



**PENGARUH PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK DI KELAS VA SD NEGERI 01 PEKUNCEN
WIRADESA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh :

KHUSNUL HOTIMAH
NIM. 2023114195

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERIPEKALONGAN
2019**



**PENGARUH PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPETEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK DI KELAS VA SD NEGERI 01 PEKUNCEN
WIRADESA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)**



Oleh:

KHUSNUL HOTIMAH
NIM. NIM.2023114195

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2019**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : KHUSNUL HOTIMAH

NIM : 2023114195

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGARUH PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS VA SD NEGERI 01 PEKUNCEN WIRADESA” adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiasi, penulis bersedia untuk mendapat sanksi akademik dengan dicabutnya gelarnya.

Pekalongan, 18 Februari 2019

Yang Menyatakan



KHUSNUL HOTIMAH

NIM.2023114195





NOTA PEMBIMBING

H. M. Yasin Abidin, M.Pd

Perumahan Gama Permai, Jl. Jenggala No. 83 Pekalongan

Lamp : 3 (Tiga) Eksemplar)

Pekalongan, 18 Februari 2018

Hal : Naskah Skripsi

Sdr. Khusnul Hotimah

Kepada Yth.

Dekan FTIK IAIN Pekalongan

c/q Ketua Jurusan PGMI

di

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersamaan dengan ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Khusnul Hotimah

NIM : 2023114195

Judul : PENGARUH PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS VA SD NEGERI 01 PEKUNCEN WIRADESA

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi perhatian dan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

H. M. Yasin Abidin, M.Pd
NIP. 19910301 201503 2 010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**
Jl. Pahlawan, Rowolaku, Kajen Kabupaten Pekalongan Telp 085728204134
Website: ftik.iainpekalongan.ac.id Email: ftik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

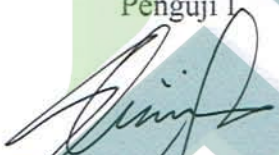
Nama : **KHUSNUL HOTIMAH**
NIM : **2023114195**
Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS VA SD NEGERI 01 PEKUNCEN WIRADESA**

Telah diujikan pada hari Kamis, 28 Februari 2019 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Hj. Ely Mufidah, M. S. I
NIP.19800422 200312 2 002



Eros Meilina Sofa, M.Pd.
NITK. 19860509 201608 D 2104

Pekalongan, 15 Maret 2019

Disahkan Oleh



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


M. Solehuddin, M.Ag
NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yaitu Bapak Caspari dan Ibu Sukiyah yang selalu memberikan do'a restu.
2. K.H. Hasanudin Subki dan Ibu Nyai Hj. Nur Khanifah Pengasuh Pondok Pesantren Manba'ul Falah Wali Sampang yang sudah penulis anggap seperti orang tua.
3. Teruntuk guru-guruku yang telah mendidik, mengajar, dan membimbing penulis sehingga mengenal beberapa ilmu yang bermanfaat.
4. Saudara-saudaraku (Mutamimah, Muhammad Fauzan, Amiatsu Sholikha) serta segenap keluarga besarku, terimakasih atas dukungan dan do'anya selama ini.
5. Terimakasih untuk Dosen Wali saya Bapak Zaenal Mustakim, M.Pd.
6. Terimakasih untuk Dosen Pembimbing skripsi saya Bapak M. Yasin Abidin, M.Pd.
7. Terimakasih untuk segenap dewan guru, karyawan, dan siswa SD N 01 Pekuncen Wiradesa yang telah membantuku menyusun skripsi ini.
8. Tak lupa Almameter tercinta IAIN Pekalongan, semoga menjadi perguruan tinggi yang unggul dan berkualitas.





MOTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah[845] dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

(Surat An-Nahl: 125)¹

¹Menteri Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya Juz1 – Juz 30, (Bekasi: Cipta Bagus Negara, 2013), hal. 281.



