KAJIAN PUSTAKA

1. Landasan Teori
2. Model Cooperative Learning

Proses pembelajaran berlangsung mulai dari penerimaan informasi kemudian memproses informasi tersebut melalui pikiran, dan dibuktikan melalui tindakan. Corey dalam Syaiful Sagala berpendapat

bahwa:

Pembelajaran merupakan suatu proses d iman a seseorang akan dididik secara sengaja dalam lingkungannya, sehingga memungkinkan seseorang dapat berpartisipasi melalui tingkah laku dan menghasilkan respon terhadap situasi tersebut."

Penulis dapat memahami bahwa pembelajaran merupakan hasil

dari ingatan yang kemudian menjadi pengetahuan, dan berpengaruh

terhadap pemahaman. Untuk mengatasi rasa bosan siswa dalam belajar,

maka diperlukan model pembelajaran yang dapat merangsang motivasi

belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan pola atau acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran pada tiap jenjang pendidikan tentunya berbeda-beda. Oleh karena itu, para pendidik harus bisa menentukan model pembelajaran yang tepat pada tiap tingkatan. Pada [[1]](#footnote-2) [[2]](#footnote-3)

zaman ini, sebagian besar siswa lebih menyukai proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, dibandingkan proses pembelajaran monoton.

Alternatif model pembelajaran yang kreatif dan berpusat pada siswa adalah model cooperative learning. Slavin dalam Isjoni berpendapat bahwa:

Metode pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang menginginkan siswa bekerja sama dalam beberapa anggota tim, untuk menguasai materi yang awalnya disajikan oleh guru. Adapun anggota kelompok yang akan berkolaborasi terdiri dari 4-6 orang, sehingga siswa dapat lebih terangsang untuk belajar.[[3]](#footnote-4)

Pendapat Slavin tersebut menjadi salah satu pedoman yang menunjukan bahwa cooperative learning akan merangsang siswa untuk bisa menempatkan diri dan bekerjasama dalam kelompok, demi mencapai peahaman materi. Oleh karena itu, tujuan cooperative learning adalah penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa cooperative learnimg merupakan model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dalam belajar, utamanya menuntut kerjasama yang baik dalam tim.

1. Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament

Model cooperative learning memiliki beberapa tipe dalam penerapannya. Adapun salah satu tipenya ialah tipe teams games

tournament. Model cooperative learning tipe TGT merupakan hasil pengembangan model pembelajaran, yang pertama kali diterapkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Tipe TGT menuntut adanya keaktifan, keijasama, dan semangat siswa dalam belajar, yang dalam penerapannya disertai dengan permainan dan kompetisi. Tujuannya untuk merangsang motivasi belajar siswa. Selain dilaksanakan dalam bentuk kelompok, pembelajaran dengan menggunakan tipe TGT juga menerapkan tutor sebaya dalam prosesnya. Tutor sebaya berfungsi untuk meningkatkan kerjasama antartim.[[4]](#footnote-5)

1. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan model cooperative learning tipe TGT ialah:

1. Menambah rasa kepercayaan diri;
2. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide-ide baru;
3. Meningkatkan kemampuan akademik;
4. Melatih siswa berkomunikasi dengan baik;
5. Meningkatkan rangsangan untuk berfikir.[[5]](#footnote-6)

Berdasarkan kelebihan-kelebihan tersebut, maka penulis

menyimpulkan bahwa model TGT dapat merangsang motivasi belajar siswa. Namun dibalik kelebihan tersebut ada pula kekurangan model cooperative learning tipe TGT yaitu :

1. Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam;
2. Banyak peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis tinggi, kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.[[6]](#footnote-7)

