

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Cooperative Learning

1. Pengertian pembelajaran *cooperative learning*

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai suatu kelompok. Slavin, sebagaimana yang dikutip Isjoni, mengemukakan, “ *in cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material in itiality presented bay the teacher*”. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana seistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.⁹

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran *cooperative learning*, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran *cooperative learning* ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut antara lain: Model STAD, Jigsaw, *Group Investigation*, *Example non Example*, *Cooperative Script*, *Learning Cycle*, *Role Playing*, *Think Pair Share*, *The Power of Two*, dan *Make A Match*, TGT (*times games tournament*)

Pembelajaran *cooperative learning* pada hakikatnya sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning*, karena mereka telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar

⁹ Isjoni, *Cooperative learning*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 15

kelompok, walaupun tidak semua belajar kelompok disebut sebagai *cooperative learning*.¹⁰

Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan oleh para ahli pendidikan. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Slavin dinyatakan penggunaan pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, menghargai pendapat orang lain, membuat peserta didik berfikir kritis, mampu memecahkan masalah, serta mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman.¹¹

2. Unsur-Unsur Dasar Model Pembelajaran Cooperatifve Learning

Pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar model pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman, ada lima unsur dasar dalam model pembelajaran *cooperative learning*. Lima unsur dasar dalam model pembelajaran *cooperative learning* adalah sebagai berikut:

a) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Dalam pembelajaran *cooperative learning*, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha kelompok dan keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing masing anggota. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.

b) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*)

Keberhasilan kelompok sangat bergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok

¹⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) hlm. 174

¹¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 205-206

mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.

c) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*)

Pembelajaran *cooperative learning* memberikan kesempatan yang luas pada setiap anggota untuk bertatap muka untuk melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.

d) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*)

Pembelajaran *cooperative learning* melatih peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

e) Evaluasi kerja kelompok

Yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka.¹²

3. Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT

Pembelajaran *cooperative learning* berbeda dengan model pembelajaran lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dengan kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*. Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran *cooperative learning* dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran *cooperative learning* adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³ Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen.

¹² *Ibid*, hlm. 212

¹³ Rusman, *Model-model Pembelajaran.....*, hlm. 207

Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademis, jenis kelamin, dan latar sosial yang berbeda.¹⁴ Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan pengalaman, saling memberi dan menerima, sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

b. Didasarkan pada Manajemen *cooperative learning*

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok yaitu:¹⁵

- 1) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan.
- 2) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
- 3) Fungsi manajemen sebagai pelaksanaan, menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama.¹⁶
- 4) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran *cooperative learning* perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.

c. Kemauan untuk Bekerja Sama

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta:Kencana, 2011), cet.VI, hlm. 245

¹⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran.....*, hlm. 207

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran.....*, hlm.245

Keberhasilan pembelajaran *cooperative learning* ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran *cooperative learning*. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran *cooperative learning* tidak akan mencapai hasil optimal.¹⁷

d. Keterampilan Bekerja Keras

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁸ Pembelajaran *cooperative learning* dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan *cooperative learning*. Peserta didik yang bekerja keras dalam situasi pembelajaran *cooperative learning* didorong dan atau dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya, dalam pembelajaran *cooperative learning* dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai satu penghargaan bersama.¹⁹

4. Tinjauan Model Pembelajaran Cooperative Learning

Model pembelajaran *cooperative learning* pada dasarnya dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, et. all. Isjoni, yaitu:²⁰

e. Hasil belajar akademik

Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan *cooperative learning* telah dapat meningkatkan nilai

¹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran.....*, hlm. 207

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 207

¹⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran.....*, hlm. 207

²⁰ Isjoni, *Coperative Learning.....*, hlm. 27-28

peserta didik pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran *cooperative learning* dapat memberi keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas tugas akademik.

f. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidak mampuannya. Pembelajaran *cooperative learning* memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan *cooperative learning* akan belajar saling menghargai satu sama lain.

g. Pengembangan ketrampilan sosial

Tujuan penting dari pembelajaran *cooperative learning* adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai kelompok orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Cooperative Learning

Cooperative learning merupakan, pertanggung-jawaban individu menitik beratkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dan kerja sama dalam belajar. Setelah proses belajar ini diharapkan para peserta didik akan mandiri dan siap menghadapi tes-tes selanjutnya. Oleh karena itu mereka berusaha untuk tampil maksimal dengan kelompoknya.²¹

²¹ *Ibid.*, hlm 28

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan sebagai berikut:

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *cooperative learning*

Fase 1 Menyampaikan dan memotivasi peserta didik

Tingkah laku guru: Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar

Fase 2 Menyajikan informasi

Tingkah laku guru: Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.