ABSTRAK

Hotimah, Khusnul. 2019. “Pengaruh Penerapan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas VA SD Negeri 01 Pekuncen Wiradesa”. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Jurusan S.1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Pembimbing H. Moh. Yasin Abidin, M.Pd.

Kata Kunci: *Cooperative Learning*, *Teams Games Tournament (TGT)*, Pembelajaran Tematik, dan Motivasi Belajar

Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan mengadakan tiga tahapan yakni *teams*, *games* dan *tournament*. *Game* dan *turnament* yang dirancang dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar serta lebih menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Rumusan masalah penelitian ini ada tiga, yaitu: 1) Bagaimana penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament (TGT)* dalam pembelajaran tematik pada kelas VA SD N 01 Pekuncen? 2) Bagaimana motivasi belajar siswa pada kelas VA SD N 01 Pekuncen? 3) Adakah pengaruh antara penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada kelas VA SD N 01 Pekuncen?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian lapangan, datanya diperoleh dari siswa siswi kelas VA SD N 01 Pekuncen. Teknik pengumpulan data dengan cara kuesioner dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah dengan uji instrumen, uji normalitas dan reliabilitas, uji regresi linier sederhana, uji hipotesis, dan uji koefisien determinasi.

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah: 1) Penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament (TGT)* di kelas VA SD N 01 Pekuncen adalah berada pada rata-rata sebesar 37, nilai tersebut berada pada interval 37-40 yang termasuk dalam kategori cukup baik. 2) Motivasi belajar siswa kelas VA SD N 01 Pekuncen berada pada rata-rata sebesar 37, nilai tersebut berada pada interval 37-41 yang termasuk dalam kategori cukup baik. 3) adanya pengaruh penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament (TGT)* terhadap terhadap variabel motivasi belajar siswa kelas VA SD N 01 Pekuncen dengan hasil hitungan nilai F_{hitung} sebesar 25.472 dengan nilai probabilitas (sig) = 0,00 dan nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Nilai F_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebesar 3,28. Jadi nilai $F_{hitung} = 25.472 > F_{tabel} = 3,28$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi besar pengaruh penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar siswa adalah 50,4%, sedangkan sisanya 49,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, nikmat, dan kasih sayangNya kepada kita semua. Shalawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya serta orang-orang muslim yang selalu berada dalam jalanNya.

Berkat rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan tugas dan penyusunan skripsi ini dengan judul “PENGARUH PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS VA SD N 1 PEKUNCEN WIRADESA”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S₁), jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak bisa lepas dari bantuan beberapa pihak. Penulis ingin mengucapkan terimakasih atas segala saran, bimbingan dan motivasinya kepada:

1. Bapak Dr. H. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dekan IAIN Pekalongan yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Ibu Hj. Ely Mufidah, M.S.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Pekalongan yang telah memilihkan pembimbing, menyetujui dimunaqosahkan dan mengesahkan skripsi.
3. Bapak H. Moh. Yasin Abidin, M.Pd., selaku pembimbing peneliti, yang telah meluangkan waktu dan fikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak H. Zaenal Mustakim, M.Pd., selaku Dosen Wali Studi yang penuh kesabaran telah membimbing penulis selama belajar di IAIN Pekalongan.
5. Para Dosen pengajar dan staf jurusan PGMI yang telah mambantu dalam administrasi dan mempermudah dalam penyelesaian skripsi ini.



6. Segenap staf dan karyawan di IAIN Pekalongan, yang telah memberikan pelayanan akademik dengan baik kepada penulis.
7. Segenap guru, staf, karyawan, dan siswa SD N 01 Pekuncen yang telah bersedia membantu penulis menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu ku tercinta, saudara-saudaraku dan keluarga besarku tercinta yang senantiasa memberikan do'a restu dan dukungannya di setiap langkah demi tercapainya cita-cita dan harapan penulis.

