

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode *Team Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹ Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah diterapkan. Menurut Abdurrahman Ginting, Metode Pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.²

Dengan kata lain Metode Pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pembelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik. Metode Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, brainstorming, debat, simposium, dan sebagainya.³

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 147.

² Abdurrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Humaniora, 2008), 42.

³ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 7

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode Pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, satu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.

b. Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Team Game Tournament (TGT) salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, anggota kelompok lain yang bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya, untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen yang dari 5-6 orang

yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik. Artinya, dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pretest*.

Skor yang setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh suatu anggota kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.⁴

c. Langkah-langkah Metode *Team Game Tournament* (TGT)

1) Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyampaian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

⁴ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 55.

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) belajar untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pernyataan-pernyataan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pernyataan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan

presentasi kelas dan kelompok sudah mengajarkan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.⁵

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT pada dasarnya memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari Metode TGT.⁶

1) Kelebihan

- a) Memperluas wawasan peserta didik
- b) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain
- c) Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar
- d) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar
- e) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, melainkan juga

⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 205-207.

⁶ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif Kreatif dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2017), 315-316.

melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri

- f) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti kerjasama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain
 - g) Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi
 - h) Pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor peserta didik dalam belajar dan bekerja sama
- 2) Kekurangan
- a) Bagi para pengajar pemula, metode ini meumbuhkan waktu yang lama
 - b) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen
 - c) Peserta didik terbiasa belajar dengan adanya hadiah
 - d) Kemungkinan besar permainan akan dikuasai oleh peserta didik yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri
 - e) Tidak semua guru memahami cara peserta didik melakukan permainan
 - f) Ruangan kelas menjadi ramai dan mengganggu ruangan lain
 - g) Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar
 - h) Peserta mendapat informasi yang terbatas
- Pembelajaran Kooperatif dalam Al-Qur'an disebutkan pada Q.S. Al-Maidah [5] : 2, sebagai berikut:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: "...Dan tolong-menolonglah kamu dalam mengerjakan kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah

kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.”

Kata (شَنَّان) *syana'an* adalah kebencian yang telah mencapai puncaknya. Dari pengertian tersebut, maka firman-Nya: “Dan janganlah sekali-kali kepada suatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjid al-Haram mendorong kamu berbuat aniaya”, merupakan bukti nyata betapa Al-Qur’an menekankan keadilan. Musuh yang dibenci walau telah mencapai puncak kebenciannya sekalipun lantaran menghalang-halangi pelaksanaan tuntunan agama, masih harus diperlakukan secara adil, apalagi musuh atau yang dibenci tapi belum sampai ke puncak kebencian oleh sebab itu lain yang lebih ringan.

Firman-Nya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam kebajikan dan ketakwaan jangan tolong-menolong dalam dosa dan pelanggaran”, merupakan prinsip dasar dalam menjalin kerjasama dengan siapa pun, selama tujuannya adalah kebajikan dan ketakwaan.

Dalam *Tafsir Al-Misbah* M. Quraish Shihab menyatakan bahwa ayat ini yang menjadi prinsip dasar dalam menjalin kerjasama dengan siapa pun, selama tujuannya adalah kebajikan dan ketakwaan.⁷ Perintah Allah SWT untuk saling tolong-menolong dalam kebajikan dan ketakwaan, serta larangan untuk saling tolong-menolong dalam perbuatan dosa dan permusuhan.

Dalam penjelasan tafsir di atas dapat diketahui bahwa perintah tolong-menolong dalam mengerjakan kebajikan dan takwa, adalah termasuk pokok-pokok petunjuk sosial dalam Al-Qur’an. Karena ia mewajibkan kepada manusia agar saling memberi satu sama lain dalam mengerjakan apa saja yang berguna bagi umat manusia, baik pribadi maupun kelompok, baik perkara agama maupun dunia, juga dalam

⁷ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an*, Volume 3, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 14.

melakukan setiap perbuatan takwa, yang dengan itu mereka mencegah terjadinya kerusakan dan bahaya yang mengancam keselamatan mereka.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ayat di atas sangat berkaitan dengan pembelajaran Kooperatif Metode TGT (*Team Game Turnamen*), di mana ide dasar dari metode ini adalah kerja sama dan saling membantu dalam proses belajar mengajar untuk mendapatkan pengetahuan bersama.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi Belajar dapat diartikan sebagai dorongan belajar yang sangat besar karena keinginan anak untuk berhasil dapat dilihat dari besarnya tanggung jawab, besarnya kebutuhan anak akan penghargaan dan kebutuhan aktualitas diri. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang berarti non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.⁸ Motivasi berasal dari kata *motif* yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.⁹

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Dalam membicarakan soal jenis-jenis motivasi, hanya akan dibahas dari dua sudut panjang,

⁸ Handoko Matin, *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku* (Yogyakarta: Kanisius, 1992), 73.