Fase 3: Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok *cooperative learning*

Tingkah laku guru: Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Tingkah laku guru: Guru membimbing peserta didik untuk menyelesaikan tugas bersama mereka.

Fase 5: Evaluasi

Tingkah laku guru: Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

Fase 6: Memberikan penghargaan

Tingkah laku guru: Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu maupun kelompok.

6. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif

a. Kelebihan:²²

²² Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 241

- 1) Melalui model pembelajaran *cooperative learning*, peserta didik tidak terlalu menggantungkan pada guru, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari peserta didik yang lain.
- 2) Model pembelajaran *cooperative learning* dapat mengembangkan kemampuan, mengemukakan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- 3) Model pembelajaran *cooperative learning* dapat membantu peserta didik untuk menghargai orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- 4) Model pembelajaran *cooperative learning* dapat meberdayakan setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan social, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan orang lain.
- 6) Model Pembelajaran *cooperative learning* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide dan pemahaman sendiri, menerima umpan balik. Peserta didik dapat memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- 7) Model pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengelola informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
- 8) Interaksi selama *cooperative learning* berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan berfikir. Hal ini berguna untuk pendidikan jangka panjang.

b. Kelemahan:²³

- 1) Dalam pembelajaran *cooperative learning* apabila kelompoknya tidak dapat bekerja sama dengan baik dan kompak maka akan terjadi

²³ *Ibid.*, hlm. 257

perselisihan karena adanya berbagai perbedaan yang dapat menyebabkan perselisihan.

- 2) Terkadang ada anggota yang lebih mendominasi kelompok dan ada yang hanya diam, sehingga pembagian tugas tidak merata.
- 3) Dalam pembelajarannya memerlukan waktu yang cukup lama sebab harus saling berdiskusi bersama teman-teman lain untuk menyatukan pendapat dan pandangan yang dianggap benar.
- 4) Karena sebagian pengetahuan didapat dari teman dan yang menerangkan teman maka terkadang agak sulit dimengerti, sebab pengetahuan terbatas.

B. Pembelajaran cooperative learning Tipe TGT (Team Games Tournament)

1. Definisi Model Pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT

Pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.²⁴

Pembelajaran *cooperative learning* model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *cooperative learning* model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar

Dalam pembelajaran TGT peserta didik mempelajari materi di ruang kelas. Setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam

²⁴ Slavin, *Cooperative Learning ...*, hlm.13

TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, kemudian para peserta didik diuji melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.²⁵

Pembelajaran *cooperative learning* adalah konsep yang lebih luas yang meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

2. Karakteristik Pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT

Ada lima karakter utama dalam komponen utama TGT yaitu sebagai berikut:²⁶

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game, akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok atau team

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

²⁵ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), Hlm. 197

²⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 92

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat oleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk tournamen mingguan.

d. *Tournament*

Tournamentaent dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja pada tornamen pertama, guru membagi siswa kedalam meja dalam *tournamen*.²⁷ Tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan masing-masing kelompok dan masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kreteria yang ditentukan kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, “ *greatteam*” apabila tara rata mencapai 40-45, dan “*good team*” apabila rata-rata nya 30-40.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT akan diuraikan dibawah ini:²⁸

²⁷ *Ibid.*, hlm. 93

²⁸ Rober E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 168

a. Pra kegiatan TGT:

1) Persiapan

a) Materi

Materi dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan *Work sheet* yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari *work sheet* tersebut. Selain itu guru harus mempersiapkan soal-soal turnamen.

b) Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok

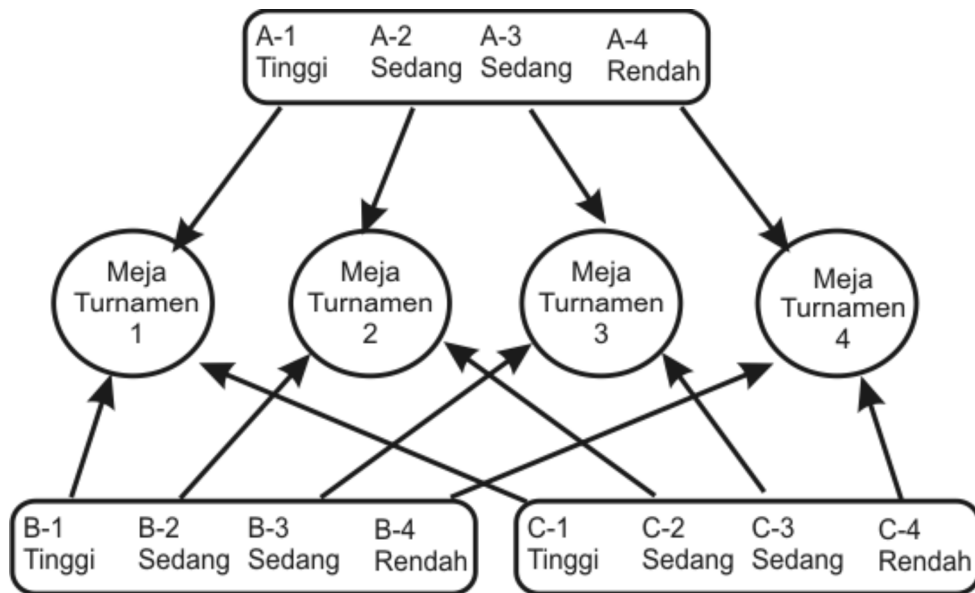
Guru harus mengelompokkan peserta didik dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan peserta didik dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademiknya, daftar peserta didik yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian kelompok tinggi 1, sedang 2, dan rendah kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok yang ingin bertanya tentang *work sheet* pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal *work sheet* tersebut.

c) Membagi peserta didik ke dalam meja turnamen

Dalam pembelajaran *cooperative learning* model TGT tiap meja turnamen terdiri 4-5 peserta didik yang homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan. Gambar dari pembagian peserta didik dalam meja turnamen dapat dilihat gambar diagram dibawah ini

Gambar 2.1 Rancangan Meja Turnamen

Pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT



Keterangan:

A-1 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

A-2 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1

A-3 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2

A-4 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah

B-1 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

B-2 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1

B-3 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2

B-4 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah

C-1 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

C-2 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1

C-3 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 231

C-4 : anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah

Penjelasan dari gambar diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Kelompok A terdiri dari 4 peserta didik yaitu: A-1, A-2, A-3 A-4. Dan kelompok B terdiri dari 4 peserta didik yaitu: B-1, B-2, B-3, B-4, dan kelompok C terdiri dari C-1, C-2, C-3, C-4, dan kelompok A,B,C merupakan kelompok belajar.
- (2) A-1, B-1, C-1 saling dipertandingkan di meja 1 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama.
- (3) A-2, B-2, C-2, saling dipertandingkan di meja 2 karena ketiganya mempunyai kemampuan sedang 1 semua.
- (4) A-3, B-3, C-3 saling dipertandingkan karena mempunyai kemampuan sama sedang 2
- (5) A-4, B-4, C-4 saling dipertandingkan karena mempunyai sama rendah

b. Detail kegiatan pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT.

1) Penyajian kelas

(a) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan di pelajari, tujuan, dan memberikan motivasi (prasarat belajar) saat pembelajaran dikelas guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

(b) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar agar peserta didik mempunyai bekal untuk melaksanakan diskusi dengan kelompok dan pada saat melakukan turnamen.

