

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian dan Prosedur Teknik *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Teknik *Teams Games Tournament*

Menurut kamus Bahasa Indonesia Surayin (2001 : 66) teknik diartikan sebagai metode atau sistem dalam melakukan sesuatu. Kata “teknik” sering di gunakan dalam bidang pendidikan. Kaitannya dengan proses belajar mengajar karena belajar itu haruslah mengasyikan dan berlangsung dalam suasana gembira sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih besar dan terekam dengan baik dan teknik pembelajaran dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan keterampilan secara aktif.

Sebagaimana diungkapkan oleh Wahidin (2006 : 54 – 55) teknik-teknik belajar mengajar bisa memperkaya pengetahuan dan kemampuan guru. Guru yang ingin maju dan berkembang perlu mempunyai persediaan strategi dan teknik-teknik pembelajaran yang pasti akan selalu bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Tournament biasa dipakai dalam dunia olahraga. Sebuah kegagalan atau kekalahan dalam bertanding akan diterima secara wajar dan dijadikan umpan balik positif serta dijadikan motivasi ke arah pencapaian lebih baik di babak pertandingan berikutnya. Hal ini terjadi karena telah menyatunya antara

perasaan dan aktifitas bermain, belajar dan bekerja yang tidak bisa dipisahkan. Jika suasana batin semacam ini bisa tumbuh dalam proses pendidikan, maka hasilnya akan sangat positif dan belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik *Teams Games Tournament* adalah suatu teknik pembelajaran, dengan cara berkelompok di variasi dengan sebuah permainan, berkompetisi untuk mendapatkan nilai terbaik.

Mel Silberman (1996 : 151) mengungkapkan bahwa teknik ini menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran macam-macam fakta, konsep dan keahlian yang luas.

2. Prosedur Teknik *Teams Games Tournament*

Berikut ini adalah prosedur dari teknik *Teams Games Tournament* yang diungkapkan oleh Mel Silberman (1996 : 151-152)

- Bagilah peserta didik dalam tim yang terdiri dari 2 – 8 orang anggota masing-masing tim harus memiliki jumlah yang sama (jika tidak dapat maka anda harus membuat skor rata-rata untuk setiap tim)
- Berilah materi untuk dibahas bersama
- Kembangkan beberapa pertanyaan, untuk menguji pemahaman dan mengingat materi pengajaran, gunakan bentuk yang menggunakan skor mudah seperti pilihan ganda, isilah titik, betul/salah atau istilah yang di definisikan.

- Berilah satu serangkaian pertanyaan pada peserta didik, menunjuk hal ini sebagai babak pertama untuk turnamen belajar, setiap peserta didik harus menjawab secara pribadi
- Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan sediakan jawaban dan mintalah peserta didik untuk menghitung pertanyaan yang mereka jawab secara benar kemudian suruhlah mereka menyatakan skor mereka pada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapat skor tim, umumkan skor masing-masing tim.
- Mintalah tim mempelajari lagi turnamen pada babak kedua, kemudian mintalah tes pertanyaan yang lebih banyak sebagai bagian “babak kedua”, mintalah sekali lagi tim menyatakan skornya dan tambahkan satu skor kepada gurunya.
- Anda dapat melakukan beberapa ronde seperti yang anda kuasai akan tetapi pastikan membolehkan tim memiliki segi untuk belajar antara ronde (lamanya turnamen belajar dapat bervariasi, mungkin 20 menit atau beberapa jam)

Variasi

1. Beri hukuman kepada peserta didik yang menjawab salah dengan memberi jawaban skor nilai 2 atau 3, karena mereka tidak yakin akan jawabannya jawaban kurang dihitung 0 (nol)
2. Buatlah penampilan seri kecakapan sebagai basis untuk turnamen

B. Penerapan Teknik “*Teams Games Tournament*” Pada Pokok Bahasan Klasifikasi Makhluk Hidup

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh seorang guru, suasana belajar yang tidak menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar yang kurang harmonis (Syaiful Bahri, Djamarah dan Azwar Zain, 1997 : 43).