⁹ Harbeng Masni, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Dikdaya* 05, no. 1 (2015): 36.

yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut motivasi instrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik.¹⁰

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Menurut Syaiful Bahri Djamarah motivasi instrinsik merupakan keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu yang tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Atau dengan kata lain individu terdorong untuk bertingkah laku ke arah tujuan tertentu tanpa adanya faktor dari luar. Di dalam proses belajar siswa yang termotivasi secara instrinsik dapat dilihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena merasa butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya, bukan karena keinginan mendapatkan pujian, hadiah dari guru.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi instrinsik adalah jenis motivasi yang datangnya dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain ataupun dari luar, tetapi atas dasar kemauan dan kesadaran dari individu itu sendiri.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian individu tersebut mau melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari

¹⁰ Harbeng Masni, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Dikdaya* 05, no. 1 (2015): 39-41.

luar situasi belajar, seperti angka, kredit, ijazah, tingkatan, hadiah, pertentangan dan persaingan, ejekan, hukuman, dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah karena pembelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat peserta didik, atau sesuai dengan kebutuhan siswa.¹¹

c. Fungsi Motivasi Belajar

Ada tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:¹²

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisih perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

¹¹ Indaryati, Jailani, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V," *Jurnal Prima Edukasia* 03, no. 1 (2015): 88.

¹² Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rajawali Pers, 2012), 85-86.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, maupun berasal dari lingkungan. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sering kita kenal dengan faktor intern, sedangkan faktor yang berasal dari luar (lingkungan) kita kenal dengan faktor ekstern.¹³

1) Faktor Intern

Faktor dari dalam diri peserta didik itu sendiri merupakan faktor yang paling besar dalam menentukan motivasi belajar. Terkadang dalam satu kelas kita temui peserta didik yang memang mempunyai kemauan kerja dan minat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Namun demikian, tidak jarang peserta didik yang memiliki kemampuan rendah bahkan tidak berminat sama sekali dengan pembelajaran yang disajikan. Padahal, lingkungan belajar dan guru mereka sama.

a) Sifat, Kebiasaan, dan Kecerdasan

Berbagai karakter peserta didik tersebut sangat dipengaruhi oleh sifat, kebiasaan, dan kecerdasan mereka masing-masing. Peserta didik yang mempunyai tingkat kecerdasan rata-rata atau tinggi, biasanya akan memiliki motivasi belajar yang tinggi pula. Namun sebaliknya, peserta didik yang mempunyai tingkat kecerdasan rata-rata bawah atau bahkan rendah, biasanya mempunyai motivasi belajar yang rendah pula.

Kecerdasan dalam hal ini meliputi kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosi (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ). Meskipun dalam hal ini, banyak orang masih beranggapan bahwa kecerdasan intelektuallah

¹³ Erwin Widiasworo, *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), 29-38.

yang menjadi ukuran seseorang dikatakan cerdas atau tidak secara keseluruhan.

b) Kondisi Fisik dan Psikologis

Kondisi fisik dalam hal ini meliputi postur tubuh, kondisi kesehatan, dan penampilan. Kondisi fisik akan berpengaruh pada psikologis peserta didik. Banyak kita temui, peserta didik yang mempunyai postur tubuh lebih kecil dibanding teman-temannya, cenderung sering mendapatkan perlakuan yang berbeda. Selain itu, kondisi kesehatan yang buruk akan mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Peserta didik menjadi malas dan kurang bisa konsentrasi karena kondisi tubuh yang kurang fit.

Kondisi psikologis peserta didik seperti rasa percaya diri, perasaan gembira atau bahkan takut dan tertekan juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar. Peserta didik yang mempunyai rasa percaya diri tinggi biasanya akan selalu antusias dalam mengikuti kegiatan apa pun karena selalu merasa bahwa dia bisa untuk melakukannya. Namun sebaliknya, peserta didik yang mempunyai rasa kurang percaya diri akan membuatnya selalu diliputi rasa malu dan takut untuk berbuat sesuatu. Takut jika melakukan kesalahan dan malu di hadapan guru dan teman-temannya. Bila belum apa-apa saja sudah merasa takut dan malu maka peserta didik tersebut jelas kurang mempunyai motivasi belajar.

2) Faktor Ekstern

Faktor yang tidak kalah penting pengaruhnya pada motivasi belajar peserta didik adalah faktor ekstern. Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar. Beberapa faktor yang berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

a) Guru

Guru merupakan sosok yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik. Guru yang profesional akan mampu menciptakan pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk menjawab rasa ingin tahu mereka dan mengantarnya pada penguasaan kompetensi tertentu. Oleh karena itu, guru merupakan faktor penentu peserta didik dalam meraih keberhasilan pendidikannya.

