

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, bantuan yang diberikan pendidikan agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajaran dan kreatifitas pengajaran. Pembelajaran yang memiliki motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa seluruh komponen dalam pembelajaran harus baik dan terintegrasi dalam suatu system.¹ Dalam suatu system pendidikan, subsistem pembelajaran meliputi beberapa komponen sebagai berikut : peserta didik, pengajar, materi dan bahan metode, strategi dan pendekatan, media, sarana dan prasarana, biaya dan kurikulum tersembunyi. Komponen-komponen tersebut saling berinteraksi, melengkapi dan integrasi, dan bukan merupakan komponen yang terpisah, berdiri sendiri, dan tidak saling

¹ Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung : PT Refika Aditama 2011). Hal 231

tergantungan satu sama lain. Sehingga komponen terintegrasi, semua komponen tersebut harus terpenuhi dengan baik.²

Komponen-komponen pembelajaran yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

a. Peserta didik

Komponen peserta didik adalah salah satu komponen terpenting karena adanya ketuntasan peserta didik inilah yang memicu suatu proses pembelajaran.

b. Guru

Guru memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran karena fungsinya sebagai narasumber dan fasilitator dalam proses pembelajaran.

c. Materi dan Bahan

Bahan pembelajaran berperan penting dalam proses pendidikan yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, menumbuhkan sikap yang positif terhadap lingkungan dan dunia tempat tinggalnya, serta berperilaku sesuai dengan norma masyarakat.

d. Media

Media berfungsi membantu peserta didik dan pengajaran dan menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif.

² *Ibid.*, hal 232

e. Sarana dan Prasarana

Proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung dengan baik tanpa tersedia sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.

f. Biaya

Ketersediaan biaya yang dapat menunjang kebutuhan setiap subsistem merupakan unsur penentu tercapainya kualitas pembelajaran.

g. Kurikulum tersembunyi

Dalam proses pembelajaran satu hal yang penting pula adalah adanya kurikulum tersembunyi. Pada dasarnya peserta didik tidak hanya belajar dari materi dan bahan ajar yang disampaikan oleh guru kelas. Keseluruhan lingkungan sekolah, interaksi antar peserta didik dan antara guru dan peserta didik, budaya sekolah, bahkan lingkungan tempat tinggal peserta didik sangat mempengaruhi proses pembelajaran.

Dengan demikian, suatu inovasi pembelajaran hendaknya secara sinergis dalam keseluruhan komponen dari sistem pembelajaran tersebut. Keberhasilan suatu inovasi pembelajaran sangat ditentukan oleh dukungan dari seluruh komponen dari sistem pembelajaran.³

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

³ *Ibid.*, hal. 234

secara kolaborasi yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya bersifat heterogen.

2. Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif.

Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsure dalam model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan. Lima unsure tersebut adalah:⁴

1. Positive interdependence (saling ketergantungan positif).
2. Personal responsibility (tanggung jawab perseorangan)
3. Face to face promotive interaction (interaksi promotif)
4. Interpersonal skill (komunikasi antar anggota)
5. Group processing (pemrosesan kelompok)

Unsur pertama pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif. Unsure ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggung jawaban kelompok. *Pertama*, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. *Kedua*, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.

Beberapa cara membangun saling ketergantungan positif yaitu:

- a. Menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya terinteraksi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika

⁴ Agus Suprijono *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta : Pustaka Belajar 2012) hal 58-61

semua anggota kelompok mencapai tujuan. Peserta didik harus bekerja sama untuk dapat mencapai tujuan. Tanpa kebersamaan, tujuan mereka tidak akan tercapai.

- b. Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan.
- c. Mengatur sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik dalam kelompok hanya mendapat sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Artinya, mereka belum dapat menyelesaikan tugas, sebelumnya mereka menyatukan perolehan tugas mereka menjadi satu.
- d. Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling terikat dengan peserta didik lain dalam kelompok.

Unsure kedua pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individu. Pertanggung jawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama. Beberapa cara menumbuhkan tanggung jawab perseorangan adalah:

- a. Kelompok belajar jangan terlalu besar
- b. Melakukan assesmen terhadap setiap siswa.
- c. Member tugas kepada siswa, yang dipilih secara random untuk mempresentasikan hasil kelompoknya kepada guru maupun kepada seluruh peserta didik didepan kelas
- d. Mengamati setiap kelompok dan mencatat frekuensi individu dalam membentuk kelompok
- e. Menugasi seorang peserta didik untuk berperan sebagai pemeriksa di kelompoknya.
- f. Menugasi peserta didik untuk mengajar temannya.

