

# ANALISIS PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN FIKIH MI DENGAN MENGGUNAKAN METODE CERAMAH DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Raikhan

Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan, Indonesia

E-mail: reihan.lmg@gmail.com

**Abstract:** *The background of this research was that the quality of student learning outcome was the responsibility of the teacher. The teachers often still use the lecture method, so students become bored, therefore there must be innovation in the use of the teaching methods in accordance with the character of students. Learning method is very important to be able to improve student's understanding and enthusiasm in following lesson. Among Teams Games Tournament (TGT) method. Student's motivation to study was also necessary to improve the quality of student learning outcome, with the high motivation to study, the student would be very easy to interact in the learning environment.*

*The purposes of this research were: 1) To determine differences in student learning outcome that was taught by lecture and Teams Games Tournament (TGT) method. 2) To determine differences in learning outcome on students who have different motivation to learn. 3) To determine the interaction between learning method on students who have different motivation to learn on the results. This research was a 2×2 factorial experiment design. The subject of this study was students of Class IV MI Mambaul Ulum Dagan. How to capture the subject of this study was with cluster random sampling technique, were the class IV B as group lecture, and IV A Class I as a group TGT. Data collection technique used tests and questionnaires, the analysis technique used was the Two-Way ANOVA (Analysis OF Variance).*

*The first hypothesis test results showed that there was difference in learning outcome of students who were taught by the lecture method and TGT method, obtained sig 0.022 < 0.05. Learning outcome of students who were taught by lecture method, amounted to 75.68, and the learning outcome of students who were taught by TGT method, amounted to 82.48. The second hypothesis suggests there were differences in learning outcome of students who had different motivation to learn, gained sig. amounted to 0.000 < 0.05. The average value of student learning outcome that had motivation to learn high of 88.00, the average value of student learning outcome of students who had low motivation to learn of 71.88. The third hypothesis exist the interaction between learning method on students who had different motivation to learn of the student learning outcome, obtained sig. by 0.042 > 0.05.*

**Keywords:** *Lecture and Teams Games Tournament (TGT) Learning Method, Motivation to Learning, Fikih Learning Outcome*

## Pendahuluan

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara guru dan murid. Proses belajar mengajar lazimnya diukur dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Adapun hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh seseorang yang belajar, yakni hasil yang telah di capai dari suatu kegiatan.<sup>1</sup> Menurut Nawawi dan Susanto hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.<sup>2</sup>

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah sebuah nilai yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti sebuah pembelajaran yang diwujudkan dengan sebuah skor dan didapatkan dari mengikuti sebuah tes.

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan bahwa suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila KI/KD-nya dapat tercapai.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya KI/KD, guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan satu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai KI/KD yang ingin di capai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik kepada guru dalam memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil.<sup>3</sup>

Siswa dinyatakan berhasil apabila hasil belajar yang didapatkan lebih besar daripada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan di sekolah masing-masing. Untuk KKM pelajaran Fikih di MI Mambaul Ulum Dagan yaitu 75 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Dagan adalah 63. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kurang berhasil dikarenakan hasil belajar siswa lebih rendah dibandingkan nilai KKM.<sup>4</sup>

Beragam upaya telah dilakukan oleh segenap guru, karyawan, dan stakeholder MI Mambaul Ulum Dagan demi mendapatkan hasil pendidikan yang lebih baik, maksimal, dan bermutu. Namun melihat kondisi yang ada, masih dijumpai siswa-siswi MI Mambaul Ulum Dagan yang mengalami kesulitan belajar, sehingga terkadang ditemukan beberapa siswa yang hasil belajarnya masih di bawah standar rata-rata. Oleh karena itu, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa perlu untuk diperhatikan supaya harapan lembaga MI Mambaul Ulum Dagan lebih meningkatkan hasil belajar siswa akan terwujud.

Berdasarkan dari pengalaman masalah yang dihadapi di MI Mambaul Ulum Dagan yakni sebagai berikut kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dimungkinkan karena materi yang diterimanya kurang memahami, siswa-siswi juga masih banyak yang sibuk berbicara dengan temannya saat KBM, itu dapat dilihat pada saat pelajaran Fikih berlangsung, siswa yang aktif hanya itu-itu saja, siswa yang lain hanya diam dan ada yang bermain bersama temannya. Hal ini mungkin

---

<sup>1</sup> Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), 64.

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 5.

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Dokumentasi Nilai UTS Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017-2018.

dikarenakan oleh banyak faktor, baik faktor dari siswa maupun dari guru itu sendiri. Akhirnya tujuan pembelajaran yang diharapkan belum dapat tercapai secara maksimal.<sup>5</sup>

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Fikih di MI Mambaul Ulum Dagan kurang optimal. Oleh karena itu guru dituntut untuk memberikan bimbingan dan menciptakan situasi yang kondusif sehingga apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Untuk menciptakan situasi yang demikian, maka perlulah guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan tepat, sehingga dapat memperoleh hasil belajar siswa secara optimal. Untuk mencapai hasil belajar optimal diperlukan suatu metode yang dapat melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.<sup>6</sup>

Pada kenyataannya sebagian besar sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tradisional seperti ceramah. Menurut Sanjaya metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa.<sup>7</sup> Senada dengan itu, Menurut Mulyono metode ceramah merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.<sup>8</sup> Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah metode pembelajaran yang disajikan melalui penuturan secara langsung kepada siswa.