Semua guru menginginkan peserta didiknya mempunyai motivasi yang kuat dalam belajar. Karena pada prinsipnya, motivasi mempunyai korelasi positif dengan prestasi belajar peserta didik. Jika ada peserta didik yang tidak mampu mengikuti pelajaran dengan baik dan di rapor selalu berderet nilai dengan warna merah, bisa jadi hal tersebut karena peserta didik tidak memiliki motivasi dan bukan berarti peserta didik itu bodoh.

Selain sikap guru, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan menambah minat peserta didik dalam belajar. Peserta didik tidak akan merasa bosan dikarenakan pembelajaran yang hanya sekedar mendengarkan ceramah guru.

b) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar juga sangat besar pengaruhnya pada motivasi belajar peserta didik. Lingkungan belajar yang kondusif akan mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi dalam belajar. Namun sebaliknya, lingkungan belajar yang tidak kondusif akan menimbulkan peserta didik malas dalam belajar.

Lingkungan belajar dalam hal ini dapat berupa lingkungan belajar di kelas,

sekolaj, atau bahkan di rumah peserta didik. Lingkungan belajar seperti bangunan yang memadai, kebersihan yang terjaga, dan penataan berbagai sarana yang rapi akan menyebabkan peserta didik betah dan enjoy dalam belajar. Lingkungan belajar yang lain, misalnya teman sekolah dan masyarakat sekitar yang tertib akan mampu mempengaruhi motivasi belajar peserta didik menjadi lebih baik.

c) Sarana Prasarana

Tidak dapat dipungkiri bahwa ketersediaan sarana prasarana di sekolah akan memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Sekolah yang mempunyai sarana prasarana yang memadai akan mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi belajar. Peserta didik akan merasa senang dan lebih mudah mempelajari materi pelajaran karena berbagai sarana dan prasarana yang mendukung setiap kegiatan pembelajaran, tersedia dengan baik.

Namun kita tahu, semua sekolah memiliki cukup sarana prasarana yang mendukung setiap kegiatan pembelajaran. Ini menjadi salah satu alasan mengapa peserta didiknya kurang termotivasi dalam belajar. Meskipun tidak menjamin bahwa semua sekolah yang kurang memiliki sarana prasarana, peserta didiknya menjadi malas belajar.

d) Orangtua

Sikap orangtua yang selalu memerhatikan kemajuan belajar anaknya, akan mendorong anak untuk lebih semangat dalam belajar. Perhatian dan peran orangtua memang sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Apalagi jika peserta didik masih tergolong anak-anak dan remaja. Sebab, dalam usia ini, mereka belum mampu mandiri dalam segala hal, termasuk dalam hal belajar.

Peran orangtua dan keluarga sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang cukup mendapatkan perhatian orangtua dan keluarga maka akan termotivasi untuk belajar karena selalu ada yang memberi semangat dan dorongan. Sebaliknya, jika orangtua dan keluarga masa bodoh (cuek) dengan kemajuan belajar peserta didik maka peserta didik juga akan masa bodoh dengan belajarnya. Belajar menjadi hal yang tidak penting lagi bagi peserta didik, tetapi yang lebih utama justru mencari perhatian di sekolah baik dari guru maupun dari teman-temannya.

Motivasi belajar dalam Al-Qur'an disebutkan pada Q.S. Al-Mujadalah [28] : 11, sebagai berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman dari kamu sekalian dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat.”

Dalam *Tafsir Al-Misbah* M. Quraish Shihab menyatakan bahwa ayat di atas tidak menyebut secara tegas bahwa Allah akan meninggikan derajat orang berilmu. Tetapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yakni yang lebih tinggi dari yang sekadar beriman. Tidak disebutnya kata meninggikan itu, sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimilikinya itulah yang berperan besar dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat dari faktor di luar ilmu itu.

Tentu saja yang di maksud dengan (الَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ) *al-ladzina utu al-ilm* yang diberi pengetahuan adalah mereka yang beriman dan menghiasi diri mereka dengan pengetahuan.

Ini berarti ayat diatas membagi kaum beriman kepada dua kelompok besar, yang pertama sekedar beriman dan beramal saleh, dan yang kedua beriman dan beramal saleh serta memiliki pengetahuan. Derajat kelompok kedua ini menjadi lebih tinggi, bukan saja karena nilai ilmu yang disandangnya, tetapi juga amal yang dan pengajarannya kepada pihak lain baik secara lisan atau tulisan maupun dengan keteladanan.