Atas semua bantuan tersebut penulis tidak bisa mampu membalasnya, kecuali hanya ucapan terimakasih dan iringan do'a semoga mendapat balasan dari Allah SWT.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadi sumbangsih kelilmuan dan pengembangan pendidikan Indonesia serta dapat menjadi karya yang berguna bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Pekalongan, 18 Februari 2019

Penulis

Khushnul Hotimah

NIM. 202314195



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. <i>Cooperative Learning</i>	9
a. Pengertian <i>cooperative learning</i>	9
b. Langkah-langkah <i>cooperative learning</i>	12
c. Tujuan Model <i>Cooperative Learning</i>	13
d. Tipe-tipe <i>cooperative learning</i>	14
2. <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	16
a. Pengertian <i>cooperative learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	16
b. Langkah-Langkah <i>cooperative learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	17
c. Kelebihan Dan Kelemahan <i>Teams Games Tournament</i>	23
3. Motivasi belajar siswa	24
a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa	24
b. Karakteristik Motivasi Belajar	26
c. Macam-macam Motivasi Belajar	31
d. Tujuan dan Fungsi Motivasi Belajar	35
e. Indikator Motivasi Belajar	36
f. Ciri-ciri Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar.....	37
g. Faktor - faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	38
h. Teknik - teknik Motivasi Belajar	40



	4. Pembelajaran Tematik	46
	a. Pengertian Pembelajaran Tematik	46
	b. Prinsip Pembelajaran Tematik	48
	c. Karakteristik pembelajaran tematik	49
	d. Manfaat pembelajaran tematik.....	52
	e. Rambu-rambu pembelajaran tematik.....	53
	f. Implikasi bagi guru dan siswa	54
	g. Kelebihan pembelajaran tematik.....	56
	h. Kekurangan pembelajaran tematik.....	57
	B. Tinjauan Pustaka	59
	C. Kerangka Berfikir	63
	D. Hipotesis	65
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Jenis dan Pendekatan	66
	B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	67
	C. Variabel Penelitian.....	67
	D. Populasi Penelitian.....	72
	E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen.....	73
	F. Teknik Analisis Data	76
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data.....	78
	B. Analisis Data.....	89
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	112
	B. Saran	113
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN – LAMPIRAN	
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.Fase-Fase Pembelajaran Kooperatif.....	12
Tabel 2.2.Penempatan Siswa Dalam Meja <i>Tournament</i>	20
Tabel 2.3.Kriteria Penghargaan Kelompok.....	22
Tabel 2.4.Papan Skor Individu.....	22
Tabel 2.5.Papan Skor Kelompok	23
Tabel3.1.Kisi-Kisi Istrument Penerapan <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i>	68
Tabel 3.2.Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	70
Tabel 4.1.Daftar Guru Dan Karyawan SD N 01 Pekuncen Wiradesa Tahun Ajaran 2018/2019	82
Tabel 4.2.Data Jumlah Siswa SD N 01 Pekuncen Wiradesa	84
Tabel 4.3.Daftar Sarana Dan Prasarana Sd N 01 Pekuncen.....	85
Tabel 4.4.Data Hasil Angket Penerapan <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i>	86
Tabel 4.5.Data Angket Motivasi Belajar Siswa.....	87
Tabel 4.6.Hasil Uji Validitas Instrumen	90
Tabel 4.7.Hasil Uji Reabilitas Instrumen Penerapan <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i>	92
Tabel 4.8.Hasil Uji Reabilitas Instrumen Motivasi Belajar	92
Tabel 4.9.Distribusi Frekuensi Penerapan <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Di Kelas VA	95
Tabel 4.10.Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	98
Tabel 4.11.Koefesien Pengaruh Penerapan <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VA SD N 01 Pekuncen Wiradesa	99
Tabel 4.12.Hasil Uji Normalitas	101
Tabel 4.13.Hasil Uji Linieritas	101
Tabel 4.14.Hasil Uji Regresi.....	102
Tabel 4.15.Hasil Uji Koefesien Korelasi Dan Determinasi R	104