(c) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kelompok biasanya terdiri dari 4-5orang peserta didik yang anggotanya heterogen. Dilihat dari prestasi akademik,

jenis kelamin, ras dan etnis. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok asal.²⁹

Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal saat *game*. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi. Kelompok merupakan bagian utama dalam TGT. Dalam segala hal perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota yang tidak bisa mengerjakan soal dan memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka peserta didik bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok sesuai guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

(d) Validasi kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesuai dengan kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

(e) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan guru membagi siswa ke dalam meja-meja turnamen berdasarkan keunggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat soal

²⁹ *Ibid*, hlm. 171

turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, poin gambar *smile*, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.³⁰

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Seperti halnya metode pembelajaran yang lain TGT juga mempunyai kelebihan dan kekurangan,

a. Kelebihan TGT antara lain:³¹

- 1) Dalam kelas TGT peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi
- 3) Perilaku mengganggu terhadap peserta diklaim mejadi sedikit lebih berkurang.
- 4) Motivasi belajar peserta didik bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
- 7) Interaksi belajar di dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

b. Kelemahan TGT antara lain:³²

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

³⁰ *Ibid*, hlm. 172

³¹ (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 72-73

³² *Ibid*, hlm. 73

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil.³³

Belajar adalah proses, maka setiap proses pasti terdapat hasil. Hasil belajar atau prestasi belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.³⁴

Prestasi adalah hasil yang diperoleh dari suatu yang di lakukan.³⁵ Menurut Syaiful dalam bukunya yang berjudul prestasi belajar dan kompetensi guru mengatakan, prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Dalam kenyataan, untuk mendapatkan prestasi tidak semudah yang dibayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya, hanya dengan keuletan dan optimisme dirilah yang dapat membantu untuk mencapainya.³⁶

Setelah menelusuri uraian di atas, maka dapat dipahami mengenai makna kata “hasil” dan “belajar”. Hasil pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan tingkah laku. Dengan demikian, dapat diambil pengertian yang cukup sederhana mengenai hal ini. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh

³³ Ibid..., hal. 21

³⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 5

³⁵ Purwodarminto. Wjs, “*Kamus Umum Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), hal. 75

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah, “*Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*”, (Surabaya: Usaha Nasional, 2012), hal. 19-20

berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

2. Aspek-aspek Hasil Belajar

Dalam belajar selalu melibatkan aspek fisik dan mental. Oleh karena itu keduanya harus dikembangkan bersama-sama secara terpadu. Dari aktifitas belajar inilah yang akan menghasilkan suatu perubahan yang disebut dengan hasil belajar atau prestasi belajar. Hasil tersebut akan nampak dalam suatu prestasi yang diberikan oleh siswa misalnya hal menerima, menanggapi dan menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh guru.

Pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa, merujuk kepada aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, ketiga aspek diatas juga harus menjadi indikator prestasi belajar. Artinya, prestasi belajar harus mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek di atas tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hierarki.³⁷

Prestasi belajar tersebut berbeda-beda sifat dan bentuknya tergantung dalam bidang apa anak akan menunjukkan prestasi tersebut. Biasanya dalam pelajaran disekolah bentuk pelajaran tersebut meliputi 3 bidang, yaitu bidang pengetahuan (kognitif), sikap (Afektif), bidang ketrampilan (Psikomotorik).

a. Bidang Pengetahuan (Kognitif)

Aspek kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Ranah kognitif mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi,

³⁷ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 172

menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

- 1) Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*): Adalah kemampuan kognitif yang rendah. kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespon suatu masalah.³⁸ Kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*): Adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.
- 3) Penerapan (*application*): kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus, dan sebagainya dan menggunakannya untuk memecahkan masalah.³⁹ kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman.
- 4) Analisis (*analysis*): adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur.⁴⁸ kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara

51 ³⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, cet - 1, 2009), hal. 50-

³⁹ *Ibid.*, hal. 51

bagian-bagian atau faktor- faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang aplikasi.