Kedua kelemahan tersebut dapat diatasi dengan berbagai cara. Kelemahan pertama dapat diatasi dengan cara berpatokan pada nilai afektif, kognitif dan psikomotorik yang ada. Dari arsip nilai, akan nampak kemampuan akademis tiap-tiap siswa. Selain itu, guru juga bisa mengamati tiap-tiap siswa setiap pertemuan, untuk mendukung nilai tertulis. Kelemahan kedua dapat diatasi dengan pendekatan kepada siswa yang bersangkutan, karena biasanya gaya belajar siswa berbeda-beda. Ada yang memiliki gaya belajar auditori (mendengarkan), visual (melihat suatu objek agar mereka bisa mengerti), dan juga kinestetik (individu harus menyentuh sesuatu agar bisa menjelaskan). Jadi tugas guru adalah memberikan kebebasan kepada mereka dalam menjelaskan, dan menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa. Siswa bisa

menjelaskan melalui tulisan, gambar atau objek lain yang bisa disentuh lalu kemudian menjelaskan. Siswa juga bisa memperhatikan suatu objek lalu menjelaskan kembali, atau bahkan mendengarkan penjelasan dari video terlebih dahulu,

1. Penerapan

Model cooperative learning tipe TGT diterapkan melalui tahap berikut:

1. Teams

Teams merupakan pembagian tim/kelompok dari guru yang terdiri dari 4-6 orang siswa. Setelah itu, masing masing kelompok mendalami materi yang telah dibagi, selanjutnya menjelaskan materi kelompok masing-masing. Jika ada siswa yang belum memahami materi, siswa tersebut dapat bertanya ke teman kelompok, ataupun guru. Guru akan membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi, untuk digunakan dalam tournament nantinya.

1. Games dan Tournament

Tournament dilaksanakan dalam bentuk games atau permainan. Tahap ini dilaksanakan setelah pendalaman materi dari tiap kelompok, dan telah dipresentasikan. Karena itu, setiap siswa dituntut untuk memahami materi yang telah dipresentasikan, karena meskipun pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok, tetapi tournament atau kompetisi tetap

dilaksanakan secara perorangan. Ujian tersebut dilaksanakan dalam bentuk games akademik. Nilai dari masing-masing individu akan menentukan point dari kelompok mereka.[[7]](#footnote-8) Pemenang dalam tournament akan mendapatkan penghargaan atau reward.[[8]](#footnote-9) Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan masing-masing siswa, dalam memahami materi yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Berdasarkan langkah-langkah diatas, maka setiap siswa didorong untuk memperhatikan materi dengan baik, sebab mereka akan berkompetisi memperoleh nilai teringgi yang tentunya akan mempengaruhi hasil belajar di akhir semester. Dengan demikian, model cooperative learning tipe TGT dianggap dapat meningkatkan kemampuan dasar, pencapaian interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan terhadap siswa yang berbeda.

1. Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh manusia, demi memperluas wawasan dan pengetahuannya. Pendidikan Agama Kristen merupakan salah satu pembelajaran yang harus ditanamkan sejak dini. Werner C. Graendorf berpendapat bahwa:

Pendidikan Agama Kristen merupakan proses belajar mengajar yang fokus utamanya adalah Alkitab, didasarkan pada Yesus Kristus, bergantung pada kuasa Roh Kudus, yang membimbing setiap pribadi pada tingkat pertumbuhan dan pengenalan akan kehendak Allah.[[9]](#footnote-10)

Pengertian di atas memberikan pemahaman bagi penulis bahwa PAK diperlukan untuk memperlengkapi pelayanan di masa sekarang ini, sehingga sesuai dengan ajaran Firman Tuhan. PAK mendorong seseorang untuk bertumbuh dalam iman, sehingga dalam prosesnya diperlukan suasana belajar yang aktif dan kreatif sehingga peserta didik dapat mengembangkan spiritual, akhlak, serta keterampilan yang sesuai dengan citra Allah. Matius 28:19-20, dengan jelas menyatakan bahwa semua bangsa seharusnya dibawa kepada pengenalan akan Kristus. Disini jelas bahwa Pendidikan Agama Kristen merupakan proses pengenalan akan Allah.

