

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TURNAMEN GAME  
TEAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS  
SISWA KELAS VIII. 1 SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 11  
KOTA PEKANBARU**

**TESIS**



Oleh:

**RABIATUN GUSTI ALFIAH**  
**NIM: 51934**

**Ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam  
mendapatkan Gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## ABSTRACT

Rabiatun Gusti Alfiah. 2011. **The Use of Learning Strategy in Improving the eight Grade Students' Learning Motivation and learning Achievement at SMP Negeri 11 Pekanbaru Thesis.** Graduate Program of Padang State University.

Based on the observation which was done by the researcher, it was found that students' activity in teaching and learning process was still low, it could be seen from the result of their daily test. Therefore, the researcher tried to solve this problem by implementing TGT learning strategy in teaching and learning process. This research was aimed to show whether; (1) the use of TGT learning strategy could improve students' learning motivation, (2) the use of TGT learning strategy could improve students' learning achievement.

This was a classroom action research which was conducted in two cycles; each cycle consisted of two meetings and a daily test. In each cycle, there were four phase that should be done by the researcher, those were; planning, action, observation and reflection. The subject of this research was the eight grade atudents' in group 1 (students of class VIII.1) at SMP Negeri 11 Pekanbaru. The data was collected by using, observation sheet, a test, interview, field note and photographs.

The result of this research showed that the use of TGT learning strategy could improve students' learning motivation in natural science subject. The improvement could be seen from the improvement of the indicator's score of students' learning motivation. The use of TGT learning strategy also could improve student learning achievement from the eight cycle into the second cycle. The percentage of the students who had gained the minimum standard of achievement improved from 67,9% into 96,4%.

## ABSTRAK

Rabiatun Gusti Alfiah, 2011, **Penerapan Strategi Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII 1 SMP Negeri Pekanbaru**. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Motivasi dan hasil belajar siswa merupakan faktor-faktor yang erat hubungannya dengan kesuksesan siswa dalam belajar. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar masih rendah, jika dilihat dari perolehan nilai setiap ulangan harian yang dilaksanakan. Salah satu usaha yang dilakukan guru untuk memperbaiki pembelajaran adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa: (1) proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas pada pelajaran IPS. Penulis bertindak langsung sebagai peneliti internal. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 11 Pekanbaru. Penelitian terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan harian. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mengamati perlakuan dan hasil tindakan adalah lembar observasi, tes hasil belajar, wawancara, catatan lapangan dan foto.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan skor indikator motivasi belajar hasil observasi pada setiap pertemuan dan juga dapat dilihat dari peningkatan skor indikator motivasi belajar hasil dari siklus I ke siklus II dengan penerapan strategi pembelajaran TGT. Proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan pada siklus 1 sebesar 67,9% meningkat menjadi 96,4% pada siklus 2.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang selalu memberi petunjuk keselamatan kepada hamba-Nya yang beriman. Dengan rasa syukur yang sedalam-dalamnya kehadiran Allah SWT, penulis telah dapat menyelesaikan penelitian dan menyusun tesis ini. Penyusunan tesis ini untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam meraih gelar Magister Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Tesis ini disusun berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Turnamen Game Team* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII.1 SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru” merupakan penelitian tindakan (*action research*).

Meskipun dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis ini telah diupayakan, namun kesulitan dalam penulisan tidak dapat dihindari karena alur *action research* ini berbeda penelitian formal. Disadari sepenuhnya dengan hambatan, kelemahan dan kekurangan, maka tesis ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak.

Ungkapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya peneliti menyampaikan kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan, baik moril maupun materi, waktu dan tenaga sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Ungkapan terima kasih dan penghargaan ini penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Z. Mawardi Effendi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Padang sekaligus dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis dan telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam mengikuti perkuliahan.

2. Bapak Prof. Dr. Mukhaiyar, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan tesis ini. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan atas bimbingan, arahan dan persetujuan penulisan tesis ini.
3. Bapak Dr. Jasrial, M.Pd Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan atas bimbingan, arahan dan persetujuan penulisan tesis ini.
4. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M. Pd., selaku pembimbing kedua yang dengan penuh ketekunan dan kesabaran memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Prof. Dr. H. Abizar, Prof. Dr. Hj Elisna, dan Dr. Drs. Darmansyah Nabar ST. M.Pd selaku kontributor yang telah memberikan bimbingan dan masukan dengan sabar sehingga dapat memberikan motivasi dan semangat bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Seluruh dosen yang telah memberikan materi kuliah pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membina penulis.
7. Ibu Hj. Rosmarni Umar, M.Pd., selaku kepala SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru telah membantu penulis dalam memberikan informasi demi terlaksananya penelitian ini.
8. Seluruh guru, pegawai dan seluruh siswa SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.