Ilmu yang dimaksud oleh ayat di atas bukan saja ilmu agama, tetapi ilmu apapun yang bermanfaat. Dalam Q.S Fathir [35] : 27-28 Allah menguraikan sekian banyak makhluk ilahi, dan fenomena alam lalu ayat tersebut ditutup dengan menyatakan bahwa: “Yang takut dan kagum kepada Allah dari hamba-hamba-Nya hanyalah ulama. Ini menunjukkan bahwa ilmu dalam pandangan Al-Qur’an bukan hanya ilmu agama. Di sisi lain itu menunjukkan bahwa ilmu haruslah menghasilkan *khasyyah* yakni rasa takut dan kagum kepada Allah, yang pada gilirannya mendorong yang berilmu untuk mengamalkan ilmunya serta memanfaatkannya untuk kepentingan makhluk. Rasul SAW sering kali berdoa: “*Allahumma inni a’udzubika min ilm(in) la yanfa’* (Aku berlindung kepada-Mu dari ilmu yang tidak bermanfaat).”¹⁴

Dari penjelasan tafsir di atas dapat diketahui bahwa seseorang mendapatkan derajat di sisi Allah dengan cara beriman kepada-Nya dan menjadi orang yang berilmu atau berpengetahuan, tentu dalam hal ini ada korelasi dalam keduanya. Kedua hal itu bisa menjadi landasan untuk memotivasi seseorang untuk mendapatkan derajat di sisi Allah

¹⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an*, Volume 14, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 79-80.

dengan dua cara yaitu menjadi orang yang beriman dan berilmu.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat didefinisikan sebagai pendorong, atau motivasi adalah suatu usaha yang didasari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu atau belajar sehingga mencapai tujuan tertentu.

3. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MI

a. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Secara bahasa *Qara'a* mempunyai arti mengumpulkan, atau menghimpun menjadi satu kata Qur'an dan *Qira'ah* keduanya merupakan masdar (infinitif) diambil dari kata kerja lampau (Fi'il Madhi) yaitu *Qara'a-Qiraatan-Quranan*.¹⁵

Sedangkan Hadits menurut bahasa berarti *al-jadid* (sesuatu yang baru), lawan kata dari *al-qadim* (sesuatu yang lama). Hadits juga berarti *al-khabar* (berita) yaitu sesuatu yang dipercakapkan dan dipindahkan dari seseorang kepada orang lain. Kata jamaknya ialah *al-hadis*. Sedangkan pengertian hadits secara terminologi ialah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi Muhammad SAW berupa perkataan, perbuatan, taqir, dan sifatnya.¹⁶

Jadi kesimpulan dari pengertian di atas bahwa Al-Qur'an Hadits adalah bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk memberikan motivasi, bimbingan, pemahaman, kemampuan, dan penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits sehingga dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai perwujudan iman dan taqwa kepada Allah SWT.

¹⁵ Muhaimin, *Dimensi-Dimensi Studi Islam* (Surabaya: Karya Abditama, 1994), 86.

¹⁶ Untung Ranuwijaya, *Ilmu Hadis* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1996), 1.

b. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MI

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk:

- 1) Memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik dalam membaca, menulis, membiasakan dan menggemari membaca Al-Qur'an dan Hadits.
- 2) Memberikan pengertian, pemahaman, penghayatan isi kandungan ayat-ayat Al-Qur'an Hadits melalui keteladanan dan pembiasaan.
- 3) Membina dan membimbing perilaku peserta didik dengan pedoman pada isi kandungan ayat Al-Qur'an dan Hadits.¹⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits adalah proses pembelajaran pada bidang studi islam yang merupakan dasar pendidikan agama yang harus ditanamkan sejak dini pada peserta didik sehingga diharapkan nantinya dapat menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an Hadits dalam kehidupan sehari-hari.

c. Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

- 1) Pembelajaran I (Mari Belajar Surah Al-Kafirun)

Al-Kafirun artinya orang-orang kafir. Pada saat itu orang kafir membujuk Nabi Muhammad SAW agar mau mengikuti agama mereka dengan balasannya mereka akan mengikuti ajaran Nabi Muhammad SAW.¹⁸ Tetapi Nabi Muhammad SAW menolak dengan tegas Dia berkata "*lakum dinukum waliyadain*" (untukmu agamamu dan untukku agamaku). Surah Al-Kafirun menegaskan tentang keteguhan dalam memeluk agama islam dan sikap toleransi.

Toleransi adalah sikap menghargai atau menghormati terhadap adanya perbedaan. Nama surah Al-Kafirun diambil dari lafal Al-Kafirun

¹⁷ Ahmad Lutfi, *Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 30.

¹⁸ Shodik dan Habib Masduki, *Buku Siswa Al-Qur'an Hadits Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah, 2015), 2.

yang terdapat pada ayat pertama. Al-Kafirun artinya orang-orang kafir. Surah Al-Kafirun adalah surah ke 109 dengan jumlah 6 ayat. Surah Al-Kafirun termasuk surah makkiyah. Surah Al-Kafirun memberi tuntunan kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabat agar jangan menghiraukan orang kafir yang selalu menghina ajaran islam. Kita mengetahui bahwa orang-orang kafir Quraisy senantiasa berusaha menghalangi dakwah Nabi Muhammad SAW, mereka mengancam beliau namun beliau tidak pernah takut.