Tujuan dari Pendidikan Agama Kristen ialah pertobatan, pertumbuhan rohani, pemuridan, pembentukan spiritual dan penginjilan. Dengan demikian, kedewasaan iman tidak dapat terjadi begitu saja, tetapi harus melalui proses pengajaran, beribadah, b erdoa dan bersekutu.

1. Motivasi Belajar a. Pengertian

Motivasi adalah dorongan dari diri seseorang, yang

mempengaruhi dirinya untuk melakukan sesuatu. Dorongan akan

terus ada hingga individu sudah mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Wlodkov dalam Junihot Simanjuntak:

Motivasi merupakan suatu keadaan yang mengarahkan seseorang untuk bertahan pada tingkah laku yang ia jalani. Jika dihubungkan dengan motivasi belajar maka hal tersebut akan tercermin dari semangat atau ketekunan yang tidak pernah pudar untuk mencapai kesuksesan, meskipun banyak tantangan yang menghadang.[[10]](#footnote-11)

Penulis dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar diartikan sebagai dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang, yang dapat mempengaruhinya untuk aktif mencari tahu, demi mendapatkan hasil belajar sebagai tujuan yang diharapkan, b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap perkembangan

belajar siswa, terutama dalam peningkatan hasil belajar mereka.

Siswa yang memiliki dorongan kuat dalam belajar, akan memiliki

semangat yang tinggi untuk mencari tahu sesuatu yang belum

diketahuinya. Win a Sanjaya dalam Amna Emda Menyatakan bahwa:

Motivasi belajar memiliki dua fungsi yaitu mendorong siswa untuk beraktivitas dan motivasi sebagai pengarah dalam memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.[[11]](#footnote-12)

Fungsi motivasi tersebut memberikan pemahaman bahwa guru perlu meningkatkan motivasi belajar siswa demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Winarsih dalam Amna Emda menyatakan:

Fungsi motivasi yaitu mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai, dan menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan- perbuatan apa yang akan dilakukan.[[12]](#footnote-13)

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar berfungsi untuk membangkitkan arah dan dorongan dalam mencapai prestasi belajar. Jika siswa memiliki dorongan atau motivasi dalam belajar, maka ia akan dapat menentukan atau menyeleksi perbuatan mana yang akan ia lakukan, agar dapat mencapai keberhasilan belajar,

1. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa memiliki beberapa alat ukur atau indikator, yaitu sebagai berikut: Memiliki gairah yang tinggi; Penuh semangat; Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi; Mampu "jalan sendiri" ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu; Memiliki rasa percaya diri; Memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi; Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi; Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.22 Beberapa indikator tersebut dapat diamati melalui sikap siswa pada saat belajar. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa indikator untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa, yakni konsentrasi belajar, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mampu berjalan sendiri ketika guru meminta untuk melakukan sesuatu (mandiri), semangat dan memiliki gairah belajar, serta percaya diri, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Konsentrasi tinggi

Seorang siswa yang konsentrasi dalam pembelajaran akan fokus dan tidak melakukan hal-hal lain, yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran.23 Tolak ukur atau indikator motivasi belajar dapat dinilai di kelas, pada saat proses pembelajaran tatap muka.

1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Seorang siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, akan selalu berusaha untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai segala sesuatu yang telah mereka pelajari. Rasa ingin tahu akan mendorong siswa untuk menggali segala sesuatu yang belum mereka pahami. Oleh karena itu siswa yang memilki rasa ingin tahu yang tinggi akan selalu aktif dalam kelas, baik [[13]](#footnote-14) [[14]](#footnote-15) bertanya pada guru, maupun antusias dalam memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan. Mereka juga akan rajin berdiskusi dan membaca sumber belajar, dan selalu memperhatikan penjelasan dari guru.[[15]](#footnote-16) [[16]](#footnote-17) Rasa ingin tahu yang tinggi memungkinkan seseorang akan memiliki daya juang yang tinggi, seperti memiliki pendirian yang kuat dan memiliki tujuan jangka panjang.25