9. Anak-anak tercinta M. Rammadhan Al Hadari Yanie, Mawar Octora Devyanie, dan Alif Naufal Yanie yang telah memberikan motivasi yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
10. Seluruh rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, atas bantuan yang diberikan baik langsung maupun tidak langsung sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti mendoakan semoga bantuan yang telah diberikan mendapat imbalan yang setimpal dan bernilai pahala disisi Allah SWT, Amiiin. Peneliti sangat menyadari bahwa tesis ini memiliki kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran yang sifat nya membangun demi perbaikan selanjutnya. Terima kasih.

Pekanbaru, Juni 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRACT .....	i
ABSTRAK .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	7
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teoretis .....	9
1. Model Pembelajaran Kooperatif .....	11
2. Hakikat Motivasi Belajar .....	14
3. Hasil Belajar .....	18
4. Konsep Pembelajaran IPS .....	21
5. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Motivasi dan Hasil Belajar .....	24
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	25
C. Kerangka Berpikir .....	25
D. Hipotesis Tindakan .....	27
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	28

	<b>Halaman</b>
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	28
C. Definisi Operasional .....	29
D. Siklus Penelitian .....	30
E. Instrumen Penelitian .....	35
F. Teknik Pengumpul Data .....	36
G. Prosedur Pengolahan Data dan Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Siklus I .....	41
1. Perencanaan .....	41
2. Pelaksanaan Tindakan .....	42
3. Observasi .....	58
4. Refleksi .....	61
B. Siklus II .....	64
1. Perencanaan .....	65
2. Pelaksanaan Tindakan .....	65
3. Observasi .....	79
4. Refleksi .....	84
C. Pembahasan .....	87
D. Keterbatasan Penelitian .....	90
<b>BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	92
B. Implikasi .....	92
C. Saran .....	93
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>97</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Sintaks Pembelajaran Kooperatif .....	10
2. Interval dan Kategori Aktivitas Guru .....	40
3. Penempatan Siswa Pada Meja Turnamen Game Pertama .....	45
4. Kumpulan Skor Siswa Pada Meja Game I Siklus I Pertemuan 1 .....	47
5. Rekapitulasi Skor Turnamen Akademik Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Siklus I Pertemuan 1 .....	48
6. Penempatan Siswa Pada Meja Turnamen Game Kedua .....	53
7. Kumpulan Skor Siswa Pada Meja Game I Siklus I Pertemuan 2 .....	55
8. Rekapitulasi Skor Turnamen Akademik Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Siklus I Pertemuan 2 .....	56
9. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I .....	59
10. Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	61
11. Penempatan Siswa Pada Meja Turnamen Game Ketiga .....	69
12. Kumpulan Skor Siswa Pada Meja Game 3 Siklus II Pertemuan I .....	70
13. Rekapitulasi Skor Turnamen Akademik Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Siklus II Pertemuan I .....	71
14. Penempatan Siswa Pada Meja Turnamen Game Keempat .....	75
15. Kumpulan Skor Siswa Pada Meja Game 4 Siklus II Pertemuan 2 .....	76
16. Rekapitulasi Skor Turnamen Akademik Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Siklus II Pertemuan 2 .....	77
17. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II .....	80
18. Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	82
19. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II .....	83

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Pemikiran .....	26
2. Siklus PTK .....	31
3. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Data Hasil Belajar Sebelum Tindakan .....	97
2. Motivasi Belajar Sebelum Tindakan .....	98
3. Silabus Pembelajaran Siklus I .....	99
4. RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	100
5. RPP Siklus I Pertemuan 2 .....	103
6. RPP Siklus I Pertemuan 3 .....	106
7. LKS Siklus I Pertemuan 1 .....	108
8. LKS Siklus I Pertemuan 2 .....	109
9. Soal Kuis Siklus I Pertemuan 1 .....	110
10. Soal Kuis Siklus I Pertemuan 2 .....	111
11. Kisi-kisi Soal Siklus I .....	112
12. Soal Ulangan Siklus I .....	113
13. Hasil Belajar Siklus I .....	114
14. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	115
15. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	116
16. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 .....	117
17. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 .....	118
18. Silabus Pembelajaran Siklus II .....	119
19. RPP Siklus II Pertemuan 1 .....	121
20. RPP Siklus II Pertemuan 2 .....	124
21. RPP Siklus II Pertemuan 3 .....	127
22. LKS Siklus II Pertemuan 1 .....	129
23. LKS Siklus II Pertemuan 2 .....	130
24. Soal Kuis Siklus II Pertemuan 1 .....	131
25. Soal Kuis Siklus II Pertemuan 2 .....	132
26. Kisi-kisi Soal Siklus II .....	133
27. Soal Ulangan Siklus II .....	134
28. Hasil Belajar Siklus II .....	135
29. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus II Pertemuan 1 .....	136

30. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus II Pertemuan 2 .....	137
31. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 .....	138
32. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 .....	139
33. Dokumentasi Penelitian .....	140

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam menghadapi tuntutan situasi perkembangan zaman dan pembangunan nasional, sistem pembangunan dan sistem pendidikan nasional harus dapat dilaksanakan secara tepat guna dalam berbagai aspek, dimensi, jenjang, dan tingkat pendidikan. Keadaan semacam itu pada gilirannya akan menuntut para pelaksana dalam bidang pendidikan di berbagai jenjang untuk mampu menjawab tuntutan tersebut melalui fungsinya sebagai guru. Guru merupakan ujung tombak yang berada pada garis terdepan yang langsung berhadapan dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas. Para guru jelas dituntut pula dapat melaksanakan seluruh fungsi profesionalnya secara efektif dan efisien.

Peserta didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan ingin mencapainya secara optimal. Siswa atau anak didik itu akan menjadi faktor penentu, sehingga menuntut dan dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Jadi dalam proses belajar mengajar yang diperhatikan pertama kali adalah siswa atau anak didik, bagaimana keadaan dan kemampuannya, baru setelah itu ditentukan komponen-komponen yang lain. Apa bahan yang diperlukan, bagaimana cara yang tepat untuk bertindak, alat dan fasilitas apa yang cocok dan mendukung, semua itu harus disesuaikan dengan keadaan/karakteristik siswa. Itulah sebabnya siswa atau anak didik adalah merupakan subjek belajar.

Permasalahan yang berkenaan dengan hasil belajar siswa di kelas, jika tidak dicari solusi dan dibiarkan berlalu begitu saja, akan lebih kompleks dan berlarut-larut. Akibatnya, akan dirasakan pada ketidak-kompetenan siswa di masyarakat yang berhubungan dengan materi pelajaran. Permasalahan siswa maupun guru selama proses belajar, menjadi prioritas untuk secepatnya diteliti penyebab dan solusinya. Hal itu perlu dipahami oleh seorang guru, karena keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh sejauh mana guru memiliki inisiatif melakukan perbaikan terhadap prosedur dan hal yang berkaitan dengan proses yang telah dilakukan.

Pendekatan pembelajaran tradisional yang diterapkan selama ini cenderung menumpulkan potensi anak didik. Ketika anak di TK, anak-anak begitu antusias, gembira dan alami. Keingintahuan mereka besar, mereka bertanya dan ingin mencoba segala hal yang baru. Namun semangat belajar mereka menurun seiring dengan meningkatnya jenjang pendidikan mereka. Terlebih pada saat mereka di Perguruan Tinggi, mereka menjadi lebih pendiam dan cenderung menjadi pasif. Termasuk dalam permasalahan ini adalah permasalahan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan IPS memiliki peran yang penting dalam kehidupan umat manusia. IPS menjadi pembantu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran IPS bagi kehidupan umat manusia, maka sangat penting bagi siswa untuk memahami nilai-nilai IPS.

Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) sebagai program pendidikan, tidak hanya menyajikan pengetahuan sosial semata-mata, melainkan juga membina siswa menjadi warga masyarakat dan warga negara yang memiliki tanggung jawab. Maka pokok bahasan yang disajikan, tidak hanya terbatas pada materi yang bersifat

pengetahuan melainkan juga meliputi nilai-nilai yang wajib melekat pada diri siswa sebagai warga masyarakat dan warga negara.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan menjadi warga dunia yang cinta damai sebagaimana yang telah dirumuskan dalam UU sisdiknas No 20 Tahun 2003.

Fenomena yang dapat dilihat dan terjadi di SMP Negeri 11 Pekanbaru dalam pembelajaran IPS khususnya kelas VIII.1 adalah hasil belajar yang ingin dicapai belum tercapai sepenuhnya. Interaksi guru dengan siswa belum terjadi secara optimal, sehingga kurangnya minat siswa untuk menemukan konsep pembelajaran. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan cenderung *text book oriented*. Sebagian besar siswa kelas VIII.1 pada mata pelajaran IPS, kurang bersemangat di dalam pembelajaran, hal ini terlihat dengan masih banyaknya siswa yang bermain-main selama pembelajaran berlangsung.