Tujuan pengajaran tidak tercapai apabila siswa dihadapkan pada rasa jenuh atau bosan dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga untuk menghilangkan kejenuhan atau kebosanan siswa dalam belajar. Teknik *Teams Games Tournament* dapat digunakan sebagai teknik pembelajaran yang baik dan menyenangkan, termasuk pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup karena di dalam materi tersebut banyak istilah-istilah yang didefinisikan fakta-fakta, konsep dan keterampilan.

Dalam mengajar jarang sekali guru yang menggunakan satu pendekatan tetapi merupakan kombinasi dari salah satu atau beberapa pendekatan. Tujuannya yaitu untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga anak didik merasa bergairah dalam belajar, begitu halnya dengan teknik *Teams Games Tournament* merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan mengajar seperti pendekatan pemecahan masalah dan inkuiri.

Berikut adalah tahapan-tahapan belajar mengajar dengan penerapan teknik *Teams Games Tournament* yang diungkapkan oleh Robert Slavin dikutip dari LKGI MGMP GUGUS bidang studi IPA. Tahapan-tahapan mengajar di bawah ini langsung diterapkan pada proses pembelajaran biologi pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup sebagai berikut :

Kegiatan	Materi biologi
<p>Tahap I Guru memberikan pengajaran suatu materi dengan metode tertentu misalnya ceramah pendekatan inkuiri</p>	<p>1) Tujuan dan manfaat klasifikasi Klasifikasi bertujuan menyederhanakan objek studi makhluk hidup yang sangat beraneka ragam. Sehingga akan lebih mudah mempelajarinya, klasifikasi memiliki manfaat penting bagi kepentingan manusia yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pengelompokan memudahkan kita mempelajari organisme yang beraneka ragam b. Klasifikasi dapat digunakan untuk melihat hubungan kekerabatan antar makhluk hidup yang satu dengan yang lain <p>2) Dasar-dasar klasifikasi Secara umum klasifikasi dapat diartikan sebagai proses penggolongan Organisme menurut aturan dan tujuan tertentu klasifikasi dilakukan berdasarkan persamaan, perbedaan, manfaat, morfologi dan anatomi serta biokimia</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berdasarkan persamaan Contohnya kuda dan sapi dikelompokan sebagai hewan bertulang belakang hewan menyusui (mamalia) juga dapat dimasukkan dalam kelompok hewan tetrapoda (berkaki empat) b. Berdasarkan perbedaan

<p>Tahap 2 Setiap kelompok, belajar bersama untuk menyiapkan tes</p>	<p>Contohnya kuda dan sapi dengan melihat jumlah di setiap kaki kuda memiliki tiga jari di setiap kaki sedangkan sapi memiliki empat jari di setiap kaki.</p> <p>c. Berdasarkan manfaat Dalam dunia tumbuhan mawar, melati, cemar dikelompokkan sebagai tanaman hias, kacang, jagung, ketela dikelompokkan kedalam tanaman budidaya.</p> <p>d. Berdasarkan ciri morfologi dan anatomi Morfologi misalnya dilihat dari warna bunga, bentuk bunga, bentuk biji (ciri-ciri yang tampak luar), sedangkan anatomi dilihat dari ada tidaknya berkas pengangkut, kambium sel sraken (ciri-ciri yang ada di dalam)</p> <p>e. Berdasarkan ciri Biokimia</p>
<p>Tahap 3 Setiap anggota meninggalkan kelompoknya menuju meja perbandingan untuk bertanding dengan siswa dari kelompok lain (dicampur). Setiap meja terdiri dari 3 siswa dan setiap meja terdapat setumpuk kartu yang telah disiapkan berisi pertanyaan berdasarkan materi yang diajarkan</p>	<p>3) Macam-macam klasifikasi Sistem klasifikasi digolongkan kedalam tiga kelompok sistem yaitu sistem alami, system buatan dan sistem filogenetik</p> <p>a. Klasifikasi sistem alami dikemukakan oleh Aristoteles, ia membagi makhluk hidup menjadi 2 kingdom yaitu hewan dan tumbuhan, hewan dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan habitat dan perilakunya, sedangkan tumbuhan dibagi menjadi 3 divisi yaitu herba, semak dan pohon</p> <p>b. Klasifikasi sistem Buatan Diperkenalkan oleh Carolus Linnaeus, mengelompokkan tumbuhan atas dasar warna bunga, masa bunga, bentuk daun, jumlah benang sari putik dan lain-lain. Karya Linnaeus yang sangat penting adalah penamaan jenis (spesies) dengan menggunakan dua nama atau disebut Binomial Nomenklatur, kata pertama untuk genus dan kata kedua untuk penunjuk spesies.</p>