1. Mandiri

Seorang siswa yang mandiri mampu berjalan sendiri ketika diminta untuk melakukan sesuatu, termasuk dalam mengerjakan tugas. Siswa yang memiliki kemandirian belajar akan berusaha untuk mengerjakan sesuatu dengan caranya sendiri dan tidak memerlukan efek atau pengaruh dari luar untuk meningkatkan prestasinya.[[17]](#footnote-18)

1. Percaya diri

Seorang siswa yang memiliki rasa percaya diri tidak akan mudah merasa malu, tetapi justru dapat mengendalikan diri. Ia

percaya pada potensi yang ada pada dirinya, dan selalu berpikiran

positif.[[18]](#footnote-19)

1. Memiliki semangat dan gairah belajar

Seorang siswa yang memiliki semangat belajar akan fokus pada pembelajaran, senang dan rajin belajar,

1. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Secara umum motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu:

1.) Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik adalah dorongan dari dalam pribadi itu sendiri. Dorongan tersebut berupa keinginan untuk berhasil, harapan untuk mencapai cita-cita dan kebutuhan belajar.[[19]](#footnote-20) Adapun contoh faktor dari dalam diri yang mempengaruhi motivasi belajar siswa ialah:

1. Adanya rasa ingin tahu, dan daya juang yang tinggi sehingga siswa akan semangat dan terlibat aktif dalam kelas, guna memenuhi rasa ingin tahunya.
2. Rasa percaya pada kemampuan diri sendiri juga menjadi salah satu faktor dari dalam yang mempengaruhi motivasi belajar. Karena adanya rasa percaya diri tersebut, maka seseorang akan berusaha memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi secara mandiri, hingga mencapai tujuan yang diharapkan.

2.) Faktor Ekstrinsik

Faktor Ekstrinsik adalah dorongan dari luar, yang dapat berupa kenyamanan lingkungan belajar, penghargaan dalam belajar, dan menariknya kegiatan belajar. Penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa yang sedang diajar, dapat mendukung kekondusifan kegiatan belajar.[[20]](#footnote-21) Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa faktor dari luar yang mempengaruhi motivasi belajar siswa ialah: a) Model pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran yang berbeda di setiap pertemuan, tidak akan menimbulkan rasa bosan bagi siswa.

b) Proses pembelajaran yang disertai games dan reward (penghargaan) membuat pembelajaran lebih menarik, dan membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

1. Kerangka Pikir

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan, diketahui adanya permasalahan yang terjadi pada kelas XI MLA 2 SMA Negeri 5 Tana Toraja yakni kurangnya motivasi belajar siswa, seperti sebagian besar siswa tidak aktif, kurang semangat, kurang percaya diri, kurangnya rasa ingin tahu, kurang konsentrasi, bahkan sebagian besar siswa tidur terutama yang duduk dibelakang. Permasalahan tersebut muncul karena proses pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan adanya tindakan untuk menanggulangi hal tersebut.

Tindakan yang dilakukan adalah penerapan metode baru yang merangsang motivasi belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat ialah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yakni model cooperative learning (model pembelajaran yang berpusat pada siswa) tipe teams games tournament. Melalui penerapan model ini, diperkirakan akan ada peningkatan motivasi siswa dalam belajar PAK mengingat model cooperative learning tipe TGT mendorong siswa untuk aktif dalam kelas demi memperoleh nilai. Setelah penerapan tindakan, maka hasil akhir yang akan diperoleh ialah meningkatnya motivasi belajar siswa kelas XI MLA 2 SMA Negeri 5 Tana Toraja, khususnya pada pembelajaran PAK.