Proses pembelajaran di sekolah yang berlangsung hanya berorientasi pada interaksi belajar mengajar yang berjalan secara searah. Fungsi dan peranan guru menjadi sangat dominan. Dilain pihak siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan guru. Ini menjadikan kondisi yang tidak proporsional. Guru sangat aktif, tetapi sebaliknya siswa menjadi pasif dan tidak kreatif.

Sesuai dengan hasil pengamatan, di MI Mambaul Ulum Dagan guru telah mencoba metode pembelajaran Fikih dengan menggunakan berbagai metode variatif untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Namun lebih sering menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Sehingga siswa terkadang merasa jenuh dan kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Apalagi sekarang ada guru kelas yang setiap hari setiap jam monoton diajar satu guru sehingga siswa merasa bosan.<sup>9</sup> Dengan metode yang dilakukan di atas anak hanya sebatas hafal dan kemudian lupa dalam waktu yang dekat. Siswa akan bersemangat belajar jika pembelajaran yang didalamnya terdapat kompetisi khususnya kompetisi dalam kelompok. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan semangat yakni metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Menurut Slavin Teams Game Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku ras yang berbeda. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan

---

<sup>5</sup>Hasil wawancara dengan salahsatu guru kelas IV B mata pelajaran Fikih di MI Mambaul Ulum Dagan pada tanggal 21 Oktober 2017 Pukul 09.30.

<sup>6</sup>Hasil wawancara dengan salahsatu guru kelas IV A mata pelajaran Fikih di MI Mambaul Ulum Dagan pada tanggal 19 Oktober 2017 Pukul 09.30.

<sup>7</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 147.

<sup>8</sup>Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), 82.

<sup>9</sup>Hasil wawancara dengan Hilmi siswa kelas IV B dan observasi di MI Mambaul Ulum Dagan, pada tanggal 19 Oktober 2017 pukul 16.00.

anggota tim lain yang kinerja akademik mereka setara.<sup>10</sup> TGT dapat membangun motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam diskursus mengenai metode pembelajaran, masing-masing metode mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Oleh karena itu penulis mempunyai ketertarikan untuk meneliti dan nantinya akan memberikan gambaran perbandingan yang jelas terhadap analisis perbedaan dalam penerapan metode pembelajaran konvensional berupa metode ceramah dengan metode TGT untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

## **Konsep Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilaku.<sup>11</sup> Hasil belajar juga disebut dengan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dan aktivitas dalam belajar.<sup>12</sup> Adapun hasil belajar menurut Roestiyah adalah perubahan yang diperoleh seseorang yang belajar, yakni hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan.<sup>13</sup> Menurut Nawawi dan Susanto hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.<sup>14</sup>

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah sebuah nilai yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti sebuah pembelajaran yang diwujudkan dengan sebuah skor yang didapatkan dari hasil tes pada kemudian hari.

### **2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Usman dalam Sudjana, mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor yang datang dari diri sendiri (internal faktor), faktor jasmani yang baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari faktor psikologis yakni terdiri atas kecerdasan bakat, sikap kebiasaan, minat, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri, faktor pematangan fisik dan psikis. Contohnya rasa malas dan kurangnya minat dalam belajar.
- 2) Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal faktor), yaitu faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah.<sup>15</sup>

Dalam sistem pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam nana sudjana, secara garis besar membagi mejadi tiga ranah yaitu:

---

<sup>10</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning, (Teori, Riset, Praktik)*, (Bandung: Nusa Media, 2009), 72.

<sup>11</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 34.

<sup>12</sup>Nashar, *Peran Motivasi dan kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Perss, 2004), 77.

<sup>13</sup>Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), 64.

<sup>14</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 5.

<sup>15</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2013), 10.

- 1) Ranah kognitif adalah berkenaan hasil intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif adalah berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris adalah berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.<sup>16</sup>

Dalam penelitian ini adalah hasil kognitif siswa yang diperoleh dari tes setelah diterapkannya metode ceramah dan *Teams Games Tournament* (TGT).