<p>Tahap 4</p> <p>Diatas meja pertandingan setiap siswa bergilir membaca dengan keras dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu. Siswa yang lain dapat menentang untuk menjawab pertanyaan.</p> <p>Bilamana jawaban dari siswa yang mendapat giliran diragukan jawaban benar ada dibelakang kartu.</p>	<p>c. Klasifikasi sistem Filogenetik</p> <p>Filogeni adalah proses evaluasi makhluk hidup dari filum tingkat rendah menjadi tingkat tinggi. Klasifikasi sistem filogenetik, sistem ini didasarkan pada jauh dekatnya keberadaan antar organisme atau kelompok organisme. Ciri-ciri yang digunakan dalam pengklasifikasian adalah ciri morfologi, anatomi fisiologi dan perilaku.</p> <p>4) Klasifikasi dalam biologi modern</p> <p>Ilmu mempelajari klasifikasi makhluk hidup disebut taksonomi klasifikasi makhluk hidup modern menganut sistem filogenetik</p> <p>a. Tahapan dalam klasifikasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pencandraan atau identifikasi ciri-ciri (sifat organisme) 2. Pengelompokan berdasarkan ciri-ciri persamaan dan perbedaannya 3. Pemberian nama takson <p>b. Urutan tingkatan takson dalam klasifikasi</p> <p>Pengelompokan dilakukan dari tingkatan yang paling rendah yaitu spesies sampai ketinggian yang paling tinggi yaitu kingdom</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spesies Merupakan unit dasar klasifikasi. Pemberian nama dengan menggunakan dua kata (Binomial nomenklatur) 2. Genus (marga) Tingkatan takson yang anggotanya terdiri dari beberapa spesies sebagai anggotanya misalnya anjing dan serigala berbeda jenis tetapi masih dalam satu genus conis 3. Famili (suku) Tingkatan takson yang anggotanya terdiri dari beberapa genus. Genus <i>Canis</i> (marga anjing) bersama-sama dengan genus <i>cuon</i> (marga anjing ajak) dimasukkan dalam famili canidae
---	--

<p>Setiap jawaban benar mendapat skor</p> <p>Tugas 5 Siswa kembali pada kelompoknya dan menghitung nilai rata-rata yang diperoleh setiap anggota kelompoknya. Nilai anggota di gabungkan menjadi kelompok. Nilai kelompok terbesar mendapat penghargaan</p>	<p>(keluarga anjing)</p> <p>4. Ordo (bangsa) Tingkatan takson yang menghimpun beberapa famili <i>canidae</i> (kelompok anjing) bersama-sama dengan <i>felidae</i> (kelompok kucing) membentuk <i>ordo carnivora</i> (bangsa pemakan daging)</p> <p>5. Beberapa ordo yang memiliki persamaan ciri dimasukkan dalam satu kelas, <i>ordo carnivora</i>, <i>ordo rodentia</i>, memiliki ciri yang sama adanya kelenjar susu sehingga dimasukkan dalam satu kelas yaitu mamalia.</p> <p>6. Filum Filum (hewan), Divisio (tumbuhan) beberapa kelas yang memiliki persamaan dimasukkan dalam filum, anjing, ular katak, tidak mirip satu sama lain tetapi mempunyai persamaan yaitu mempunyai tulang belakang yang berkembang dari notokorda sehingga dimasukkan kedalam filum <i>kordata</i></p> <p>5. Macam-macam Sistem Klasifikasi Klasifikasi yang didasarkan pada hubungan filogenetik mengalami berbagai perkembangan, secara internasional ada beberapa sistem klasifikasi yang pernah diperkenalkan oleh para ahli taksonomi yaitu sebagai berikut :</p> <p>a. Dua kingdom</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Plantae 2. Animalia <p>b. Tiga Kingdom</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Monera 2. Plantae 3. Animalia <p>c. Empat Kingdom</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Monera 2. Fungsi 3. Plantae 4. Animalia
---	--