Orang-orang kafir Quraisy juga melakukan berbagai bujukan dan rayuan kepada Nabi Muhammad SAW. Namun, usaha-usaha mereka menjadi sia-sia karena Nabi Muhammad menolak bujukan dan terus menyampaikan ajaran islam bahkan pengikut beliau terus bertambah. Melihat kenyataan itu orang-orang kafir mendatangi Nabi Muhammad SAW dan mengajukan tawaran lain. Mereka bersedia menyembah Tuhan yang disembah Nabi Muhammad SAW selama satu tahun, syaratnya Tuhan berikutnya beliau bersedia menyembah Tuhan yang mereka sembah. Menjawab tawaran itu Allah SWT menurunkan surah Al-Kafirun yang mengatakan “Katakanlah, wahai orang-orang kafir! Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah.” Secara garis besar kandungan isi dari surah Al-Kafirun adalah sebagai berikut:

- a) Allah SWT adalah Tuhan semesta alam
- b) Nabi Muhammad SAW dan umat islam tidak akan menyembah apa yang disembah oleh pemeluk agama lain
- c) Tidak boleh mencampuradukkan keyakinan dalam toleransi agama
- d) Nama surah Al-Kafirun diambil kata Al-Kafirun dari ayat ke 1 yang artinya orang-orang kafir, dan surah Al-Kafirun termasuk jenis surah Makkiyah

2) Pembelajaran II (Mari Belajar Surah Al-Ma'un)

Surah Al-Ma'un adalah surah ke 107. Surah Al-Ma'un terdiri dari 7 ayat dan termasuk surah Makkiyah. Nama surah Al-Ma'un berasal dari kata Al-Ma'un pada ayat ke 7 yang berarti barang-barang yang berguna. *Azbabun Nuzul* surah Al-Ma'un ini adalah berkenaan dengan orang-orang munafik yang suka memamerkan shalat mereka di hadapan orang-orang mukmin secara *Riya'* dan jika orang mukmin tidak ada mereka akan meninggalkan shalat. Selain itu, mereka enggan memberikan pinjaman kepada kaum muslimin.

Surah Al-Ma'un mengajarkan kepada kita tentang ciri-ciri orang yang mendustakan agama, hal itu di sampaikan oleh Allah swt agar kita hati-hati dalam menjalani hidup ini. Dengan demikian, kita tidak akan jatuh ke dalam golongan orang-orang yang mendustakan agama.

Kandungan isi surah Al-Ma'un berisi tentang ciri-ciri orang yang mendustakan agama, yaitu:

- a) Orang yang suka menghardik anak yatim.
- b) Orang yang tidak menganjurkan memberi makan kepada orang-orang miskin.
- c) Orang yang shalatnya lalai.
- d) Orang yang riya' di dalam melaksanakan ibadah shalat.
- e) Orang yang shalat namun enggan memberi bantuan dengan barang-barang yang berguna.

3) Pembelajaran III (Mari Belajar Surah At-Takasur)

Surah At-Takasur adalah surah ke 102. Surah at-Takasur terdiri dari 8 ayat dan termasuk surah makkiyah. Surah At-Takasur ini memberi tuntunan kepada umat islam bahwa umat islam dilarang bermegah-megahan dalam kebutuhan dunia. *Asbabun Nuzul* dari surah At-Takasur ini adalah sebagai teguran dari Allah swt berkenaan dengan adanya sikap saling bermegah-megahan dan menyombongkan diri dengan kekayaan keturunan yang dimiliki oleh dua kabilah Ansur. Kandungan isi surah At-Takasur berisi tentang:

- a) Bermegah-megahan dalam kehidupan dapat melalaikan manusia dari tujuan hidupnya yaitu mencari keridhaan dari Allah swt. Hendaklah manusia sadar dari kesalahan dan kekeliruannya sebelum maut menjemputnya.
- b) Manusia akan diminta pertanggung jawabannya di akhirat kelak tentang harta yang di bangga-banggakan itu.
- c) Manusia yang selalu mengikuti hawa nafsunya dia akan menjadi penghuni neraka.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dalam Al-Qur'an disebutkan pada Q.S. Al-Hijr [13]: 9, sebagai berikut:

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

Artinya: “Sesungguhnya Kami yang menurunkan adz-Dzikir, dan sesungguhnya Kami benar-benar baginya adalah para Pemelihara.”