### 3. Indikator Hasil Belajar

Menurut Taksonomi Bloom, hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga dominan, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Selanjutnya, kunci pokok untuk memudahkan pemahaman masalah ranah prestasi hasil belajar dapat dilihat melalui tabel dari Surya dan Barlow yang dikutip oleh Syah dibawah ini:<sup>17</sup>

**Tabel 1.1**  
**Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Hasil Belajar**

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
<b>A. Ranah Kognitif</b>		
1. Pengamatan	Dapat menunjukkan	Tes lisan
	Dapat membandingkan	Tes tertulis
	Dapat menghubungkan	Observasi
2. Ingatan	Dapat menyebutkan	Tes lisan
	Dapat menunjukkan	Tes tertulis
3. Pemahaman	Dapat menjelaskan	Tes lisan
	Dapat mendefinisikan	Tes tertulis
4. Analisis	Dapat menguraikan	Tes tertulis
	Dapat mengklasifikasikan	Pembagian tugas
5. Aplikasi/Penerapan	Dapat menjelaskan	Tes tertulis
	Dapat menggunakan secara cepat	Pemberian tugas
	Dapat menyimpulkan	Tes tertulis
6. Sintesis	Dapat menggeneralisasikan	Pemberian tugas
<b>B. Ranah Afektif</b>		
1. Penerima	Menunjukkan sikap menerima	Tes tertulis
	Menunjukkan sikap menolak	Observasi
2. Sambutan	Ikut berpartisipasi	Pemberian tugas
	Sedia memanfaatkan	Observasi
3. Apresiasi(sikap menghargai)	Anggapan penting	Pemberian tugas
	Mengagumi	Observasi
4. Internalisasi	Mengingkari	Pemberian tugas

<sup>16</sup>*Ibid.*, 22-23.

<sup>17</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2005), 23.

(pendalaman)	Mengakui dan menyakini	
<b>C. Ranah Psikomotor</b>		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	Kecakapan mengkoordinasi anggota tubuh	Observasi
2. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	Melafalkan/pengucapan	Tes lisan
	Kecakapan mengerjakan jasmani	Observasi

#### 4. Ciri-ciri Evaluasi Hasil Belajar

Adapun ciri-ciri evaluasi hasil belajar akan dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Evaluasi yang dilakukan dalam rangka mengukur keberhasilan belajar peserta didik itu, pengukurannya dilakukan secara tidak langsung.
- 2) Pengukuran dalam rangka menilai keberhasilan belajar peserta didik pada umumnya menggunakan ukuran-ukuran yang bersifat kuantitatif, atau lebih sering menggunakan simbol-simbol angka.
- 3) Kegiatan evaluasi hasil belajar pada umumnya digunakan unit-unit atau satuan-satuan yang tetap.
- 4) Prestasi belajar yang dicapai oleh para peserta didik dari waktu ke waktu adalah bersifat relatif, artinya hasil evaluasi terhadap keberhasilan belajar peserta didik itu pada umumnya tidak selalu menunjukkan kesamaan. Kegiatan evaluasi hasil belajar, sulit untuk dihindari terjadinya kekeliruan pengukuran(=*error*).<sup>18</sup>

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seorang.<sup>19</sup> Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Disekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan semata-mata pelajaran yang ditemponya.<sup>20</sup> Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran disekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti angka 0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan huruf A, B, C, D pada pendidikan tinggi. Sebenarnya hampir seluruh perkembangan atau kemajuan hasil karya juga merupakan hasil belajar, sebab proses belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga di tempat kerja dan di masyarakat.<sup>21</sup>

Ada beberapa prinsip yang dasar yang perlu diperhatikan di dalam menyusun tes hasil belajar, agar tes tersebut benar-benar dapat mengukur tujuan pengajaran, antara lain adalah:

<sup>18</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2005), 103.

<sup>19</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo persada, 2008), 33.

<sup>20</sup>*Ibid.*, 38.

<sup>21</sup>*Ibid.*, 103.

- 1) Tes hendaknya dapat mengukur secara jelas hasil belajar yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan instruksional.
- 2) Mengukur sampel yang representatif dari belajar dan bahan pelajaran yang telah diajarkan.
- 3) Mencakup bermacam-macam bentuk soal yang benar-benar cocok untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan.
- 4) Dirancang sesuai dengan kegunaannya untuk memperoleh hasil yang diinginkan.<sup>22</sup>

### **Konsep Metode Pembelajaran**

Metode berasal dari kata *metha* yang berarti balik atau belakang, dan *hodos* yang berarti melalui atau melewati. Dalam bahasa Arab, metode diartikan sebagai *ath-thariqah*, atau dalam bahasa Indonesia adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>23</sup>

Sedangkan pembelajaran Pembelajaran (instruction) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.<sup>24</sup> Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.<sup>25</sup>

Menurut Sudjana metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat berlangsungnya pengajaran.<sup>26</sup> Sutikno menyatakan bahwa metode pembelajaran sebagai cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk menncapai tujuan.<sup>27</sup>

Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **1. Metode Ceramah**

##### **a. Pengertian Metode Ceramah**

Menurut Sanjaya metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa.<sup>28</sup> Senada dengan itu, Menurut Mulyono metode ceramah merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.<sup>29</sup> Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah metode pembelajaran yang disajikan melalui penuturan secara langsung kepada siswa.

---

<sup>22</sup>Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 283.