	<p>d. Lima Kingdom</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Monera 2. Protista 3. Fungi 4. Plantae 5. Animalia <p>Para ahli biologi sepakat menggunakan sistem klasifikasi lima kingdom</p> <p>a) Kingdom monera</p> <p>Ciri-ciri : - Sel Prokariotik (tidak memiliki membran ini dan tidak memiliki mitokondria, RE badan golgi dan lisosan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berkembang biak dengan cara membelah diri secara langsung <p>contoh : <i>Arehaebacteria</i> yaitu bakteri-bakteri yang hidup di tempat-tempat kritis, misalnya bakteri yang hidup di sumber air panas</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Eubacteria</i> yaitu bakteri yang umum ditemukan dalam, meliputi enam filum yaitu bakteri ungu, bakteri hijau, bakteri gram-positif, spirochotes <p>b) Kingdom protista</p> <p>Ciri-ciri : - Tubuhnya tersusun atas satu sel atau banyak sel tetapi sel-sel tersebut sederhana dan tidak membentuk jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selnya bersifat eukariotik(memiliki membran inti) <p>Filum /devisi yang tergolong protista adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Filum <i>Euglenophyta</i> 2. Filum <i>sarcodina</i> atau <i>Rhizopoda</i> (protista berkaki semu) 3. Filum <i>Mastigophora</i> (protista bercambuk) 4. Filum Ciliophora (protista bersilia) 5. Filum <i>Sporozoa</i> (pratista berspora) 6. Filum/devisi <i>Chryshophyta</i> (ganggang keemasan)
--	--

	<p>7. Filum/devisi <i>Phyrophytam</i> (ganggang api)</p> <p>8. Filum/devisi <i>Chlorophyta</i> (ganggang hijau)</p> <p>9. Filum/divisi <i>Phaeophyta</i> (ganggang cokelat)</p> <p>10. Filum/divisi <i>Rhodophyta</i> (ganggang merah)</p> <p>11. Filum/divisi <i>myxomycota</i> (jamur lendir)</p> <p>12. Filum/divisi <i>Oomycota</i> (jamur air)</p> <p>c) Kingdom fungi</p> <p>Ciri-ciri. - selnya <i>eukariotik</i>, cara makan heterotrof yaitu menyerap zat organik dari lingkungan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak berklorofil, dinding sel dari zat kitin - Hidup parasit dan saprofit <p>Divisi yang tergolong kingdom fungi adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Divisi Zygomycota 2. Divisi ascomycota 3. Divisi Deuteromycota 4. Divisi Deuteromycota <p>d) Kingdom Plantae</p> <p>Ciri-ciri. – Tubuhnya ada yang tersusun atas satu sel (ganggang hijau), banyak sel (ganggang cokelat dan merah), banyak sel membentuk jaringan (lumut, paku dan tumbuhan biji)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selnya eukariotik, mempunyai plastida - Hidup secara autotrof - Dinding sel mengandung selulosa dan siklus hidupnya mengalami pergiliran keturunan antara generasi sporfit dan gemetofit (khususnya lumut, paku dan tumbuhan biji)
--	--

	<p>Divisi dalam kingdom itu meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Divisi <i>Bryophyta</i> (tumbuhan lumut) 2. Divisi (tumbuhan paku purba atau paku telanjang) 3. Divisi <i>Lycopodiophyta</i> (Paku kawat) 4. Divisi <i>Sphenophyta</i> atau <i>Equisetophyta</i> (paku ekor kuda) 5. Divisi <i>Pterophyta</i> atau <i>Polipodiophyta</i> (paku sejati) 6. Divisi <i>Pinophyta</i> atau <i>Gymnospermae</i> (tumbuhan biji terbuka) 7. Divisi <i>Magnoliophyta</i> atau <i>Angiospermae</i> (tumbuhan biji tertutup) <p>e. Kingdom Animalia</p> <p>Ciri-ciri. – Tubuhnya tersusun atas banyak sel yang terspesialisasi membentuk jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> - sel eukariotik - Cara makan heterotrof <p>Filum yang masuk dalam kingdom animalia adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Filum Porifera 2. Filum Coelenterata 3. Filum Platyhelminthes 4. Filum Porifera 5. Filum Bryozoa 6. Filum Mollusca 7. Filum Anneida 8. Filum Arthropoda 9. Filum Echinodermata 10. Filum Chordata
--	--