Begitu juga pada waktu diskusi kelompok, tidak banyak siswa yang aktif meskipun mereka sudah dikelompokkan menjadi kelompok kecil. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa. Pada saat pelaksanaan diskusi, apa yang diharapkan dalam

pembelajaran diskusi kelompok tidak berjalan secara maksimal. Dari 4 atau 5 orang siswa dalam satu kelompok, hanya 2 atau 3 orang siswa yang aktif.

Reaksi siswa terhadap pembelajaran juga terlihat kurang. Kondisi ini dapat dilihat dengan sedikit sekali siswa yang bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan. Ketika diberikan pertanyaan siswa lebih banyak diam dan jika ada siswa yang menjawab, jawaban yang diberikan cenderung belum tepat. Hasil pelajaran yang diperoleh siswa masih rendah dengan banyaknya nilai siswa yang berada dibawah KKM yang telah dirumuskan.

Memperhatikan masalah di atas peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kelompok yang dapat melibatkan seluruh siswa dengan mengimplementasikan keterampilan kooperatif dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang mendorong siswa aktif bertukar pikiran sesama temannya dalam memahami suatu topik pelajaran. Dalam kelompok kooperatif siswa belajar bersama, saling membantu dan berdiskusi, serta bersama-sama dalam menyelesaikan suatu kegiatan belajar. Siswa selalu berusaha hadir dalam kelas secara teratur, berusaha keras untuk membantu dan mendorong semangat teman-temannya sekelompoknya untuk sama-sama berhasil. Dengan demikian pembelajaran kooperatif dapat memacu semangat siswa saling membantu memecahkan masalah.

Salah satu usaha guru yang dapat dilakukan adalah menerapkan strategi pembelajaran yang bertujuan mengaktifkan siswa yaitu supaya siswa mau bertanya tentang materi yang sedang dipelajari terlebih dahulu kepada teman sekelompoknya, bersemangat untuk mengerjakan latihan serta mempunyai rasa tanggung jawab dengan tugas dan kelompoknya. Maka perlu digunakan pembelajaran kooperatif.



Saat ini pembelajaran kooperatif semakin berkembang. Salah satu pembelajaran kooperatif adalah dengan tipe Turnamen game team (TGT).

Slavin (2008:167) menyatakan bahwa *Turnamen Game Team* (TGT) dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang mereka hadapi setiap saat, tetapi *Turnamen Game Team* (TGT) memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.

Penerapan *Turnamen Game Team* (TGT) akan meningkatkan daya saing siswa sehingga suasana kelas akan menjadi lebih hidup. Artinya dengan *Turnamen Game Team* (TGT) timbul semangat setiap siswa untuk memperlihatkan potensi yang dimilikinya agar dapat memperoleh skor secara individu maupun untuk kelompoknya masing-masing. Semangat yang ditimbulkan akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan guru, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menyadari permasalahan-permasalahan sebelumnya, peneliti melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif *Turnamen Game Team* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara lain:

1. Minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS cenderung rendah
2. Siswa pasif dalam pembelajaran
3. Siswa yang mengalami kesulitan belum mau bertanya kepada guru atau teman
4. Kurangnya minat siswa untuk menemukan konsep pembelajaran
5. Rendahnya hasil belajar siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini hanya dibatasi pada Penerapan model pembelajaran kooperatif *turnamen game team* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, selanjutnya peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti. Hal ini berguna agar penelitian lebih terarah dan menuju sasaran yang diharapkan. Masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *turnamen game team* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *turnamen game team* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalahnya, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *turnamen game team* (TGT).
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *turnamen game team* (TGT).

### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi penulis sendiri sebagai peneliti sekaligus guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru untuk peningkatan dan pengembangan profesionalisme sebagai seorang guru mata pelajaran IPS.
2. Bagi siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru sebagai subjek penelitian yang berimplikasi langsung terhadap perbaikan atau peningkatan motivasi dan hasil belajar selama proses pembelajaran IPS.
3. Bagi SMP Negeri 11 Kota Pekanbaru sebagai salah satu masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS.
4. Bagi guru bidang studi IPS sebagai bahan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa.
5. Bagi peneliti lain, sebagai pedoman atau landasan berpijak bagi peneliti yang ingin meneliti tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan memanfaatkan temuan penelitian ini.

6. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang model pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.