DAFTAR LAMPIRAN

1. Angket Penelitian penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT)
2. Angket Penelitian Motivasi Belajar Siswa
3. Hasil Skor Angket Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*
4. Hasil Skor Angket Motivasi Belajar
5. Hasil Validitas Angket Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
6. Hasil Validitas Angket Motivasi Belajar Variabel
7. Daftar Nama Responden
8. Surat Ijin Penelitian
9. Surat Keterangan Penelitian
10. Dokumentasi Pengambilan Angket





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan gabungan dari dua konsep, yaitu: belajar dan mengajar.¹ Menurut Gagne, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dimana individu mengalami perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman. Adapun mengajar merupakan bagian dari pembelajaran, dimana guru berperan untuk merancang berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk dimanfaatkan oleh peserta didik dalam mempelajari suatu materi. Dengan kata lain proses pembelajaran memungsikan guru sebagai aktor utama yang mengatur pemberian konsep, informasi, atau pengalaman baru kepada peserta didik.²

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus dapat membangun dan menciptakan keterampilan sosial siswa. William dan Asher menyebutkan empat konsep dasar yang harus diajarkan dalam membentuk keterampilan sosial siswa yaitu *cooperative*, *participation*, *communication*, dan *validation* konsep dasar yang pertama adalah kerja sama dapat terwujud pada perilaku siswa dalam memberi kesempatan dan saran kepada orang lain. Kedua adalah partisipasi, yaitu melibatkan diri dalam permainan. komunikasi adalah bentuk keterampilan yang ketiga. Komunikasi dapat terwujud pada kemampuan

¹ Zaenal Mustakim, *Strategi dan Metode Pembelajaran*, (Pekalongan: IAIN PRESS, 2017), hlm.40

²ZaenalMustakim, *Strategi dan Metode Pembelajaran...*hlm.45

berbicara, bertanya, dan mendengarkan orang lain. Yang terakhir adalah validasi dengan mengatakan kebaikan dan kebenaran pada orang lain.³

Seorang guru yang profesional dituntut untuk menampilkan keahliannya sebagai guru di depan kelas. Komponen yang harus dikuasai adalah menggunakan macam-macam model pembelajaran yang bervariasi yang dapat menarik minat belajar siswa dan guru tidak hanya cukup memberikanceramah di depan kelas. Hal ini sejalan dengan Mulyasa dalam buku *IPS di Sekolah Dasar* karya Ahmad Susanto, yang mengatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosial dalam proses pembelajaran.⁴

Setelah peneliti melakukan observasi pada SD N 01 Pekuncen kecamatan Wiradesa yang merupakan satu-satunya sekolah dasar rujukan di Kabupaten Pekalongan kemudian juga merupakan satu-satunya sekolah dasar percontohan di Kabupaten Pekalongan. Melalui wawancara dengan wali kelas VA Bapak Rokhimin, beliau menuturkan dalam proses belajar mengajar beliau merarasa masih ada sebagian siswa yang motivasi belajarnya rendah, hal ini diketahui bahwa banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, bermain, bergurau, dan berlarian di dalam kelas sehingga menyebabkan pembelajaran tidak kondusif. Hal ini membuat wali kelas merasa harus bisa membangkitkan semangat siswanya supaya pembelajaran berlangsung efektif. Karena menurut beliau seharusnya pembelajaran pada sekolah dasar harus menyenangkan dan, membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam

³Mujis, D., & Dafid R. *Effective Teaching: Evidence And Practice*, (London: Sage Publications Ltd., 2005), hlm. 133-134

⁴Ahmad Susanto, *IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media, 2014), hlm. 196



mengikuti kegiatan pembelajaran supaya pembelajaran terasa bermakna serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di SD N 01 Pekuncen kecamatan Wiradesa.⁵