Dalam *Tafsir Al-Misbah* M. Quraish Shihab menyatakan bahwa ayat ini sebagai bantahan atas ucapan mereka yang meragukan sumber datangnya Al-Qur'an. Karena itu ia dikuatkan dengan kata *sesungguhnya* dan dengan menggunakan kata *Kami* yakni Allah SWT. Yang memerintahkan malaikat Jibril as. Sehingga dengan demikian *Kami menurunkan adz-Dzikir* yakni Al-Qur'an yang kamu ragukan itu, dan *sesungguhnya Kami* juga bersama semua kaum muslimin *para Pemelihara* otentisitas dan kekekalannya. Ayat ini dapat merupakan dorongan kepada orang-orang kafir untuk mempercayai Al-Qur'an sekaligus memutus harapan mereka untuk dapat mempertahankan keyakinan sesat mereka. Betapa tidak, Al-Qur'an dan nilai-nilainya tidak akan punah tetapi akan bertahan. Itu berarti bahwa kepercayaan yang bertentangan dengannya, pada akhirnya cepat atau lambat pasti akan dikalahkan oleh ajaran Al-Qur'an. Dengan demikian, tidak ada

gunanya mereka memerangnya dan tidak berguna pula mempertahankan kesesatan mereka.¹⁹

Sejak dahulu hingga kini sekian banyak orang bahkan anak-anak sebelum dewasa telah mampu menghafal keseluruhan ayat-ayat Al-Qur'an, bahkan sekian banyak di antara mereka yang menghafalnya adalah orang-orang yang tidak memahami artinya. Bahkan tidak jarang mereka yang meraih juara dalam musabaqah-musabaqah tilawatil Qur'an pada tingkat internasional adalah pemuda-pemuda yang bahasa ibunya bukan bahasa Al-Qur'an.²⁰

Dari penjelasan tafsir di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan antara peserta didik dengan pendidik pada pelajaran Al-Qur'an Hadits dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, serta interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

B. Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian yang penulis lakukan.

Tabel 1
Penelitian Terdahulu

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
1	Muhtihatul Mu'minah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Game Tournament</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 71 dengan ketuntasan klasikal 51,9%, pada siklus II hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 73,3 dengan ketuntasan

¹⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, volume 14, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 95-96.

²⁰ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Volume 14, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 96.

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas V MIN 2 Pringsewu", Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019. ²¹	klasikal 74,1%, pada siklus III meningkat hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata 77,6 dengan ketuntasan klasikal 88,9%. Hal ini menunjukkan dari siklus I sampai siklus III rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan penelitian skripsi Muftihatul Mu'minah dengan penelitian skripsi penulis adalah sama-sama meneliti model <i>Team Game Tournament</i> (TGT).	Perbedaannya, dalam penelitian Muftihatul Mu'minah membahas tentang peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian skripsi penulis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2	Vivi Salisatul Munawaroh, "Efektifitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Pada Materi Hukum	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 83,2 dengan standar deviasi (S) = 6,94 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 76,3 dengan standar deviasi (S) = 8,99. Setelah dilakukan perhitungan uji t-test pada hasil posttest kedua kelas

²¹ Muftihatul Mu'minah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas V MIN 2 Pringsewu", (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Wahid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran 2017/2018”, Skripsi, UIN Walisongo, 2018. ²²	tersebut, didapatkan hasil thitung= 3,360 dan ttabel= 1,671. Hasil thitung > ttabel ,maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi hukum bacaan mim sukun efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan penelitian skripsi Vivi Salisatul Munawaroh dengan penelitian skripsi penulis adalah sama-sama meneliti model <i>Team Game Tournament (TGT)</i> .	Perbedaannya, dalam penelitian Vivi Salisatul Munawaroh membahas tentang peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian skripsi penulis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3	Siti Asniah, “Pengaruh Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh model pembelajaran yang dilakukan guru selama ini kurang bervariasi dan guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa pasif karena kurang tertarik dalam pembelajaran dan berakibat pada rendahnya hasil belajar

²² Vivi Salisatul Munawaroh, “Efektifitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Wahid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran 2017/2018”, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo, 2018).

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Koperasi Di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”, Skripsi, UIN Walisongo, 2016. ²³	siswa. Untuk itu peneliti melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.
	<p>Persamaan</p> <p>Persamaan penelitian skripsi Siti Asniah dengan penelitian skripsi penulis adalah sama-sama meneliti model <i>Team Game Tournament (TGT)</i>.</p>	<p>Perbedaan</p> <p>Perbedaannya, dalam penelitian Siti Asniah membahas tentang peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS, sedangkan dalam penelitian skripsi penulis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Al – Qur’an Hadits.</p>
4	Ani Rosidah, “Implementasi Metode TGT (Team Game Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V MI Hasyim As’yari Wonoanti Trenggalek”,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT pada mata pelajaran IPS kelas V MI Hasyim Asy’ari Wonoanti Trenggalek mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat perbandingan dari mulai pre test yang semula rata – rata 68,33 dan observasi motivasi yang rata – rata 1,7 pada siklus pertama

²³ Siti Asniah, “Pengaruh Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi Di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo, 2016).