<sup>23</sup>Rusdiana dan Yeti Haryati, *Pendidikan Profesi Keguruan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), 237.

<sup>24</sup>Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 85.

<sup>25</sup>Sadiman Arief, dkk., *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : CV Rajawali, 2010), 7.

<sup>26</sup>Sudjana, *Penilaian*, 76.

<sup>27</sup>M. Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Prospect, 2009), 88.

<sup>28</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 147.

<sup>29</sup>Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), 82.

## **b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Ceramah**

Dalam praktek pembelajaran, metode ceramah memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Adapun beberapa kelebihan sebagai alasan mengapa ceramah sering digunakan, antara lain:

- 1) Ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan. Murah dalam arti proses ceramah tidak memerlukan peralatan-peralatan yang lengkap, berbeda dengan metode yang lain seperti demonstrasi atau peragaan. Sedangkan mudah, memang ceramah hanya mengandalkan suara guru, dengan demikian tidak terlalu memerlukan persiapan yang rumit.
- 2) Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas. Artinya, materi pelajaran yang banyak dapat dirangkum atau dijelaskan pokok-pokoknya oleh guru dalam waktu yang singkat.
- 3) Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan. Artinya, guru dapat mengatur pokok-pokok materi yang mana yang perlu ditekankan sesuai dengan keutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
- 4) Melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah.
- 5) Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana. Ceramah tidak memerlukan setting kelas yang beragam, atau tidak memerlukan persiapan-persiapan yang rumit. Asal peserta didik dapat menempati tempat duduk untuk mendengarkan guru, maka ceramah sudah dapat dilakukan.<sup>30</sup>

Di samping beberapa kelebihan di atas, ceramah juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Kelemahan ini memang kelemahan yang paling dominan, sebab apa yang di berikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai siswa pun tergantung pada apa yang dikuasai guru.
- 2) Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme. Verbalisme adalah “penyakit” yang sangat mungkin disebabkan oleh proses ceramah. Oleh karena itu, dalam proses penyajiannya guru hanya mengandalkan bahasa verbal dan siswa hanya mengandalkan kemampuan auditifnya. Sedangkan, disadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang tidak sama ,termasuk dalam ketajaman menangkap materi pembelajaran melalui pendengarannya.
- 3) Guru yang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan .sering terjadi, walaupun secara fisik siswa ada di dalam kelas, namun secara mental siswa sama sekali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran; pikirannya melayang kemana-mana, atau siswa mengantuk, oleh karena gaya bertutur guru tidak menarik.
- 4) Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum. Walaupun ketika siswa

---

<sup>30</sup>Sanjaya, *Strategi*, 148.

diberi kesempatan untuk bertanya, dan tidak ada seorang pun yang bertanya, semua itu tidak menjamin siswa seluruhnya sudah paham.<sup>31</sup>

**c. Langkah-Langkah Metode Ceramah**

Langkah-langkah metode ceramah menurut Sanjaya yang diharapkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
**Sintaks Pembelajaran Metode Ceramah**

TAHAP	KEGIATAN
<b>Tahap persiapan</b>	1. Merumuskan tujuan yang ingin dicapai; 2. Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan; 3. Mempersiapkan alat bantu.
<b>Tahap pelaksanaan</b>	1. <b>Langkah pembukaan</b> a. Guru mengemukakan tujuan yang harus dicapai; b. Lakukan langkah persepsi 2. <b>Langkah penyajian</b> Tahap ini adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. 3. <b>Langkah mengakhiri atau menutup ceramah</b> a. Membimbing siswa untuk menarik kesimpulan; b. Merangsang siswa menanggapi materi pelajaran; c. Melakukan evaluasi pemahaman siswa. <sup>32</sup>

**2. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament***

**a. Pengertian *Teams Games Tournament***

Menurut Slavin *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku ras yang berbeda. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik mereka setara.<sup>33</sup> Sedangkan menurut Hamdani bahwa Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan

<sup>31</sup>*Ibid.*, 149.

<sup>32</sup>*Ibid.*, 152.

<sup>33</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning, (Teori, Riset, Praktik)*, (Bandung: Nusa Media, 2009),

tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>34</sup> Menurut Taniredja bahwa pembelajaran TGT yang akan diterapkan dikelas merupakan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan membuat siswa mempunyai nilai dari segi kongnitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.<sup>35</sup>

Jadi metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model TGT (*Team Games Tournament*) akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.

#### **b. Kelebihan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)**

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Taniredja adalah:

- 1) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya dalam kelas kooperatif.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu siswa lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 5) Pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang dipelajari.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- 7) Siswa dapat mempelajari pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada di dalam diri siswa dapat keluar, selain itu kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.<sup>36</sup>

#### **c. Langkah-langkah Metode *Teams Games Tournament***

Adapun Langkah-langkah TGT pada tabel 2.3:

**Tabel 1.3**  
**Sintaks Pembelajaran Metode TGT**

TAHAP	LANGKAH-LANGKAH METODE TGT
1.	Guru membuka pelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, model pembelajaran yang akan dilakukan
2.	Guru membagi siswa dalam kelompok terdiri 4-5 orang secara heterogen
3.	Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
4.	Siswa secara berkelompok
5.	Siswa mengerjakan LKS, sehingga semua anggota menguasai materi.