Ketika proses belajar mengajar tidak menggunakan variasi, maka siswa akan merasa bosan. Hal ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi rendah yang ditandai dengan, tidak memperhatikan, mengantuk, tidak semangat dan akibatnya tujuan belajar tidak tercapai. Jika tujuan belajar tidak tercapai maka bisa dikatakan proses pembelajaran tidak berhasil atau gagal. Dalam hal ini guru memerlukan adanya suatu variasi dalam mengajar, guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam variasi mengajar baik dari gaya belajarnya, media, metode dan bahan ajarnya maupun dalam interaksinya dengan siswa. Semua ini dimaksudkan agar siswa tidak menjadi bosan, lebih memperhatikan, tidak mengantuk dalam proses pembelajaran dan bisa lebih bersemangat dalam belajar sehingga nantinya dapat tercapai dengan efektif tujuan dari pembelajaran.⁶

Menghindari kegiatan belajar mengajar yang bersifat monoton dan membosankan bagi peserta didik, maka wali kelas VA menggunakan strategi pembelajaran *cooperative learning* supaya siswa termotivasi dalam belajar sehingga mereka merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad Susanto dalam buku karyanya yang berjudul IPS di Sekolah Dasar, bahwa dalam proses pembelajaran guru harus

⁵Rokhimin, Guru Kelas VA SD N 01 Pekuncen Kabupaten Pekalongan, wawancara pribadi, Pekalongan, 19 juli 2018.

⁶Zaenal Mustakim, *Strategi Dan Metode Pembelajaran ...* hlm.48.



menggunakan metode yang tepat supaya proses pembelajaran dapat berjalan efektif. Selain itu, guru juga harus mampu menciptakan situasi yang membuat siswa senang dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dalam proses pembelajaran syarat pemilihan metode harus disesuaikan dengan kondisi yang ada di suatu tempat agar terciptanya suasana yang komunikatif, interaktif, dan kondusif dalam proses pembelajaran.⁷

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model *cooperative learning* yakni salah satu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi pada orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan.⁸

Salah satu tipe pembelajaran model *cooperative learning* yang diterapkan oleh wali kelas VA SD N 01 Pekuncen adalah tipe *teams game tournament* (TGT) yakni salah satu model pembelajaran kooperatif dengan mengadakan tiga tahapan yakni *teams* pengelompokan siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang berisi 5-6 siswa, *games* adalah permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang isinya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi dikelas, *tournament* adalah sebuah struktur di mana game berlangsung.

Lebih lanjut mengenai hakikat model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dan penerapan model *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) dalam kegiatan belajar mengajar

⁷Ahmad Susanto, *IPS di Sekolah Dasar ...* hlm. 19

⁸Muhammad Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2007), hlm. 5.



serta pengaruh penerapan metode *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa. maka berpangkal dari sinilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas VA SD N 1 Pekuncen Wiradesa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan di bahas adalah:

1. Bagaimana penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran tematik pada kelas VA SD N 01 Pekuncen Wiradesa?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada kelas VA SD N 01 Pekuncen Wiradesa?
3. Adakah pengaruh antara penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada kelas VA SD N 01 Pekuncen Wiradesa?

C. Tujuan Penelitian.

1. Untuk mengetahui penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran tematik pada kelas VA SD N 01 Pekuncen Wiradesa.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada SD N 01 Pekuncen Wiradesa.



3. Untuk mengetahui pengaruh antara penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada SD N 01 Pekuncen Wiradesa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya tentang penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT).

2. Secara Praktis

Sedangkan manfaat secara praktis dari penelitian ini antara lain:

- a. Bagi penulis sendiri diharapkan supaya mendapatkan peningkatan kualitas keilmuan dan pengetahuan tentang penerapan *cooprrative learning* khususnya pada tipe *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan perbandingan, referensi serta alternatif model pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa agar mudah menerima pelajaran.
- c. Bagi kepala sekolah penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sarana dan acuan untuk memimpin dan mengarahkan guru-guru dalam mengajar untuk menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

- d. Bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dengan diterapkannya *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT).

E. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran sistematis tentang pembahasan penelitian maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, manfaat penelitian, landasan teori, tinjauan pustaka, kerangka berpikir, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB II, Landasan teori, Pada bagian ini akan dijelaskan tentang Kajian pustaka, pengertian *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT), motivasi belajar siswa, dan pengetahuan pembelajaran tematik serta rumusan Hipotesis.

BAB III, Metode Penelitian. Pada bagian ini akan dijelaskan tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data penelitian, analisis data penelitian.

BAB IV, Hasil Penelitian dan Pembahasan. Hasil penelitian dan pembahasan merupakan bab keempat dalam penelitian. Bagian ini membahas mengenai deskripsi data SD N 01 Pekuncen, analisis data dan pembahasan penerapan *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT) dan motivasi belajar kelas VA SD N 01 Pekuncen Wiradesa.

BAB V : Penutup, berisi tentang simpulan dan saran-saran. Kemudian untuk melengkapi laporan ini penulis sertakan pula kepustakaan dan lampiran-lampiran.





BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) di kelas VA SD N 01 Pekuncen Wiradesa berada pada rata-rata sebesar 37, nilai tersebut berada pada interval 37-40 yang termasuk dalam kategori cukup baik. Deskripsi kategori cukup baik yang dimaksud adalah guru ketika dalam proses penyajian kelas memberikan contoh soal sesuai materi kepada peserta didik.
2. Motivasi belajar siswa kelas VA SD N 01 Pekuncen Wiradesa berada pada rata-rata sebesar 37, nilai tersebut berada pada interval 37-41 yang termasuk dalam kategori cukup baik. Deskripsi kategori cukup baik yang dimaksud adalah peserta didik mempunyai motivasi yang cukup tinggi dalam pembelajaran dengan cara berkelompok, game dan tournament karena hal tersebut merupakan kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran.
3. Terdapat pengaruh pada variabel X (penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT)) terhadap variabel Y (Motivasi belajar siswa) kelas VA SD N 01 Pekuncen Wiradesa. Hal ini terbukti dengan hasil hitungan nilai F_{hitung} sebesar 25.472 dengan nilai probabilitas (sig) = 0,00 dan nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Nilai F_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebesar 3,93. Jadi nilai $F_{hitung} = 25.472 > F_{tabel} = 3,93$. Maka H_0

ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi besar pengaruh penerapan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa adalah 50,4%, sedangkan sisanya 49,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

B. Saran

Dari hasil penelitian, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru hendaknya dapat menerapkan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dengan maksimal sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa, dengan demikian prestasi belajar peserta didik akan meningkat.
2. Bagi peserta didik hendaknya lebih meningkatkan minat belajarnya, lebih memperbanyak belajar di waktu luang, mengikuti arahan guru dengan baik, bersikap lebih aktif dalam proses belajar mengajar di kelas agar motivasi belajar meningkat dan memperoleh hasil yang diinginkan.





DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abd. Rachman. 1994. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Ikhlash
- Arends, Ricard I. 2008. *Learning To Teach Buku Satu*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Ind.
- _____. 1993. *Organisasi Dan Administrasi, Pendidikan Teknologi dan Kejiwaan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Azwar, Saifudin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2013. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chreswell, Jhon w. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatis, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Etin, Solihatin. 2011. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faisal, Sanapiah. 1982. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hadjar, Ibnu. 1997. *Dasar –dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kadir, Abd. & Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Rajawali Pers.



- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, Abdul & Chaerul Rochman. 2014. *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum*. Bandung: Rodsa.
- Mujis, D dan Dafid R.. 2005. *Effective Teaching: Evidence And Practice*. London: Sage Publications Ltd.
- Mustakim, Zaenal. 2009. *Strategi dan Metode Pembelajaran* . Pekalongan: Stain Pekalongan Press.
- Musyafa, Wahyu Nur. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Matapelajari Teknik Pengelasan Smk Negeri 3 Purbalingga*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nur, Muhammad. 2007. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Oemar Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumiaksara.
- Penyusun, Tim. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi*, Pekalongan: STAIN Press.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, Ngalim. 1996. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rends, Ricard I. 2008. *Learning To Teach Buku Dua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salafudin. 2009. *Statistika Terapan Untuk Penelitian Sosial*. Pekalongan: STAIN Press.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunyoto, Danang. 2010. *Uji KHI Kuadrat dan Regresi Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendidikan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Syaodih, Nana. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.