Berikut ini adalah beberapa contoh pertanyaan tentang klasifikasi makhluk hidup, untuk diturnamenkan, dengan menggunakan skor mudah seperti pilihan ganda, isilah titik, betul/salah atau istilah yang didefinisikan

1. Pilihan Ganda

Tingkatan terendah yang menempatkan manusia dan hewan pada tingkatan takson yang sama adalah :

- a. Classis c. genus e. Famili
 b. Spesies d. Ordo

2. Istilah titik-titik / bentuk soal jawaban singkat

- Ilmuan yang berjasa dalam tata nama makhluk hidup adalah.....dan sistem, penanamannya di kenal dengan

3. Betul / Salah

(B) – S Anjing dan serigala merupakan pasangan yang memiliki kekerabatan paling dekat

(B) – S Untuk menentukan takson suatu makhluk hidup dapat dilakukan pecandraan dengan menggunakan sistem klasifikasi filogenetik

B – (S) Jamur lendir dan jamur air dalam klasifikasi 5 kingdom termasuk dalam kindom fungi

4. Istilah yang didefinisikan

Apakah yang dimaksud dengan :

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Filogenetik | 6. Eukariotik |
| 2. Taksonomi | 7. Prokariotik |
| 3. Marfologi | 8. Spesies |
| 4. Anatomi | 9. Varietas |
| 5. Takson | 10. Filogeni |

Teknik *Teams Games Tournament* merupakan salah satu kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dan dapat menarik perhatian mereka, dalam proses pembelajaran biologi. Pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup, karena di dalam teknik tersebut ada sebuah permainan. Tidak dapat dipungkiri oleh kita bahwa belajar dengan segala tuntutan-tuntutannya atas praktek dan rutinitas dengan cepat dapat menjadi membosankan bagi banyak siswa.

Wlodkowsi dan Jaynes (2004 :149-150) mengatakan bahwa mayoritas siswa pada semua tingkat menyenangi situasi belajar yang menekankan mereka berpartisipasi aktif bukan sekedar mendengarkan atau membaca. Aktivitas-aktivitas yang menarik siswa dan membantu mereka menjaga kewaspadaan termasuk permainan (games) bermain drama, latihan drama, latihan-latihan, diskusi, kerja kelompok, simulasi, eksperimen, teka-teki silang, kajian-kajian pelajaran dan soal-soal.

Dave Meier (2002:208) mengungkapkan hal yang sama bahwa permainan belajar dapat membantu pembelajaran menyenangkan dan menarik. Mulyasa (2004:156) berpendapat bahwa untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu keterlibatan atau partisipasi yang tinggi dari peserta didik dalam pembelajaran. Pengajar diharapkan dapat melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat membuat siswa aktif baik secara fisik maupun mental.

C. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berawal dari kata “motif”, kamus besar bahasa Indonesia memberikan pengertian motif dan motifasi sebagai berikut : Motif adalah kata benda yang artinya pendorong, sedangkan motivasi adalah kata kerja yang artinya mendorong untuk lebih jelasnya akan dikemukakan pengertian motif dan motifasi yang dikemukakan oleh para ahli.

Sardiman AM (2006:73) membedakan pengertian motif dan motifasi sebagai berikut :

Motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu atau sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan, sedangkan motivasi diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Ngalim Purwanto (1990:6) mengemukakan :

Motif adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu dan motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Meskipun para ahli mendefinisikan dengan cara dan gaya yang berbeda namun esensinya menuju kepada maksud yang sama, bahwa motif merupakan daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu sedangkan motivasi merupakan suatu kekuatan, tenaga dan keadaan yang kompleks atau kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu baik di sadari maupun tidak disadari.

Sementara itu pengertian belajar dalam arti sempit diartikan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Slameto (1995:2) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Wittaker dalam Abu Ahmadi (1997:119). Belajar sebagai proses tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman.

Dari beberapa pengertian tentang motivasi dan belajar maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu kekuatan yang ada dalam diri siswa sebagai pendorong dan penggerak untuk melakukan sesuatu yaitu belajar sekaligus dapat memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan belajar pun dapat tercapai.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mendorong seseorang untuk apa mereka melakukan suatu kegiatan, begitu juga dalam belajar sangat diperlukan, karena motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar para siswa.