<sup>34</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 92.

<sup>35</sup>Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. (Bandung: ALFABETA 2014), 72.

<sup>36</sup>*Ibid.*, 72.

6.	Guru bersama siswa menilai hasil diskusi
7.	Guru menempatkan siswa pada meja turnamen (kemampuan setara).
8.	Siswa melakukan pertandingan (turnamen) sesuai dengan prosedur pelaksanaan
9.	Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok
10.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan tindak lanjut. <sup>37</sup>

## Motivasi Belajar

### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>38</sup> Dilanjut dengan pernyataan Uno hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.<sup>39</sup> Sedangkan menurut Sudjana motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>40</sup>

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah sebuah kekuatan yang timbul dari diri seseorang dan mendorong untuk melakukan sebuah tujuan yang diinginkannya.

### 2. Indikator Motivasi Belajar

Sardiman mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

**Tabel 2.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Motivasi belajar**

Variabel	Indikator
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
	Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya)
	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
	Lebih senang bekerja mandiri
	Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat

<sup>37</sup>Ibid., 224.

<sup>38</sup>A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2010), 75.

<sup>39</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi aksara, 2011), 23.

<sup>40</sup>Sudjana, *Proses*, 158.

	mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif.
	Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. <sup>41</sup>

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti seseorang itu memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Ciri-ciri motivasi belajar seperti di atas akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Ciri-ciri motivasi belajar di atas yang akan digunakan dalam menyusun kisi-kisi instrumen angket untuk mengungkap salah satu variabel bebas dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar.

Uno menyebutkan indikator motivasi belajar yang berbeda, yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.<sup>42</sup>

Motivasi belajar yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa seperti yang dikemukakan Sugihartono dkk antara lain “pertama, adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi, kedua, adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar, dan ketiga, adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi”.<sup>43</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi timbul dapat dilihat dari ketekunan dalam dirinya dalam mengerjakan tugas, tidak putus asa jika menghadapi kesulitan, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya, senang bekerja mandiri, bosan terhadap tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat, dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini. Ciri-ciri motivasi belajar dapat diukur dari tekad yang kuat dalam diri siswa untuk belajar, berhasil, dan meraih cita-cita masa depan. Motivasi belajar juga dapat didorong dengan adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan yang kondusif dalam belajar. Seorang siswa yang senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi, melibatkan diri aktif dalam kegiatan belajar, dan memiliki keterlibatan afektif yang tinggi dalam belajar juga dapat dikatakan siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

### 3. Macam-macam Motivasi Belajar

<sup>41</sup>Sardiman, *Interaksi*, 83.

<sup>42</sup>Uno, *Teori*, 23.

<sup>43</sup>Sugihartono, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), 78.

Pada dasarnya siswa memiliki bermacam-macam motivasi dalam belajar. Seperti yang dikemukakan Sugihartono dkk membedakan macam-macam motivasi tersebut menjadi 4 golongan, yaitu:

- 1) Motivasi Instrumental  
Pada golongan ini, siswa belajar karena didorong oleh adanya hadiah atau untuk menghindari hukuman.
- 2) Motivasi Sosial  
Motivasi sosial berarti bahwa siswa belajar disebabkan adanya dorongan untuk penyelenggaraan tugas, dalam hal ini keterlibatan siswa pada tugas menonjol.
- 3) Motivasi Berprestasi  
Jenis motivasi ini, siswa belajar untuk meraih prestasi atau keberhasilan yang telah ditetapkannya.
- 4) Motivasi Instrinsik  
Motivasi siswa belajar karena keinginannya sendiri.<sup>44</sup>

Dari keempat jenis motivasi di atas sebaiknya dimiliki secara keseluruhan oleh siswa. Namun yang terpenting adalah motivasi/ keinginan yang muncul dari dalam dirinya untuk belajar, sehingga dengan adanya unsur kesengajaan dalam belajar pasti hasilnya akan lebih baik.

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Uno motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu “pertama, hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, dan kedua, harapan akan cita-cita”. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi “pertama adanya penghargaan, kedua, lingkungan belajar yang kondusif, dan ketiga, kegiatan belajar yang menarik”. Jadi untuk meraih motivasi belajar yang tinggi bagi siswa, harus diperhatikan faktor yang mempengaruhinya baik intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa harus menyadari dengan sengaja untuk melakukan kegiatan dan kebutuhan belajar untuk meraih tujuan (cita-cita yang hendak dicapai). Faktor ekstrinsik harus disertai penghargaan (pujian) jika siswa berprestasi, diperlukan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Dalam hal ini peran orang tua diperlukan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan membantu anaknya dalam belajar.<sup>45</sup>

#### **5. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:<sup>46</sup>

- 1) Memberi Angka  
Angka ini berkaitan dengan nilai yang diberikan guru dari kegiatan belajarnya. Siswa tentunya sangat terpicu dengan nilai-nilai ulangan atau raport yang tinggi. Nilai-nilai yang baik itu akan menjadikan motivasi yang kuat bagi para siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
- 2) Hadiah

---

<sup>44</sup>*Ibid.*, 78.