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2013. ²⁴	nilai rata – rata siswa naik menjadi 75.0 dan tingkat motivasi siswa yang juga naik menjadi 2,6 dan pada siklus kedua nilai siswa naik lagi menjadi 85,0 dan motivasi belajar yang rata – rata 3,2. Sehingga bisa memenuhi standar nilai yang ada pada MI Hasyim Asy’ari. Dengan demikian metode TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
	<p>Persamaan</p> <p>Persamaan penelitian skripsi Ani Rosidah dengan penelitian skripsi penulis adalah sama-sama meneliti motivasi belajar siswa.</p>	<p>Perbedaan</p> <p>Perbedaannya, dalam penelitian Ani Rosidah membahas tentang peningkatan motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS, sedangkan dalam penelitian skripsi penulis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Al – Qur’an Hadits.</p>
5	Afifatus Sholihah, “Pengaruh Penggunaan Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Dalam Tema Panas Dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo	Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti dapat di simpulkan bahwa (1) Ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran TGT terhadap Motivasi Belajar dalam siswa kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo. (2) Tidak Ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran TGT terhadap Motivasi Belajar dalam siswa kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan

²⁴ Ani Rosidah, “Implementasi Metode TGT (Team Game Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V MI Hasyim As’yari Wonoanti Trenggalek”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2013).

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	2018/2019 ²⁵ Skripsi, IAIN Ponorogo, 2019. ²⁵	Babadan Ponorogo. (3) Ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar bagi siswa kelas V MI Ma'arf Patihan Wetan tahun ajaran 2018/2019. Yang ditunjukkan signifikansi untuk Pillai's Trace, Wilks'Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root. Kelas memiliki signifikan yang lebih dari 0,05
	<p>Persamaan</p> <p>Persamaan penelitian skripsi Afifatus Sholihah dengan penelitian skripsi penulis adalah sama-sama meneliti model <i>Team Game Tournament (TGT)</i>.</p>	<p>Perbedaan</p> <p>Perbedaannya, dalam penelitian Afifatus Sholihah membahas tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian skripsi penulis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>
6	Dirachya Chairani, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Skor motivasi belajar

²⁵ Afifatus Sholihah, "Pengaruh Penggunaan Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Dalam Tema Panas Dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo 2018/2019", (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019).

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”, Skripsi, 2017. ²⁶	kompetensi membukukan jurnal penyesuaian berdasarkan observasi meningkat sebesar 26,3% dari skor siklus I sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada siklus II, sedangkan berdasarkan angket meningkat sebesar 3,45% dari skor siklus I sebesar 81,55% menjadi 85% pada siklus II. Seluruh aspek motivasi belajar yang diukur mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan presentase skor peningkatan antara 12,56% sampai dengan 43,6% (observasi) dan atara 0,67% sampai dengan 10,15% (angket).
	<p>Persamaan</p> <p>Persamaan penelitian skripsi Diracahya Chairani dengan penelitian skripsi penulis adalah sama-sama meneliti motivasi belajar siswa.</p>	<p>Perbedaan</p> <p>Perbedaannya, dalam penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa, sedangkan dalam penelitian skripsi penulis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>
7	Lilik Fauziah, “Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) Dalam Pembelajaran	Hasil penelitian menunjukkan: 1) adaperbedaan motivasi belajar IPA siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pola PBMP-TGT; 2) ada perbedaan hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah

²⁶ Diracahya Chairani, “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”, (Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malang”, Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018. ²⁷	pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pola PBMP-TGT. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, saran yang diajukan adalah: 1) Pembelajaran pola PBMP-TGT terbukti lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga diharapkan sekolah dapat membuat kebijakan-kebijakan yang dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas proses pembelajaran; 2) Pembelajaran model pola PBMP-TGT dapat menjadi alternative pilihan bagi guru dalam variasi proses pembelajaran khususnya matapelajaran IPA di tingkat MI; 3) Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dapat menjadi alternative dalam mengkombinasikan pola pembelajaran di kelas untuk keperluan mengeksplor kemampuan siswa; 4) Penelitian ini terbatas pada pokok bahasan Alat Indra Manusia, sehingga perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan menggunakan pola pembelajaran PBMP-TGT pada pokok bahasan yang lain.

²⁷ Lilik Fauziyah, “Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) Dalam Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malang”, (Tesis, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018).