Unsur ketiga pembelajaran kooperatif adalah interaksi promotif. Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif.

Cirri-ciri interaksi promotif adalah

- a. Saling membantu secara efektif dan efisien.
- b. Saling memberikan informasi dan sarana yang diperlukan.
- c. Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien.
- d. Saling mengingatkan
- e. Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi secara meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi.
- f. Saling percaya
- g. Saling memotifasi untuk memperoleh keberhasilan bersama

Unsur keempat pembelajaran kooperatif adalah keterampilan sosial. Untuk mengoordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan peserta didik harus:

- a. Saling mengenal dan memercayai
- b. Mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius
- c. Saling menerima dan saling mendukung
- d. Mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Unsure kelima pembelajaran kooperatif adalah pemrosesan kelompok. Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa di antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektifitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua tingkat pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif learning meliputi:⁵

1. Hasil belajar akademik

Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-

⁵ Anissatul Mufarokah, S.Ag, M.Pd *Strategi Dan Model-Model Pembelajaran* (Tulungagung : STAIN Tulungagung Press 2013) hal 115

konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bahwa maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Penerimaan terhadap keragaman

Pembelajaran kooperatif mempunyai efek yang berarti terhadap pemerintahan yang luas terhadap ras, budaya dan agama, strategi sosial, kemampuan dan ketidak mampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung sama satu lain atas dasar tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur kooperatif penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Keterampilan sosial atau kooperatif berkembang secara signifikan dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama dan kolaborasi, dan juga keterampilan-keterampilan tanya jawab.

4. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif sama dengan belajar kelompok, oleh karenanya banyak guru yang mengatakan bahwa

mereka telah terbiasa menggunakan, walaupun *Cooperatif Learning* terjadi dalam bentuk kelompok namun tidak semua pembelajaran kelompok dapat dikatakan sebagai *Cooperatif Learning*.⁶

Bennet menyatakan ada 5 unsur dasar yang dapat membedakan cooperative learning dengan kerja kelompok yaitu:

1. *Positive interdependence*

Hubungan timbale balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantaranya anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya. Untuk menciptakan suasana tersebut, guru perlu merancang struktur dan tugas-tugas kelompok yang memungkinkan setiap siswa untuk belajar, mengevaluasi dirinya dan teman kelompoknya dalam penguasaan dan kemampuan memahami bahan pelajaran. Kondisi seperti ini memungkinkan setiap siswa merasa adanya ketergantungan secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam pembelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawab, yang mendorong setiap anggota kelompok untuk bekerja sama.

2. *Interaction Face to Face*

Interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. Tidak adanya penonjolan kekuatan individu, yang

⁶ Isjono, *Cooperatif Efektifitas Pembelajaran kelompok*. (Bandung: Alfabet, 2011), hal 41

ada hanya pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal diantaranya siswa yang ditingkatkan oleh adanya saling hubungan timbal balik yang bersifat positif sehingga dapat mempengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran.

3. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pembelajaran dalam anggota kelompok.

Adanya tanggung jawab pribadi mengenai mata pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya.

4. Membutuhkan keluwesan.

Menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.

5. Meningkatkan keterampilan bekerja dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

Unsure kelima pembelajaran kooperatif adalah pemrosesan mengandung arti menilai, melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua

tingkat pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelompok secara keseluruhan.⁷

5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun keunggulan yang diperoleh dari pembelajaran ini adalah sebagai berikut.⁸

- a) Saling ketergantungan yang positif.
- b) Adanya penguatan dalam merespon perbedaan individu
- c) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- d) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
- e) Terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru.
- f) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif antara lain.⁹

- a) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
- b) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.

⁷ *Ibid.*, hal 42

⁸ Isjoni, *Cooperatif Learning*....., hal 24

⁹ *Ibid*, hal 24

- c) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topic permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- d) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament TGT

Pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkons.¹⁰ Dalam model ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 4 sampai 5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua orang anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan tournament, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membenatu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar

¹⁰ Robert E.Salvin *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktik* (Bandung : Nusa Media, 2005) hal 13

kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Pembelajaran kooperatif tipe game tournament adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe lain melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsure permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.

b. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe team game tournament terdiri dari 5 komponen utama, yaitu presentasi di kelas, tim (kelompok) game (permainan), tournament (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan kelompok).¹¹

1) Presentasi di kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu

¹¹ *Ibid.*, hal 166-67

siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Tim (team)

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai dengan 5 orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Pada tahap ini setiap siswa diberi lembar tugas sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok siswa saling berbagi tugas, saling membantu memberikan penyelesaian agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas, dan satu lembar dikumpulkan sebagai hasil kerja kelompok.