<sup>45</sup>Uno, *Teori*, 23.

<sup>46</sup>Sardiman, *Interaksi*, 92-95.

Hadiah juga dapat dikatakan sebagai motivasi bagi para siswa. Baik hadiah tersebut berasal dari sekolah kepada siswa yang berprestasi, maupun dari orang tua atau keluarga.

- 3) Saingan/ Kompetisi  
Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Baik persaingan individu maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Misalnya persaingan antara teman sebangku, jika si A mendapat nilai lebih baik dari pada si B, biasanya si B akan terdorong untuk dapat mengungguli si A.
- 4) *Ego-involvement*  
Bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi. Seseorang akan berusaha keras untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Para siswa akan belajar dengan keras untuk menjaga harga dirinya.
- 5) Memberi Ulangan  
Para siswa akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, ulangan merupakan salah satu motivasi siswa untuk belajar. Jadi, guru harus terbuka memberitahukan kepada siswanya jika akan mengadakan ulangan.
- 6) Mengetahui Hasil  
Semakin mengetahui grafik hasil belajar, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.
- 7) Pujian  
Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana menyenangkan dan mempertinggi semangat belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.
- 8) Hukuman  
Hukuman sebagai *reinforcement negative* tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak akan dapat menjadi alat motivasi. Jadi guru harus mampu menerapkan prinsip-prinsip pemberian hukuman secara tepat.
- 9) Hasrat untuk Belajar  
Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa memang ada unsur kesengajaan dan maksud belajar, sehingga hasil belajar yang disertai tujuan belajar pasti hasilnya akan lebih baik.
- 10) Minat  
Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat terhadap pelajaran tersebut.
- 11) Tujuan yang Diakui  
Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan menjadi motivasi yang penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, akan dirasakan sangat berguna dan menguntungkan, sehingga akan timbul motivasi untuk terus belajar.

### **Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Metode Ceramah dan *Teams Games Tournament* (TGT)**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, dapat diketahui dengan bantuan SPSS, bahwa hasil penelitian menunjukkan hipotesis pertama  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan hasil belajar yang diajar dengan metode

ceramah dan *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini ditunjukkan pada perhitungan *Anova Two-Way* dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai sig. sebesar 0.022 dengan taraf signifikan 0.05 ( $0.022 < 0.05$ ).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah memiliki rata-rata 75.68, jauh beda dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang memiliki rata-rata 82.48, yakni hasil belajar siswa yang diajar dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Banyak riset yang dilakukan secara konsisten menunjukkan bahwa siswa yang terlibat di dalam model pembelajaran *cooperative* metode *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh prestasi lebih baik, mempunyai sikap positif terhadap pembelajaran, dan meningkatkan gairah belajar siswa, dan tingkat pemahaman mereka bertambah.

Dalam pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini, siswa-siswi harus aktif dan bertanggung jawab untuk mempelajari mata pelajaran yang sudah diberikan kepada guru. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini menitikberatkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, yang mana siswa-siswi harus mempelajari sub topik bersama dengan kelompoknya sehingga siswa menjadi lebih semangat dan antusias.

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa untuk meriview dan menguasai materi pembelajaran, Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa lain yang berbeda.<sup>47</sup> Sedangkan menurut Hamdani bahwa Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>48</sup>

Adapun yang dimaksud dengan metode ceramah menurut Sanjaya dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa.<sup>49</sup> Senada dengan itu, Menurut Mulyono metode ceramah merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.<sup>50</sup> Sehingga siswa menjadi bosan, kelas menjadi gaduh, dan masih banyak yang bermain dengan temannya di dalam kelas. Proses pembelajaran menjadi tidak kondusif dan penyampaian materi menjadi kurang efektif.

---

<sup>47</sup>Miftakhul Hudah, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatic*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 197.

<sup>48</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 92.

<sup>49</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 147.

