses belajar yang mengedepankan *High Order Thinking Skills*. *Kahoot* bisa digunakan untuk memperkaya sumber serta media pendidikan. Fitur *kahoot* antara lain: memilah jenis game, membuat soal, sampai mempresentasikannya dalam pendidikan.

Pelaksanaan *Webquiz Kahoot* dalam aktivitas pendidikan mempunyai kelebihan serta kekurangan. Kelebihan serta kekurangan ini bisa dijadikan pertimbangan untuk guru menggunakan *Webquiz Kahoot* dalam aktivitas pendidikan. Sebagian kelebihan *Webquiz Kahoot*. Ini antara lain bisa digunakan tidak cuma pada pc ataupun laptop saja. Namun, siswa bisa mengaksesnya memakai *smartphone*. Tidak hanya itu, kuis yang dimainkan bisa dimainkan dalam 2 *fashion*, ialah *fashion* individual, serta *fashion* kelompok. Kelebihan yang lain merupakan kita bisa memasukkan media berbentuk foto maupun video kedalam kuis yang kita buat sehingga menaikkan alterasi kuis untuk siswa. Tampilan dari *Webquiz Kahoot* Ini pula menarik serta gampang buat digunakan. Pemanfaatan *Webquiz Kahoot* dalam proses pendidikan pula mempunyai sebagian kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain merupakan perlunya fitur pendukung semacam proyektor serta laptop buat menunjukkan soal kuis di depan kelas. Tidak hanya itu, sebab pemakaian *Webquiz Kahoot* ini memerlukan koneksi internet, hingga dibutuhkan koneksi internet yang normal supaya mudah dalam mengerjakan kuis yang sudah terbuat.³⁷

³⁷Oo Kasidin, "CIVIES EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL (CESSJ)", Penggunaan Media Pembelajaran Online Kahoot Dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT (TEAM GAME TAOURNAMENT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Materi Hak Asasi Manusia Dalam Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN" 1 (2019): 36.

B. Penelitian Terdahulu

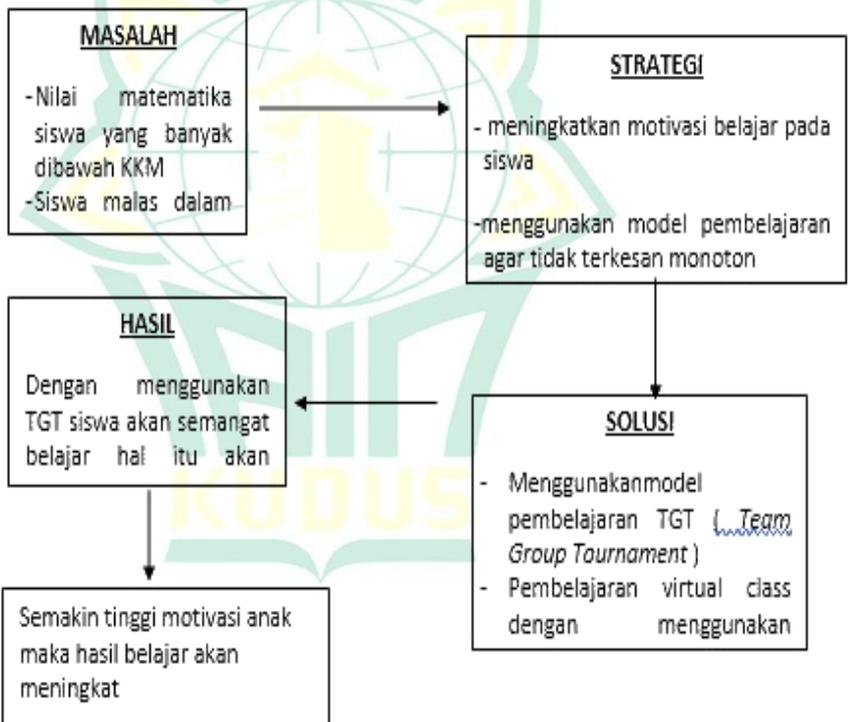
1. Jurnal Jatmiko yang berjudul "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Nadhatul Ulama Pace Nganjuk" Analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS for Windows v.21.0 (*Statistic Programme for Social Scient*) for *Windows*, dan dasar pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asymtotic Significanted*). Berdasarkan hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa: (1). Motivasi belajar matematika siswa kelas X SMK NU Pace dengan klasifikasi rendah sebanyak 11,1%, responden dengan klasifikasi cukup sebanyak 64,4%, dan responden dengan klasifikasi tinggi sebanyak 24,4%. (2). Terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar matematika siswa dengan nilai $r_{xy} = 0,322 > r_{tabel} = 0,288$.
2. Jurnal Radinal yang berjudul "Hubungan Motivasi Belajar dengan hasil belajar pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Musik Kelas X" Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) rata-rata/mean motivasi belajar siswa kelas X SMA Piri 1 Yogyakarta adalah 60,77 atau dalam kategori sedang, (2) rata-rata/mean hasil belajar siswa kelas X SMA Piri 1 Yogyakarta adalah 80,77 atau dalam kategori sedang, dan (3) terdapat hubungan positif dan signifikan motivasi belajar dengan hasil belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Musik Siswa Kelas X SMA Piri 1 Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari besarnya nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,492 > 0,288$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).

C. Kerangka berfikir

Pembelajaran Matematika berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memiliki cakupan materi yang luas sesuai dengan perkembangan zaman. Namun, siswa kurang tertarik dalam belajar Matematika karena belum adanya inovasi penggunaan model pembelajaran yang menarik untuk siswa. 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. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan penuh keyakinan dan tanggung jawab bila dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, sehingga akan mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan

sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris.³⁸ Berdasarkan dari rumusan masalah diatas hipotesis dari penelitian ini adalah

H_0 = Tidak terdapat hubungan yang kuat antara motivasi dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Team Group Tournament* berbasis *Kahoot* Kelas VIII SMP Islam Kedung Jepara TP 2020/2021

H_1 = Terdapat hubungan yang kuat antara motivasi dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Team Group Tournament* berbasis *Kahoot* Kelas VIII SMP Islam Kedung Jepara TP 2020/2021



³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*(Bandung : Alfabeta,2017)64