Nana Syaodih Sukmadinata (2003:63) menyatakan, motivasi dapat berfungsi mengaktifkan atau meningkatkan kegiatan, suatu perbedaan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil, sebaliknya apabila motivasinya besar atau kuat maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah dan penuh semangat, sehingga kemungkinan akan berhasil lebih besar.

Menurut Cecco (dalam Abd Rachman Abror, 1993 :115) ada empat fungsi motivasi dalam belajar mengajar yaitu :

1. Fungsi membangkitkan (*arousal function*) mengajak siswa untuk belajar
2. Fungsi harapan (*ekpectancy function*) apa yang harus ia lakukan setelah berakhirnya pengajaran
3. Fungsi intensif (*incentive function*) memberikan hadiah pada prestasi yang akan datang
4. Fungsi disiplin (*diciplinary function*) menggunakan hadiah dan hukuman untuk mengontrol tingkah laku yang menyimpang

Dalam keseluruhan kegiatan belajar mengajar aspek motivasi sangat penting karena motivasi dapat mendorong atau menggerakkan siswa untuk belajar. Berdasarkan pernyataan di atas maka tugas guru adalah bagaimana mendorong para siswa agar didalam dirinya tumbuh motivasi yang tinggi sehingga siswa yang bersangkutan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

3. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri dari dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, berikut ini jenis-jenis motivasi belajar yang akan dikemukakan oleh para ahli Muhibbin Syah (1995 :156 – 157) menjelaskan sebagai berikut :

Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam siswa sendiri yang mendorongnya melakukan tindakan belajar termasuk didalamnya motivasi intrinsik siswa adalah perasaan senang terhadap materi dan kebutuhan tersebut. Adapun motivasi ekstrinsik adalah hal keadaan yang datang dari luar siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, pujian, hadiah, peraturan, tata tertib sekolah, suri tauladan dan seterusnya merupakan contoh-contoh kongkrit motivasi ekstrinsik yang dapat mendorong siswa untuk belajar Sardiman AM (2006: 88-89) mengatakan ;

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, sedangkan motivasi ekstrinsik

adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Keadaan atau kekurangan motivasi baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik akan menyebabkan kurang bersemangatnya siswa dalam proses pembelajaran karena peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik bagi pelajar dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

4. Membangkitkan motivasi belajar siswa dengan penerapan teknik “*Teams Games Tournament*”

Mengingat betapa pentingnya peranan motivasi belajar siswa dalam belajar, maka guru diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Uzer Usman (1990 : 24) tugas guru adalah membangkitkan motivasi siswa sehingga ia mau melakukan belajar. Motivasi dapat tumbuh dari dalam diri individu dan dapat pula tumbuh akibat pengaruh dari luar dirinya. Sehingga, motivasi ekstrinsik perlu ditumbuhkan dalam rangka meningkatkan motivasi intrinsik.

R. Ibrahim dan Nana Syaodih. S (1996 :28-29) mengatakan bahwa motif memiliki peranan yang cukup besar di dalam upaya belajar. Tanpa motif hampir tidak mungkin siswa melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan belajar para siswa. Pertama, menggunakan cara, metode dan media yang bervariasi sehingga kebosanan

dapat dikurangi atau dihilangkan, kedua memilih bahan yang menarik minat dan dibutuhkan siswa.

Ketiga, untuk membangkitkan motif belajar maka diadakan sasaran antara seperti ujian semester, tengah semester, ulangan harian. Kuis dan sebagainya. Keempat memberikan kesempatan, untuk sukses dengan memberikan soal sesuai kemampuannya. Kelima, rasa persahabatan ada rasa humor. Pengakuan akan keberadaan siswa terhindar dari celaan dan makian dapat membangkitkan motif.

Keenam, adakan persaingan sehat, persaingan atau kompetisi yang sehat dapat membangkitkan motivasi belajar, siswa dapat bersaing dengan hasil belajarnya sendiri atau dengan hasil yang dicapai oleh orang lain. Dalam persaingannya ini dapat diberikan pujian, ganjaran ataupun hadiah.