3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari prestasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberikan angka. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

4) Tornamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Tournament pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja tournament. Tiga siswa tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 2 dan seterusnya.

5) Team recognize

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 40-50 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.¹²

c. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan. Adapun langkah-langkah

¹² Dr. Kokom Kumalasari, M.Pd *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* (Bandung : Refika Aditama 2014) hal 67-68

pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan dibawah ini.¹³

a) Pra kegiatan pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

1) Persiapan

a. Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif model 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 juga harus mempersiapkan soal-soal tournament.

b. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuan heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari atas kebawah dan dari bahwa keatas berdasarkan kemampuan akademiknya, dari daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok-kelompok 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*

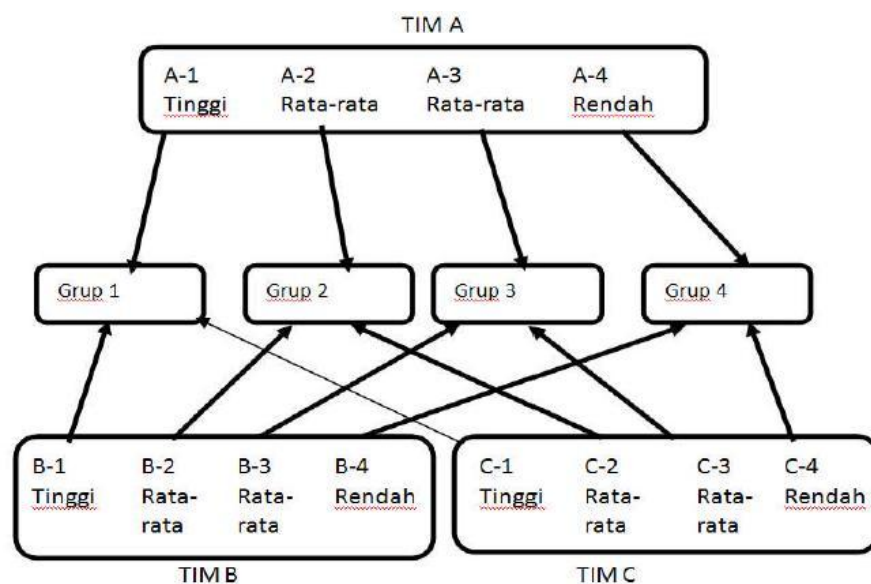
¹³ Slavin, *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik.....*, hal 166-167

sheet. Pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal *work sheet* tersebut.

c. Membagi siswa ke dalam tournament

Dalam pembelajaran kooperatif model TGT tiap meja tournament terdiri dari 4-5 siswa yang mampu homogeny dan bersal dari kelompok yang berlainan. Gambar dari pembagian siswa dalam meja tournament dpat dilihat dari gambar diagram dibawah ini.

Gambar 2.1 Rancangan Meja Turnamen Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Secara Umum Robert E.Salvin¹⁴



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 B yang memiliki kemampuan tinggi
- B-2 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1

¹⁴ Ibid., hal 168

B-3 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2
B-4 : Anggota kelompok B 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 2
C-4 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah
Penjelasan dari gambar diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Kelompok A terdiri dari 4 siswa yaitu A-1, A-2, A-3 dan A-4, kelompok B terdiri dari 4 siswa yaitu B-1, B-2, B-3 dan B-4, dan kelompok C terdiri dari 4 siswa C-1, C-2, C-3 dan C-4. Kelompok A,B dan C adalah kelompok belajar.
- 2) A-1, B-1 dan, C-1 saling bertanding di meja 1 yang ketiganya mempunyai kemampuan akademik yang sama yaitu berkemampuan tinggi.
- 3) A-2, B-2.dan C-2 saling bertanding dimeja 2 yang ketiganya mempunyai kemampuan akademik yang sama yaitu berkemampuan sedang 1.
- 4) A-3, B-3, dan C-3 saling bertanding di meja 3 yang ketiganya mempunyai kemampuan akademik yang sama yaitu berkemampuan sedang 2.
- 5) A-4, B-2 dan C-4 saling bertanding dimeja 1 yang ketiganya mempunyai kemampuan akademik yang sama yaitu berkemampuan rendah.

b) Detail kegiatan pembelajaran TGT

a. Penyajian kelas

1) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran, guru harus sudah mempersiapkan work sheet dan soal tournament.