<sup>50</sup>Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), 82.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh oleh Alfiani, Kurnia, dan Irawati Dari hasil penelitian tindakan siklus I, II, dan III diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan tiap siklusnya. Data yang diperoleh dari hasil tindakan siklus I pada tahap perencanaan pembelajaran mencapai persentasi 86,6% dengan kriteria sangat baik, pada siklus II terus mengalami meningkat menjadi 100% sehingga mencapai target, bertahan pada siklus III dengan persentase 100% dengan kriteria sangat baik.<sup>51</sup>

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kasanah, berdasarkan hasil pembahasan secara teoritis dengan mengadakan pengamatan, observasi dan menjadikan nilai hasil belajar serta respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika di kelas V MI Nurul Iman dan analisis data yang menyimpulkan. Adanya peningkatan total nilai dimana pra siklus nilai total siswa 1460 kemudian naik menjadi 1630 pada siklus I dan naik menjadi 1890 pada siklus 3 dan kemudian peningkatan ilai rata-rata pada pratindakan nilai tes rata-rata siswa naik dengan signifikan menjadi 83,3 % daripada siklus 3 meningkat menjadi 95,83%.<sup>52</sup>

Berbeda dengan metode ceramah yang pelaksanaan proses pembelajaran hanya berjalan searah. Metode TGT merupakan metode yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional berupa ceramah. Alasan peneliti didukung oleh penelitian perbedaan hasil belajar dengan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional dalam mata pelajaran dasar otomotif sepeda motor pada siswa kelas x jurusan sepeda motor di SMK Muhammadiyah 1 bambanglipuro bahwa hasil tes akhir pada kedua kelompok (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen) menunjukkan rata-rata nilai yang cukup berbeda. Untuk kelas yang diajar dengan TGT nilai rata-rata yang didapat adalah 8,3 sedangkan untuk kelas yang diajar dengan konvensional rata-rata yang didapat adalah 5,7. Dapat diambil kesimpulan bahwa metode TGT lebih meningkatkan hasil belajar daripada metode konvensional.<sup>53</sup>

### **Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Berbeda**

Pada hasil uji hipotesis kedua, dapat diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar berbeda. Dalam hal ini ditunjukkan pada hasil perhitungan *anova two way* dengan menggunakan SPSS, diperoleh nilai sig. sebesar 0.000 dengan taraf signifikan 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ).

Selain dari metode pembelajaran, faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi belajar yang mereka miliki. Sardiman dalam kegiatan

---

<sup>51</sup>Wafa Alfiani, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournaments) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam*, (Jurnal Pena Ilmiah, vol. 1 No 1, 2016), 200.

<sup>52</sup>Kasana, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MI Nurul Iman I Lubuk Seberuk Kec. Lempung Jaya BK OKI*, (Skripsi: UIN Raden Fatah, 2014), 78.

<sup>53</sup>Alfian Banuarli, *Perbedaan Hasil Belajar Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Konvensional Dalam Mata Pelajaran Dasar Otomotif Sepeda Motor Pada Siswa Kelas X Jurusan Sepeda Motor Di Smk Muhammadiyah 1 Bambanglipuro*, (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), 57.

belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>54</sup> Dilanjut dengan pernyataan Uno hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.<sup>55</sup>

Menurut Sardiman dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>56</sup> Dilanjut dengan pernyataan Uno hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.<sup>57</sup>

Penggunaan motivasi belajar sebagai bentuk upaya siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Jadi semakin tinggi motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa juga akan semakin lebih baik, begitu juga sebaliknya, semakin rendah motivasi belajar siswa, maka hasil belajar siswa kurang baik, karena kurangnya motivasi belajar akan mengakibatkan kurangnya belajar, kurang mampu mengekspresikan kemampuannya.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori yang digunakan oleh Sugihartono bahwa motivasi belajar yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa antara lain “pertama, adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi, kedua, adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar, dan ketiga, adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi”.<sup>58</sup>

Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurmala. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Singaraja tahun ajaran 2013/2014.<sup>59</sup> Penelitian yang lain dilakukan oleh Setyowati bahwa secara nyata motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang.<sup>60</sup> Selain itu didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ilyas bahwa terdapat pengaruh positif

---

<sup>54</sup>A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2010), 75.

<sup>55</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi aksara, 2011), 23.

<sup>56</sup>A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2010), 75.

<sup>57</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi aksara, 2011), 23.

<sup>58</sup>Sugihartono, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), 78.

<sup>59</sup>Ayu Desy Nurmala, *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*, (Jurnal Penelitian Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Vol. 4 No. 1, 2014), 9.

<sup>60</sup>Setyowati, *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Semarang*, (Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2007), 54.

dan signifikan terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ngaglik Tahun Ajaran 2013/2014.<sup>61</sup>

Adapun hasil dari perhitungan deskripsi dengan SPSS 22.0 dapat diketahui nilai rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan pembelajaran ceramah yang memiliki motivasi belajar tinggi (N1.1) sebesar 82.75 dan yang memiliki motivasi rendah (N1.2) memperoleh nilai rata-rata hasil belajar 71.64. Sedangkan hasil belajar dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang memiliki motivasi tinggi (N2.1) diperoleh nilai rata-rata sebesar 91.82 dan yang memiliki motivasi rendah (N2.2) memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 82.48.