Dari sekian banyak upaya-upaya yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa diatas, sehingga dapat dikatakan bahwa teknik "*Teams Games Tournament*" sebagai bentuk dari motivasi ekstrinsik dapat digunakan sebagai teknik pembelajaran yang baik dan menyenangkan, karena dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru terkadang siswa dihadapkan pada rasa jenuh atau bosan sehingga membutuhkan teknik atau penyajian-penyajian menarik sebagai alat perangsang yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Penerapan teknik "*Teams Games Tournament*" dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan dapat merangsang siswa untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, karena teknik tersebut masih asing bagi siswa sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Sebagaimana diungkapkan oleh Oemar Hamalik (2002 : 159) siswa lebih senang belajar bila perhatiannya ditarik oleh penyajian-penyajian baru (novelty) atau masih asing. Sesuatu gaya dan alat yang baru bagi siswa akan lebih menarik perhatian, bagi mereka untuk belajar misalnya yang belum pernah dilihat sebelumnya.

Martinis Yamin (2002:92) mengungkapkan hal yang sama bahwa informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya dapat menarik perhatian mereka untuk belajar.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi ekstrinsik sebagai perangsang dari luar dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting karena berkaitan langsung dengan keadaan siswa sebagai salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam kegiatan belajar mengajar yang harus selalu mendapat perhatian. Tanpa kita sadari keadaan siswa terkadang dinamis dan berubah-ubah sehingga merasakan adanya kebosanan dan kejenuhan dalam belajar. Disinilah peran seorang guru yang harus memiliki kecakapan dalam membangkitkan motivasi belajar siswa

dalam pengajarannya dan salah satu alternatif yang bisa digunakan adalah dengan menerapkan teknik "*Teams Games Tournament*"

D. Prestasi Belajar Siswa

1) Pengertian prestasi belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya

Menurut kamus bahasa Indonesia Purwadarminta (1996 :768) prestasi adalah hasil yang telah dicapai dilakukan dikerjakan dan sebagainya. Hasil disini berkaitan dengan suatu kegiatan belajar-mengajar. sedangkan menurut Djamarah, (1995:19) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok.

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku. baik yang menyangkut pengetahuan sikap maupun keterampilan. sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau kemampuan yang telah dicapai oleh siswa menggambarkan kemajuan belajarnya. melalui serangkaian penilaian atau evaluasi.

M Uzer Usman dan Lilis Setiawati (1993 : 9 -10) mengatakan, prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik berasal dari dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal) prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakekatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi siswa mencapai prestasi belajar seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Adapun faktor-faktor yang dimaksud meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a. Faktor yang berasal dari diri sendiri (internal)
 1. Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini ialah panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, fungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku.
 2. Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas :
 - a) Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu prestasi yang dimiliki
 - b) Faktor non intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri
 3. Faktor kematangan fisik maupun psikis
 - a) Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal)
 - b) Lingkungan keluarga
 - c) Lingkungan sekolah
 - d) Lingkungan masyarakat
 - e) Lingkungan kelompok

4. Faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian
5. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar
6. Faktor lingkungan spiritual dan keagamaan

Demikian beberapa faktor internal dan eksternal yang berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi prestasi belajar siswa. Mulyasa (2004:191) mengatakan diantara beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar siswa adalah faktor guru atau fasilitator.

2) Relevansi motivasi belajar terhadap prestasi belajar

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat intelektual peranannya yang khas adalah menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar sehingga mencapai hasil yang optimal.

Ngalim Purwanto (1997 : 73) mengatakan bahwa tujuan motivasi itu sendiri adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemampuan untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Sesungguhnya motivasi tidak berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar tetapi berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dilakukan oleh anak didik. Hasil belajar merupakan prestasi sedangkan usaha merupakan perbuatan yang dilakukan siswa seperti keuletan dan ketekunan, besarnya usaha merupakan indikator adanya motivasi sedangkan hasil belajar

dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak didik.

Abu Ahmadi dan Joko Prasatya (1997:19) mengungkapkan penemuan-penemuan penelitian bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah. Oleh karena itu meningkatkan motivasi belajar anak didik memegang peranan penting untuk mencapai hasil yang optimal.

Jadi, pada intinya prestasi tidak akan tercapai apabila tidak ada motivasi, sebagaimana diungkapkan oleh Sardiman AM (2006 : 84) "*Motivation is an essential conditioning of learning*" hasil belajar akan optimal jika ada motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.