2) Pengembanagan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

3) Belajar Kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok biasanya terdiri dari 4-5 siswa yang anggotanya heterogen, yang dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi. Kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT.

Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekompaknya mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa yang bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

4) Validasi Kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesama kelompok dan guru menyampaikan jawaban dan masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

5) Turnament

Sebelum tournament dilakukan, guru membagi siswa kedalam meja-meja tournament. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja tournament berdasarkan

unggulan masing-masing, kemudian guru membagikan satu set seperangkat tournament, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

d. Kelebihan dan Kekurangan TGT

Kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe team game tournament TGT diantaranya:¹⁵

- a. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompok.
- b. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserat didik atau kelompok terbaik.

¹⁵ Aris Shoimin *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media 2014) hal 207

d. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament dalam model ini.

Kekurangan dari pembelajaran kooperatif tipe team game tournament TGT diantaranya:

- a. Membutuhkan waktu yang lama
- b. Guru dituntut untuk pandai memiliki materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja tournament atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tinggi hingga rendah

C. Hasil Belajar dalam Aqidah Akhlak

a. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹⁶ Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal 44

berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individual yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.¹⁷ Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan.¹⁸

Menurut Gangne dalam Agus, hasil belajar dapat berupa: (1) informasi verbal (mengungkap pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis); (2) keterampilan Intelektual; (3) strategi kognitif, (4) keterampilan motorik; (5 siakp).¹⁹

Menurut Bloom dalam Agus, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowlagle* (pengetahuan ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan) *analysis* (mengurangi, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization*

¹⁷ *Ibid*, hal 45

¹⁸ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori dan PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajaran, 2009), hal 5

¹⁹ *Ibid*, hal 6-7

(karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi keterampilan produktif teknik fisik, sosial, manajerial dan intelektual.²⁰

Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikaterogikan oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Hasil belajar ditunjukkan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:²¹

- a. Faktor *raw input* (yakni faktor murid atau anak itu sendiri) dimana setiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi fisiologis dan kondisi psikologis.
- b. Faktor *environmental input* (yakni faktor lingkungan), baik itu lingkungan alami ataupun lingkungan sosial.
- c. Faktor *instrument input*, yang didalamnya antar lain terdiri dari:
 1. Kurikulum
 2. Program atau bahan pengajaran
 3. Sarana dan fasilitas
 4. Guru (tenaga pengajaran)

²⁰ *Ibid*, hal 7

²¹ Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005)hal 103

D. Kajian Pembelajaran Aqidah Akhlak

a. Aqidah Akhlak

1). Pengertian Aqidah Akhlak

Islam adalah agama yang sempurna, yang mengatur seluruh aspek kehidupan manusia terutama akhlak. Aqidah Akhlak sangat penting diajarkan bagi manusia terutama bagi siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Aqidah Akhlak terdiri dari dua kata yaitu aqidah dan akhlak. Aqidah berarti percaya dan pengakuan terhadap keesaan Tuhan, sedangkan akhlak adalah kelakuan, watak dasar dan kebiasaan.²²

Aqidah atau keyakinan adalah suatu nilai yang paling asasi dan prinsip bagi manusia, sama halnya dengan nilai dirinya sendiri, bahkan melebihinya. Hal ini terbukti bahwa orang rela mati untuk mempertahankan keyakinannya.²³

Sedangkan menurut Mustofa dalam zahrudin dkk. Secara etimologi, perkataan “Akhlak” berasal dari bahasa arab jama’ dari bentuk mufradnya “Khuluqun” yang menurut logat diartikan: budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat. Kalimat tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan “Khalkum”

²² Aminuddin, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*, (Bogor: Ghalia Indo, 2010), hal 181

²³ A. Syihab, *Aqidah Ahlus Sunah* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), hal 1

yang berarti kejadian, serta erat hubungannya dengan “Khaliq yang berarti pencipta dan “Makhlik” yang berarti diciptakan.²⁴