### **Interaksi Antara Metode Ceramah dan *Teams Games Tournament* (TGT) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar**

Pada hipotesis ketiga dapat diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada interaksi antara metode pembelajaran ceramah dan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dalam hal ini ditunjukkan pada hasil perhitungan *Anova Two Way* dengan menggunakan SPSS 22.0, dan hasil tersebut dapat diketahui nilai  $X_1 \times X_2$  sebesar 0.042 dengan taraf signifikansi 0.05 ( $0.042 < 0.05$ ), artinya ada interaksi antara metode pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata hasil belajar dari masing-masing tipe pembelajaran tersebut dapat diartikan bahwa pengaruh metode pembelajaran ceramah atau *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar diperkuat dengan tinggi atau rendahnya motivasi siswa. Dalam penelitian metode pembelajaran dan motivasi belajar merupakan dua variabel yang mempengaruhi hasil belajar sebagai variabel terikat.

Dengan demikian siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar tinggi yang diajarkan dengan pembelajaran ceramah atau *Teams Games Tournament* (TGT). Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah memperoleh hasil belajar yang lebih rendah yang diajarkan dengan pembelajaran ceramah atau *Teams Games Tournament* (TGT).

### **Kesimpulan**

Ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah dan *Team Games Tournament* (TGT), diperoleh sig.  $0.022 < 0.05$ . Dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah, diketahui nilai rata-rata sebesar 75.68, dan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode *Team Games Tournament* (TGT), diketahui nilai rata-rata sebesar 82.48. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diajar dengan metode *Team Games Tournament* (TGT), lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah. Selanjutnya ada perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar berbeda, diperoleh sig.  $0.000 < 0.05$ . Nilai hasil belajar yang memiliki motivasi belajar yang tinggi adalah sebesar 88.00, adapun nilai hasil belajar yang memiliki motivasi belajar rendah adalah sebesar 71.88. kemudian yang terakhir juga ada interaksi antara metode pembelajaran (ceramah dan TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar berbeda (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar siswa, diperoleh sig.  $0.042 < 0.05$ . Hal ini juga dilihat dari hasil  $F$  hitung  $> F$  tabel ( $4.442 > 4.07$ ).

---

<sup>61</sup>Muhammad Ilyas, *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ngaglik Tahun Ajaran 2013/2014*, (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 81.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada metode ceramah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, adapun tinggi dan rendahnya hasil belajar juga ditentukan oleh motivasi belajar siswa.

### Daftar Pustaka

- Alfiani, Wafa. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournaments) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1 (1): 200.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. 2014. Kementerian Agama RI. Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu.
- Arief, Sadiman., Rahardjo, R., Haryano, Anung. 2010. *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : CV Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asy-Syaukani, Imam Muhammad bin Ali. 1898. *Terjemahan Nailul Authar Himpunan Hadits-Hadits Hukum juz 3*. Mesir: Dar Ibnu Jauzi.
- Azhar, Imam., Kholiq, Abdul., Asykuri, Moh., dan Lutfi, Fatih. 2017. *Panduan Penulisan Skripsi*. Lamongan: IAI TABAH Press.
- Azhar, Imam. 2016. *Metode Penelitian dan Analisis Data (dilengkapi dengan program SPSS)*. Yogyakarta: Insyira.
- Banuarli, Alfian. 2012. *Perbedaan Hasil Belajar Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Konvensional Dalam Mata Pelajaran Dasar Otomotif Sepeda Motor Pada Siswa Kelas X Jurusan Sepeda Motor Di Smk Muhammadiyah 1 Bambanglipuro*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dokumentasi Nilai UTS Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hudah, Miftakhul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatic*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ilyas, Muhammad. 2014. *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ngaglik Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kasana. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MI Nurul Iman I Lubuk Seberuk Kec. Lempung Jaya BK OKI*. Skripsi: UIN Raden Fatah.
- Kementerian Agama. 2014. *Buku Siswa Fikih Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Maf'ulah, Siti. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas V Yang Diajar Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi dan Snowball Throwing Pada Siswa Yang Memiliki Motivasi Berprestasi Berbeda Di MI Ma'arif NU Cempleng*

- Brondong Lamongan Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Lamongan: STAIDRA.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Citra.
- Muhadjir, Noeng. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rakesarasin.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Nashar. 2004. *Peran Motivasi dan kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Perss.
- Nawawi, Hadari dan Hadari, M. Martini. 1992. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurmala, Ayu Desy. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Penelitian Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*. 4 (1). 9.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusdiana dan Haryati, Yeti. 2015. *Pendidikan Profesi Keguruan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman, A.M.. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning, (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Setyowati. 2007. *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana, Nana. 1989. *Metode dan Teknik Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- \_\_\_\_\_. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Penilaian Proses Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persada.
- Sugihartono, Fathiyah, Kartika Nur., Harahap, Farida., Setiawati, Farida Agus., Nurhayati, Siti Rohmah. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, M. Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Taniredja, Tukiran dan Faridli, Efi Miftah dan Harmianto, Sri. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: ALFABETA).
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: PT Armas Duta Jaya.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.

- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiratama, Dedy. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu (Studi Kasus Siswa Kelas VII E SMP Negeri 9 Semarang)*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.