- 5) Sintesis (*synthesis*): Adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi daripada jenjang analisis.
- 6) Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*): Adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.⁴⁰ Penilaian/evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah sub-taksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

b. Bidang Sikap (Afektif)

Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.⁴¹ Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Sikap seseorang bisa diramalkan perubahan-

⁴⁰ *Ibid*

⁴¹ *Ibid.*, 58

perubahannya, apabila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Ada kecenderungan bahwa prestasi belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru cenderung lebih memerhatikan atau tekanan pada bidang kognitif semata. Tipe prestasi belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti atensi atau perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar dan lain-lain. Meskipun bahan pelajaran berisikan bidang kognitif, tetapi bidang afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut, dan tampak dalam proses belajar dan prestasi belajar yang di capai.⁴²

Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu:

- 1) *Receiving atau attending* (menerima atau memperhatikan), adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Penerimaan merupakan kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.⁴³ Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah: kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar.
- 2) *Responding* (menanggapi) adalah kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya salah satu cara. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.
- 3) *Valuing* (menilai/menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu

⁴² Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 175-176

⁴³ Purwanto., *Evaluasi Hasil*, ... hal 52

kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. *Valuing* adalah merupakan tingkat afektif yang lebih tinggi lagi daripada *receiving* dan *responding*. Dalam kaitan dalam proses belajar mengajar, peserta didik disini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik atau buruk.

- 4) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan), artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk didalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- 5) *Characterization by evaluate or calue complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi dalam suatu hierarki nilai. Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya. Ini adalah merupakan tingkat efektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik telah benar-benar bijaksana.

Tujuan dilaksanakannya penilaian hasil belajar afektif adalah untuk mengetahui capaian hasil belajar dalam hal penguasaan domain afektif dari kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh setiap peserta didik setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Bidang Ketrampilan (Psikomotorik)

Psikomotorik berhubungan dengan kata “motor, *sensory* motor atau *perceptual*-motor. Jadi, ranah psikomotorik berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan geraknya tubuh atau bagian-bagiannya.⁴⁴

Psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku).

Dalam psikomotorik ini secara garis besar di bedakan menjadi tujuh tingkatan, yaitu a) *perception*, b) *set*, c) *guided response*, d) *mechanism*, e) *complex overt respons*, f) *adaptation*, g) *origination*.⁴⁵ Yaitu:

- 1) Persepsi, mampu untuk memilah dan memilih bagian organ tubuh yang mau digunakan. Ketika kita akan akan bermain bola kita akan menyiapkan organ tubuh tangan dan kaki.
- 2) Kesiapan, mampu untuk menyiapkan organ tubuh yang akan digunakan (pemanasan).
- 3) Gerakan terbimbing, mampu untuk dibimbing. Contoh: anak umur satu tahun perlu dibimbing untuk memakai celana, begitupun peserta didik perlu dibimbing untuk memahami suatu materi pembelajaran.
- 4) Gerakan terbiasa, mampu belajar sendiri tanpa ada bimbingan. Contoh: anak umur 6 tahun tidak perlu dibimbing lagi untuk memakai

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 135

⁴⁵ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 76-77

celana. Begitupun peserta didik, tidak perlu dibimbing lagi untuk belajar, karena sudah terbiasa, sehingga nantinya peserta didik dapat belajar mandiri.

- 5) Gerakan kompleks, mampu luwes, dalam satu waktu peserta didik mampu mengerjakan banyak aktifitas. Misalnya, menghafal sambil menulis dalam keadaan berjalan.
- 6) Penyesuaian, mampu menyelesaikan situasi dan kondisi. Misal, peserta didik berhadapan dengan gurunya, peserta didik tersebut mampu menyesuaikan dengan siapa ia berbicara, sehingga peserta didik tersebut tidak salah dalam berucap dan bertingkah laku.
- 7) Kreativitas, mampu menciptakan pola gerakan baru/gaya baru. Sifatnya khas, tidak di miliki orang lain dan tidak meniru orang lain.⁴⁶

D. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian sejenis yang pernah dilakukan antara lain yang pertama Penelitian yang dilakukan Bella Mayang Sari (2015) tentang *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Perilaku Menyimpang Dan Sikap Antisosial Kelas VII MTsN 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prestasi belajar peserta didik pada prasiklus dengan nilai rata-rata 69,24 meningkat menjadi 82,27 pada siklus I dan 87,27 pada siklus II.
2. Penelitian kedua adalah Penelitian yang dilakukan Aulia Dyah Asmarani (2014) tentang *Penerapan Model Coperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi pada Peserta Didik Kelas XII IPS 1 SMAN 3 Surakarta Tahun pelajaran 2013/2014*. Hasil penelitian

⁴⁶ Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, cet-1, 2015) hal. 42-44.

menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi setelah dilakukan penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa rata-rata seluruh aspek keaktifan dan hasil belajar mengalami peningkatan.