Menurut Imam Ghazali, Akhlak ialah sifat yang melekat dalam jiwa seseorang yang menjadikan ia dengan mudah bertindak tanpa banyak pertimbangan lagi. Atau boleh juga dikatakan, perbuatan yang sudah menjadi kebiasaan. Orang yang pemurah sudah menjadi kebiasaan member. Ia member itu tanpa banyak pertimbangan lagi seolah-olah tangannya sudah terbuka lebar untuk itu. Hal ini bisa terjadi karena yang bersangkutan sebelumnya telah berlatih, artinya sifat pemurah itu sudah biasa dilakukan setiap saat.²⁵

Dari definisi tentang aqidah dan akhlak diatas dapat disimpulkan bahwa aqidah akhlak adalah percaya dan sifat yang tertanam bahwa aqidah akhlak adalah percaya akan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang mampu melahirkan bermacam-macam perbuatan baik atau buruk secara gampang dan mudah (spontan) maupun memerlukan pemikiran atau pertimbangan terlebih dahulu.

2). Hakikat Aqidah Akhlak

Hakikat yang dibidik oleh pendidikan akhlak islam yaitu: pertama, nilai-nilai akhlak ini berasal dari Allah, bukan buatan manusia. Allah telah mewahyukan Al-Qur'an berisi nilai-nilai

²⁴ Zahruddin dan Hasanuddin Sinaga, *Pengantar Studi Akhlak* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal 1

²⁵ *Ibid...*, hal 37

akhlak yang mulai kepada Nabi Muhammad SAW, untuk kemudian membiarkan penjelasan detailnya pada sunnah Nabi SAW, yang tak berbicara dengan hawa nafsu. Kedua, nilai-nilai ini bermanfaat bagi manusia jika mereka berpegang dengannya, dalam memperbaiki agama mereka dan akhirat. Nilai-nilai akhlak manapun tak dapat menggantikan nilai-nilai ini, dan tidak dapat menggantikan fungsinya sama sekali.²⁶

Akhlak dalam islam merupakan sekumpulan prinsip dan kaidah yang mengandung perintah atau larangan dari Allah. Prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah tersebut dijelaskan oleh Rasulullah SAW, dalam perkataan, perbuatan dan ketetapan-ketetapan beliau yang mempunyai kaitan dengan tasyri'. Dan dalam mengurangi kehidupan, setiap muslim wajib berpegang pada prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah tersebut.²⁷

b. Pembelajaran Aqidah Akhlak MI

1. Hakikat Pembelajaran Aqidah Akhlak MI

Pembelajaran aqidah akhlak merupakan proses pembelajaran yang mempelajari nilai-nilai aqidah dan akhlak yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, jika mereka berpegang dengannya, dan menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangannya maka kebahagiaan dunia dan akhirat yang akan diperoleh. Dalam hal ini pembelajaran aqidah akhlak

²⁶ Ali Abdul Halim Mahmud , *Akhlak Mulia* , Penerjemah Abdul Hayyie Al-Katani, (Jakarta: Gema Insani Press, 2004), hal 46-47

²⁷ *Ibid.*, hal 81

diharapkan sebagai bekal bagi siswa dalam penanaman keimanan dan pembentukan pribadi yang bertakwa.

Hakikat pembelajaran aqidah akhlak MI pada dasarnya berupa penanaman nilai-nilai aqidah akhlak kepada siswa sejak dini, yang akan memberi manfaat bagi siswa kelak tentunya untuk kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Hal ini akan membentuk sikap, maupun perilaku siswa tentang kebaikan dan keburukan yang tidak boleh dilakukan sebagai umat islam. Bekal inilah sebagai pijakan siswa dalam mengurangi kehidupan di dunia dan mengantarkan pada kebahagiaan di akhirat kelak. Disini aqidah merupakan landasan utama dalam pembentukan akhlak pada diri manusia itu buruk maka buruk pulalah akhlak manusia itu.

2. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak MI

- a. Menumbuhkan kembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman siswa tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin,

bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

- c. Membentuk siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama.²⁸

E. Kajian Pokok Aqidah Akhlak Akhlak Terpuji

a. Akhlak Terpuji

1. Syukur Nikmat

Syukur nikmat adalah lawan dari kufur nikmat. Maksud dari syukur nikmat adalah selalu mensyukuri apa yang diberikan oleh Allah. Salah satu cara bersyukur yaitu selalu berbuat baik kepada Allah dan menjauhi langgan-Nya.