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan penelitian skripsi Lilik Fauziyah dengan penelitian skripsi penulis adalah sama-sama meneliti motivasi belajar siswa.	Perbedaannya, dalam penelitian Lilik Fauziyah membahas tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sedangkan dalam penelitian skripsi penulis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al – Qur’an Hadits.
8	Yessy Mayangsari, “Penerapan Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP Muhammadiyah 06 Dau Tahun Pelajaran 2014/2015”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2015. ²⁸	Hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan pendekatan kontekstual dilaksanakan guru dan siswa dengan baik berdasarkan kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan proses pembelajaran dan berdampak positif terhadap pembelajaran matematika, tingkat pemahaman siswa dengan aspek translasi, interpretasi dan ekstrapolasi yang berkategori baik, serta tingkat kerjasama siswa dengan kategori cukup baik untuk aspek berkooperasi dan baik untuk aspek keterampilan berkomunikasi lisan dan berkoordinasi.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan penelitian	Perbedaannya, dalam penelitian

²⁸ Yessy Mayangsari, “Penerapan Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP Muhammadiyah 06 Dau Tahun Pelajaran 2014/2015”, (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang, 2015).

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	skripsi Yessy Mayangsari dengan penelitian skripsi penulis adalah sama-sama meneliti pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> .	Yessy Mayangsari membahas tentang penggunaan model pembelajaran tipe Team Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika, sedangkan dalam penelitian skripsi penulis menggunakan model Pembelajaran tipe Team Game Tournament (TGT) mata pelajaran Al – Qur’an Hadits
9	Nanang Sukmawan Setiyabudi, “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MIN Malang I”, Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016. ²⁹	Penelitian ini menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut: 1) ada perbedaan secara signifikan motivasi belajar antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional dan , 2) ada perbedaan secara signifikan prestasi belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan penelitian skripsi Nanang Sukmawan Setiyabudi dengan penelitian	Perbedaannya, dalam penelitian Nanang Sukmawan Setiyabudi membahas tentang peningkatan motivasi dan prestasi belajar

²⁹ Nanang Sukmawan Setiyabudi, “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MIN Malang I”, (Tesis, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016).

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
	skripsi penulis adalah sama-sama meneliti motivasi belajar siswa.	siswa, sedangkan dalam penelitian skripsi penulis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari kesembilan penelitian di atas, skripsi pertama membahas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar, skripsi kedua membahas Efektifitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar, skripsi ketiga membahas Pengaruh Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar, skripsi keempat membahas Implementasi Metode TGT (*Team Game Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS, skripsi kelima membahas tentang Pengaruh Penggunaan Model *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Dalam Tema Panas Dan Perpindahannya, skripsi keenam membahas Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa, skripsi ketujuh membahas tentang Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) Dalam Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar, skripsi kedelapan membahas tentang Penerapan Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan pendekatan Kontekstual, dan skripsi kesembilan membahas tentang Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar.

Adapun penelitian yang penulis lakukan fokus membahas Implementasi Metode *Team Game Turnamen* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-

Qur'an Hadits Siswa Kelas III di MI NU Nahdlotul Wathon Piji Dawe, Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

C. Kerangka Berpikir

Pada pembahasan ini, kerangka berpikir yang penulis akan cantumkan dari judul berdasarkan teori. Untuk itu perlu diketahui landasan teori yang berkaitan dengan judul “Implementasi Metode *Team Game Turnamen (TGT)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas III di MI NU Nahdlotul Wathon Piji Dawe, Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits adalah bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Madrasah Ibtida'iyah yang dimaksudkan untuk memberikan motivasi bimbingan, pemahaman, kemampuan dan penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam Al-Qur'an Hadits sehingga dapat mewujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai perwujudan iman dan taqwa kepada Allah SWT.

Dalam observasi yang dilakukan penulis di MI NU Nahdlotul Wathon Piji Dawe, Kudus mata pelajaran Al-Qur'an Hadits terdapat permasalahan yaitu motivasi belajar sangat rendah. Ada kemungkinan metode belajar yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar tidak sesuai dengan karakter siswa. Banyak siswa yang mengeluh terhadap materi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, hal ini ditandai dengan perolehan nilai murid belum mencapai standar minimal yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran, bahkan ada diantara murid tidak menyukai sama sekali mata pelajaran Al-Qur'an Hadits ini sehingga terjadi kepasifan dalam belajar. Adanya murid yang tidak berpartisipasi saat mengikuti proses pembelajaran karena masih kurangnya motivasi terhadap persoalan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Melihat permasalahan tersebut guru Al-Qur'an Hadits mencari pemecahan masalah melalui penerapan Metode *Team Game Turnamen (TGT)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Metode *Team Game Turnamen* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dengan diterapkannya metode

tersebut guru kemudian melakukan evaluasi untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Jadi kesimpulan berdasarkan kerangka di atas, dapat diketahui bahwa terdapat motivasi belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukannya implementasi Model *Team Game Turnamen* (TGT) khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan tujuan yang diharapkan akan membentuk semua murid termotivasi untuk belajar khususnya siswa kelas III. Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis gambarkan alur pemikirannya sebagai berikut:



Gambar 1
Kerangka Berpikir