3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Yenni Fitra Surya dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota*". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Matematika & nbsp; diperoleh peserta didik kelas V secara klasikal masih berada di bawah ketuntasan yang ditetapkan yaitu 85%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa Ketuntasan belajar peserta didik meningkat pada siklus I dari 33 orang peserta didik, yang mencapai ketuntasan berjumlah 20 orang peserta didik (60.6%) dan peserta didik yang tidak tuntas 13 orang (39.4%). Sedangkan pada siklus II siswa yang dikatakan tuntas 29 orang (87.9%) dan siswa yang tidak tuntas 4 orang (12.1%). Sedangkan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik dari data awal ke siklus I sebesar 5.5 dan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 10,30.
4. Penelitian keempat dilakukan oleh Novia Puspita Dewi, dkk. dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD*". Hasil penelitian adalah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PKn antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan kelompok siswa yang dibelajarkan bukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas V semester II di SD Gugus III Kecamatan Bangli tahun ajaran 2016/2017 Hal tersebut diperoleh dari hasil perhitungan uji-t, thitung sebesar 3,92, sedangkan ttabel (dengan db = 68 dan taraf signifikansi 5%) adalah 1,99. Hal ini berarti thitung lebih besar dari ttabel, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dari rata-rata (X) hasil belajar PKn,

diketahui (X) kelompok eksperimen sebesar 14,45 dan (X) kelompok kontrol sebesar 10,46. Hal ini berarti (X) eksperimen > (X) kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V.

5. Penelitian kelima dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*". Hasil penelitian ini adalah Berdasarkan hasil uji pengolahan data dengan uji-t dan temuan dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor. Hal ini ditunjukkan dengan hasil evaluasi dan unjuk kerja siswa yang lebih baik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil belajar aspek afektif, hasil antara angket kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Bella Mayang Sari, (2015), <i>Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Perilaku</i>	Penerapan model pembelajaran <i>cooperative learning</i> tipe <i>Team Game Tournament</i> dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prestasi belajar peserta didik pada prasiklus dengan nilai rata-rata 69,24 meningkat menjadi 82,27 pada siklus I dan 87,27 pada siklus II.	Sama-sama meneliti tentang model pembelajaran cooperative tipe TGT dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.	Perbedaan pada fokusnya yakni penerapan dan mencari pengaruhnya. Kemudian pada materi mata pelajaran akidah akhlak.

	<i>Menyimpang Dan Sikap Antisosial Kelas VII MTsN 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015</i>			
2.	<i>Aulia Dyah Asmarani, (2014), Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi pada Peserta Didik Kelas XII IPS 1 SMAN 3 Surakarta Tahun pelajaran 2013/2014.</i>	Keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi setelah dilakukan penerapan model <i>cooperative learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) menunjukkan bahwa rata-rata seluruh aspek keaktifan dan hasil belajar mengalami peningkatan.	Sama-sama meneliti tentang model pembelajaran cooperative tipe TGT dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.	Perbedaan pada fokusnya yakni penerapan dan mencari pengaruhnya. Kemudian pada keaktifan peserta didik dan pada mata pelajaran sosiologi dan akidah akhlak. Jenjang pendidikan SMA dan Mts.
3.	<i>Yenni Fitra Surya (2018), Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika</i>	Ketuntasan belajar peserta didik meningkat pada siklus I dari 33 orang peserta didik, yang mencapai ketuntasan berjumlah 20 orang peserta didik (60.6%) dan peserta didik yang tidak tuntas 13 orang (39.4%). Sedangkan pada siklus II siswa yang dikatakan tuntas 29 orang (87.9%) dan siswa yang tidak tuntas 4 orang (12.1%). Sedangkan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar peserta	Sama-sama meneliti tentang model pembelajaran cooperative tipe TGT dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.	Perbedaan pada fokusnya yakni penerapan dan mencari pengaruhnya. Kemudian pada mata pelajaran matematika dan akidah akhlak.