Taniredja, Tukiran. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Tohirin. 2008. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Uchjana, Onong. 1986. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Uno, Hamzah B. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuni, Esa Nur. 2010. *Motivasi Dalam Pembelajaran*. Malang: UIN Malang Press.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan, Telp. (0285) 412575 Faks. (0285) 423418
Website : www.iainpekalongan.ac.id | Email : iainpekalongan.ac.id

Nomor: 416/In.30/F.II/J.II.3/12/2018

Pekalongan, 05 Desember 2018

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

KEPALA SD NEGERI 01 PEKUNCEN WIRADESA

di -

KABUPATEN PEKALONGAN

Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh.

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

Nama : KHUSNUL HOTIMAH

NIM : 2023114195

Adalah mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan yang mengadakan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul :

“PENGARUH PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEMATIKDI KELAS V SD NEGERI 01 PEKUNCEN KECAMATAN WIRADESA”

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut di instansi atau wilayah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian, atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh

a.n. Dekan FTIK
Ketua Jurusan PGMI



Muhammad Mufidah, M.S.I.

19800422 200312 2 002





PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KORWIL BIDANG PENDIDIKAN KEC. WIRADESA
SD NEGERI 01 PEKUNCEN

Alamat : Jln. Jenderal A. Yani No. 401 Pekuncen, Wiradesa Tlp, (0285) 4417511 e-mail : sdn_01_pekuncen @yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2 / 54 / II/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sunarto, S.Pd. M.Si
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah Asala : SD Negeri 01 Pekuncen

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Khusnul Hotimah
Nomor induk mahasiswa : 2023114195
Program/Tingkat : S1
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Perguruan Tinggi : IAIN Pekalongan

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul **“PENGARUH PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS VA SD NEGERI 01 PEKUNCEN WIRADESA”** sejak bulan Oktober 2018 hingga Desember 2018.

Demikian surat keterangan ini kami berikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wiradesa, 25 Februari 2019

Kepala SD Negeri 01 Pekuncen



Sunarto, S.Pd. M.Si
NIP.19630609 198608 1 002



Lampiran 10

1. Pengisian angket oleh siswa kelas VA SD Negeri 01 Pekuncen





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama : Khusnul Hotimah
NIM : 2023114195
Tempat/Tanggal Lahir : Pekalongan, 29 April 1995
Jenis Kelamin : Perempuan.
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Desa Luragung RT 01 RW 01 Kec. Kandangserang
Kab. Pekalongan

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Caspari
Pekerjaan : Pelaksana Lapangan Proyek
Nama Ibu : Sukiyah
Pekerjaan : Pedagang

RIWAYAT PENDIDIKAN

SD Negeri 01 Luragung : Lulus Tahun 2007
SMP Negeri 01 Kandangserang : Lulus Tahun 2010
MA Salafiyah Simbang Kulon : Lulus Tahun 2013
IAIN Pekalongan Jurusan PGMI : Lulus Tahun 2019



KEMENTERIAN AGAMA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PEKALONGAN

Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan, Telp. (0285) 412575 ext : 112 | Faks. (0285) 423418
Website : perpustakaan.iainpekalongan.ac.id | Email : perpustakaan@iainpekalongan.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Khusnul Hotimah
NIM : 2023114195
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)
E-mail address : nunun43@yahoo.com
No. Hp : 082329237595

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain
yang berjudul :

PENGARUH PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS VA SD NEGERI 01 PEKUNCEN WIRADESA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 26 Maret 2019



(Khusnul Hotimah)

NB : Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam Flashdisk
(Flashdisk dikembalikan)