KONDISI

AWAL

Guru masih menerapkan model pembelajaran ceramah \_^^anjan^ajawab^^



Siswa tidak termotivasi untuk belajar, ditandai dengan kurang bersemangat belajar, kurang aktif, kurang mandiri, kurang konsentrasi, bahkan ada yang ktidurdalamjcelas;\_\_\_^\_\_^



TINDAKAN

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| r | ■< |  |  |  |
| Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament | | 0 | Proses pembelajaran menyenangkan dan motivasi belajar siswa mulai muncul. | |
| v | a |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| r 'y |  | | Motivasi belajar siswa mulai meningkat. |
| KONDISI |  | > | ditandai dengan munculnya semangat |
| AKHIR  v J |  | | belajar, lebih konsentrasi atau fokus, dan |
|  |  | | aktif dalam belajar.  L i |

*Gambar 11.1. Bagan Kerangka Berpikir*

1. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Nur Latifatul Khoiriyah tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar," menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif secara signifikan bagi siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MI) 2 Blitar.30

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| r ^ |  | | Motivasi belajar siswa mulai meningkat. |
| KONDISI |  | > | ditandai dengan munculnya semangat |
| AKHIR  v J |  | | belajar, lebih konsentrasi atau fokus, dan |
|  |  | | aktif dalam belajar. |

*Gambar 11.1. Bagan Kerangka Berpikir* C. Penelitian Terdahulu

KONDISI

AWAL

Guru masih menerapkan model pembelajaran ceramah ^^anjtan^ajawab^\_



Siswa tidak termotivasi untuk belajar, ditandai dengan kurang bersemangat belajar, kurang aktif, kurang mandiri, kurang konsentrasi, bahkan ada yang ^tidurdalamkelas;\_\_\_\_^\_\_^^



**TINDAKAN**

0

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| r |  |  |  |  |
| Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament | | 0 | Proses pembelajaran menyenangkan dan motivasi belajar siswa mulai muncul. | |
|  |  |  |  |  |

1. Penelitian Nur Latifatul Khoiriyah tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar," menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif secara signifikan bagi siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MI) 2 Blitar.30

Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Nur Latifatul Khoiriyah ialah sama-sama menganalisis model kooperatif tipe teams games tournament dalam proses pembelajaran. Sementara perbedaannya ialah:

1. Fokus permasalahan, yakni penulis lebih fokus ke masalah motivasi belajar PAK, sedangkan penelitian Nur Latifatul Khoiriyah lebih fokus ke minat dan hasil belajar siswa.
2. Penulis menerapkan model TGT pada mata pelajaran PAK di SMA Negeri 5 Tana Toraja, sedangkan Nur Latifatul Khoiriyah menerapkan pada mata pelajaran di MI 2 Blitar.
3. Penulis menerapkan tindakan pada siswa kelas XI MIA 2 SMA Negeri 5 Tana Toraja, sedangkan Nur Latifatul Khoiriyah menerapkan tidakan pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

2. Penelitian Dessy Amanah tentang "Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018," menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 5 Metro. Hal ini terbukti di siklus 1 dan 2 dimana siswa sudah mulai meningkat hasil belajarnya.31

Persamaan penelitian ialah sama-sama menerapkan metode TGT dalam pembelajaran Agama. Perbedaannya ialah:

1. Penelitian ini khusus mengkaji motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAK, sedangkan penelitian Dessy Amanah mengkaji hasil belajar secara umum pada pembelajaran PAI.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Tana Toraja, sementara penelitian Dessy Amanah dilaksanakan di SMPN 5 Metro.

3. Penelitian Endah Murtiningsih dengan judul "Model Pembelajaran STAD Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa 81 SMPN 1 Dolopo," menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 81 SMPN 1 Dolopo. Hal ini ditandai dengan meningkatnya interval motivasi dan prestasi belajar siswa di siklus II, sebanyak 22,22%. Pada siklus II, rata-rata prestasi belajar lebih baik dari siklus I.[[21]](#footnote-22)

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Endah Murtiningsih

ialah:

1. Sama-sama menganalisis keefektifan model cooperative learning.
2. Sama-sama berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Endah Murtiningsih adalah:

1. Tipe model pembelajaran, yakni Penelitian Endah Murtiningsih menggunakan tipe STAD sementara penulis menggunakan tipe TGT.
2. Lokasi penelitian penulis berada di SMA Negeri 5 Tana Toraja, sedangkan Endah Murtiningsing berada di SMP Negeri 1 Dolopo.
3. Penulis melaksanakan tindakan pada mata pelajaran PAK di kelas XI MIA 2 SMA Negeri 5 Tana Toraja, sedangkan Endah Murtiningsih melaksanakan tindakan pada mata pelajaran beberapa mata pelajaran di kelas 81SMPN 1 Dolopo.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dan juga peningkatan motivasi belajar banyak diminati oleh berbagai kalangan untuk diteliti. Namun dapat dilihat bahwa belum ada penulis yang meneliti tentang motivasi belajar di kelas XI MIA 2 SMA Negeri 5 Tana Toraja. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa kelas XI MIA 2 SMA Negeri 5 Tana Toraja.

1. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan dugaan atau jawaban sementara, yang masih perlu diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka penulis mengambil hipotesis bahwa jika model cooperative learning tipe Teams Games Tournament di laksanakan, maka motivasi belajar siswa dari segi konsentrasi belajar, keaktifan belajar,



1. Syaiful Sagala, Konsep Dan Makna Pembelajaran (Bandung: CV Alfabeta, 2015), 61. [↑](#footnote-ref-2)
2. [↑](#footnote-ref-3)
3. Isjoni, Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok (Bandung: Alfabeta, 2015), 16. [↑](#footnote-ref-4)
4. Ade Taufiq Izzuddin, Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar, Jumal UNJ (2018):344. [↑](#footnote-ref-5)
5. Amni, Ningrat, and Raehanah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga," 2842-2843. [↑](#footnote-ref-6)
6. Hendrawan Rizza Prasetya, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017," Skripsi (2017): 46. [↑](#footnote-ref-7)
7. Miftahul Huda, Model-model Pengajaran dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013). 198. [↑](#footnote-ref-8)
8. Msy Hikmah, Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang, Jurnal Pembelajaran Biologi (2018): 49. [↑](#footnote-ref-9)
9. Harianto GP, Pendidikan Agama Kristen Dalam Alkitab Dan Dunia Pendidikan Masa Kini

   (Yogyakarta: Andi Offset, 2012), 54. [↑](#footnote-ref-10)
10. Junihot Simanjuntak, Psikologi Pendidikan Agama Kristen (Yogyakarta: Penerbit Andi,

    2016)^1. [↑](#footnote-ref-11)
11. “Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," 175. [↑](#footnote-ref-12)
12. Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," 176. [↑](#footnote-ref-13)
13. 22 Wahyudin Nur Nasution, Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar, 47. [↑](#footnote-ref-14)
14. Lilik Mary an to, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran," Indonesian journal of Guidance and Counseling: Theory and Aplication 2 (2013): 4. [↑](#footnote-ref-15)
15. Sururin Ayu Wardani, Nugrananda Janattaka, "Ananlisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema 8 Kelas III Sekolah Dasar," Jurnal Ilmiah Kependidikan (2022):368. [↑](#footnote-ref-16)
16. Ibid., 5-6. [↑](#footnote-ref-17)
17. Lilik Maryanto, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran," Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Aplication 2 (2013): 6. [↑](#footnote-ref-18)
18. Santika Purwa Ningsih and Attin Wami, "Analisis Kepercayaan Diri (Self-Confidence) Pada Pembelajaran Matematika Siswa SMP," Jurnal MAJU 2 (2021): 622. [↑](#footnote-ref-19)
19. Putri Aulia Enan Dina, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu," Skripsi: UINMaulana Malik Ibrahim Malang (2020): 23. [↑](#footnote-ref-20)
20. Putri Aulia Enan Dina, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu," Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (2020): 32. [↑](#footnote-ref-21)
21. Endah Murtiningsih, "Model Pembelajaran STAD Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa 81 SMPN 1 Dolopo," Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi 5 (2021): 206. [↑](#footnote-ref-22)