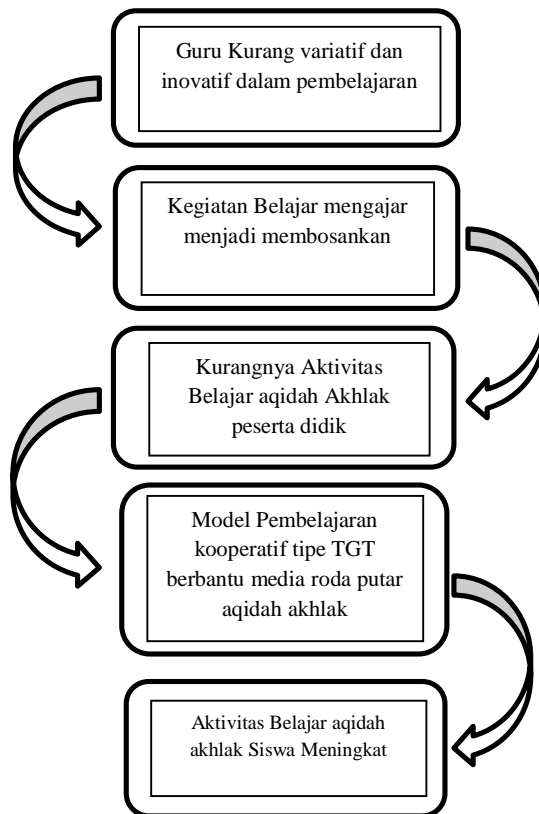
	<i>Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota</i>	didik dari data awal ke siklus I sebesar 5.5 dan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 10,30.		Jenjang pendidikan MTs dan SD.
4.	Novia Puspita Dewi, dkk. (2017), <i>"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD"</i>	Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PKN antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan kelompok siswa yang dibelajarkan bukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas V semester II di SD Gugus III Kecamatan Bangli tahun ajaran 2016/2017 Hal tersebut diperoleh dari hasil perhitungan uji-t, thitung sebesar 3,92, sedangkan ttabel (dengan db = 68 dan taraf signifikansi 5%) adalah 1,99. Hal ini berarti thitung lebih besar dari ttabel, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dari rata-rata (\bar{X}) hasil belajar PKN, diketahui (\bar{X}) kelompok eksperimen sebesar 14,45 dan (\bar{X}) kelompok kontrol sebesar 10,46. Hal ini berarti (\bar{X}) eksperimen > (\bar{X}) kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V.	Sama-sama meneliti tentang model pembelajaran cooperative tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Perbedaan pada mata pelajaran PKN dan akidah akhlak. Jenjang pendidikan MTs dan SD.
5.	Ujiati Cahyaningsih (2017), <i>"Pengaruh Model</i>	Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor. Hal ini ditunjukkan dengan hasil evaluasi	Sama-sama meneliti tentang pengaruh model	Perbedaan pada mata pelajaran matematika dan akidah

	<p><i>Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD".</i></p>	<p>dan unjuk kerja siswa yang lebih baik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil belajar aspek afektif, hasil antara angket kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif.</p>	<p>pembelajaran cooperative tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.</p>	<p>akhlak. Jenjang pendidikan MTs dan SD.</p>
--	---	--	--	---

E. Kerangka Berpikir

Pada penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung”, penulis telah membuat sebuah kerangka berpikir terkait judul yang telah disebutkan sebagai berikut:

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir



Kerangka berfikir di atas dapat penulis jelaskan bahwa guru yang selama ini menggunakan model pembelajaran yang monoton dengan sejenis saja yaitu pembelajaran konvensional yang membuat peserta didik bosan dan jenuh belajar. Kebosanan dan kemalasan peserta didik inilah yang akhirnya dapat membuat motivasi dan hasil belajar akidah akhlak peserta didik menjadi rendah.

Oleh karena itu, diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan iklim pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) model TGT (*Time Games Tournament*). Tujuannya adalah agar tercapai keberhasilan belajar akidah akhlak dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan tujuan tersebut diharapkan model *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak peserta didik baik dalam aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.