Kita harus bersyukur atas apa yang telah diberikan Allah SWT kepada kita. Jangan sampai kita iri kepada orang lain yang mendapat nikmat dari Allah SWT. Sebagaimana hadist Nabi yang artinya: “Lihatlah orang yang lebih rendah dari pada kamu dalam urusan dunia dan janganlah kamu melihat orang yang lebih tinggi dari pada kamu, maka dia lebih pantas menempati kedudukan lebih tinggi dari pada kamu agar kamu tidak mengandai-andai (jangan

²⁸ Tim Penyusun Kurikulum MI Bendiljati Wetan...

kamu pantas-pantaskan kedudukan orang di atasmu)“(H.R Bukhari dan Muslim).²⁹

Cara kita bersyukur adalah:

1. Kita meyakini bahwa nikmat itu datangnya dari Allah
2. Mengucapkan Alhamdulillah (Segala Puji Bagi Allah).
3. Selalu mengerjakan kebaikan sesuai yang dicontohkan Rasulullah

2. Hidup Sederhana

Sederhana adalah lawan kata dari boros, sederhana artinya tidak berlebihan, hidup secara wajar dan bersahaja, tidak berlebihan dalam segala hal, tidak hidup bermewah-mewah, hidup sederhana termasuk akhlak terpuji.

Manfaat sifat sederhana antar lain:

1. Dapat menghemat belanja, sehingga sisanya dapat ditabung.
2. Disukai Allah, teman dan orang tua.
3. Hati akan damai dan tentram.
4. Menjauh diri dari sifat riya' (pamer).
5. Mendapat pahala dari Allah.

Contoh perilaku hidup sederhana, antar lain:

1. Sederhana dalam berpakaian.
2. Tidak bermewah-mewah menggunakan perhiasan.
3. Sederhana dalam menggunakan uang.

²⁹ MI Bendiljati Wetan, *Ulul Albab Untuk Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas II Semester I Tulungagung* (Tulungagung: Modul Tidak Diterbitkan, 2016)

4. Sederhana ketika makan dan minum.

3. Rendah Hati

Rendah hati dalam bahasa Arab disebut tawaduk artinya sikap perbuatan tidak menyombongkan diri, dan tidak meremehkan orang lain. Orang yang bersifat rendah hati akan disayang Allah, disayang teman-teman dan disayang guru. Orang yang rendah hati akan menyadari bahwa semua kenikmatan yang didapatnya bersumber dari Allah SWT. Tidak pernah terbesit sedikitpun dalam hatinya kesombongan dan merasa lebih baik dari pada orang lain, tidak merasa bangga dengan potensi dan prestasi yang sudah dicapainya. Ia tetap rendah diri dan selalu menjaga hati dan niat segala amal salehnya dan segala sesuatu selain Allah. Tetap menjaga keiklasan amal ibadahnya hanya karena Allah.

Orang yang bersifat rendah hati akan tampak dari sikap dan perilaku, serta dapat diketahui melalui cirri-cirinya antara lain:

1. Tidak memanggakan diri sendiri.
2. Tidak mengharapakan pujian orang lain.
3. Tidak sombong jika mendapat pujian
4. Soapn santun terhadap orang lain.
5. Mengganggap dirinya tidak akan hebat tanpa orang lain.

Sedangkan manfaat dari orang yang rendah hati adalah:

1. Akan mendapat kasih sayang Allah SWT.
2. Mempunyai banyak teman.

3. Dihormati oleh teman.
4. Dibantu teman jika ada kesulitan
5. Tidak mempunyai musuh.

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Lutvi Pratiwi dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV-A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung Tahun ajaran 2013/2014” ditunjukkan dengan hasil belajar dengan pre test 62,2 (36%) pada siklus I 75,6 (52%) dan pada siklus II 85,2 (84%).³⁰
2. Penelitian ini sebelumnya dilakukan oleh Muhammad Abdul Jalil dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Peserta Didik Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015” ditunjukkan dengan hasil belajar pre test 66,17 (29,41%) pada siklus I 74,71 (55,88%) dan pada siklus II 87,94 (85,29%).³¹
3. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Eka Yuliana dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team

³⁰ Lutvi Pratiwi *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV-A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung* (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan 2014)

³¹ Muhammad Abdul Jalil *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Peserta Didik Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung* (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan 2015)

Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V MI Al-Ma'arif Gendingan Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016” ditunjukkan dengan hasil belajar pre test 53,70 (33,33%) pada siklus I 72,59 (55,56%) dan pada siklus II 84,00 (81,48%).³²

4. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Anita Fatmasari dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV sdit Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016” ditunjukkan dengan hasil belajar pre tes 60 (60,23%) pada siklus I 69,4 (48%) pada siklus II 79,80 (19,23%).³³

³² Eka Yuliana *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V MI Al-Ma'arif Gendingan Kedungwaru Tulungagung* (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan 2016)

³³ Anita Fatmasari *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV sdit Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung* (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan 2016)

Table 2.1 Perbandingan Penelitian

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Lutvi Pratiwi dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV-A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung Tahun ajaran 2013/2014”	1. Sama-sama menggunakan model kooperatif Tipe Team Game Tournament TGT (Rober E.Salvin).	1. Mata pelajaran yang diteliti. 2. Kelas yang diteliti 3. Lokasi penelitian
2	Muhammad Abdul Jalil dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Peserta Didik Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015”	1. Sama-sama menggunakan model kooperatif Tipe Team Game Tournament TGT (Rober E.Salvin). 2. Lokasi yang diteliti	1. Mata pelajaran yang diteliti. 2. Kelas yang diteliti
3	Eka Yuliana dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V MI Al-Ma’arif Gendingan Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”	1. Sama-sama menggunakan model kooperatif Tipe Team Game Tournament TGT (Aris Shoimin).	1. Mata pelajaran yang diteliti. 2. Lokasi penelitian 3. Kelas yang diteliti
4	Anita Fatmasari dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV sdit Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”	1. Sama-sama menggunakan model kooperatif Tipe Team Game Tournament TGT (Rober E.Salvin).	1. Mata pelajaran yang diteliti 2. Lokasi yang diteliti 3. Kelas yang diteliti

Dari keempat penelitian tersebut menunjukkan hasil yang baik dan terdapat peningkatan dalam penerapan model kooperatif Team Game Tournament dalam pembelajaran seperti, (1) meningkatkan keterampilan guru, aktifitas belajar peserta didik dan keterampilan peserta didik memberikan contoh akhlak terpuji dengan baik, (2) meningkatkan antusias

peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan presentasi belajar peserta didik setelah penerapan model kooperatif Team Game Tournament, (3) meningkatkan partisipasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatkan aktifitas peserta didik pada saat kegiatan belajar, meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang dapat dilihat dari pemerolehan nilai tes peserta didik yang mengalami peningkatan pada setiap siklus, (4) penerapan model kooperatif Team Game Tournament mampu meningkatkan daya ingat, hal ini terlihat dari nilai tes peserta didik yang mengalami peningkatan setiap siklus. Hasil dari penerapan model kooperatif Team Game Tournament tersebut merupakan dasar bagi penelitian memilih penelitian menggunakan model kooperatif Team Game Tournament meningkatkan pemahaman peserta didik kelas II MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

G. Kerangka Penelitian

Agar mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, peneliti menjelaskan dengan kerangka berfikir sebagai berikut.

Dalam penelitian ini penelitian menerapkan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe *time game tournament* (TGT) dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aqidah Akhlak pada pokok bahasan Akhlak Terpuji penerapan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di Madrasah Ibtidaiyah akan semakin meningkatkan kerjasama individu dan kelompok dan hasil belajar Aqidah Akhlak, hal ini dikarenakan *Team Game Tournament* (TGT) adalah model

pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran Aqidah Akhlak, karena model ini memposisikan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan mengkonstruksikan atau mengintegrasikan pengalaman lama dengan pengalaman baru melalui proses berkumpul membentuk sebuah kelompok belajar bersama. Dengan demikian siswa akan berusaha mencari tahu pengetahuan itu sendiri dengan tidak meninggalkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok belajar mereka dengan harapan menjadi kelompok yang terbaik dengan memperkuat kerjasama dalam proses pembelajaran tersebut.

Pada tahap ini guru mempersiapkan RPP yang sesuai dengan pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) bahan yang diajarkan berupa materi Akhlak Terpuji yang disesuaikan dengan KI, KD dan indikator materi. Kemudian membagi kelompok menjadi beberapa kelompok heterogen berjumlah 3-4 orang. Menjelaskan prosedur Team Game Tournament kelompok dengan melihat buku atau bertanya kepada guru ahli. Menyiapkan kuis masing-masing kelompok.

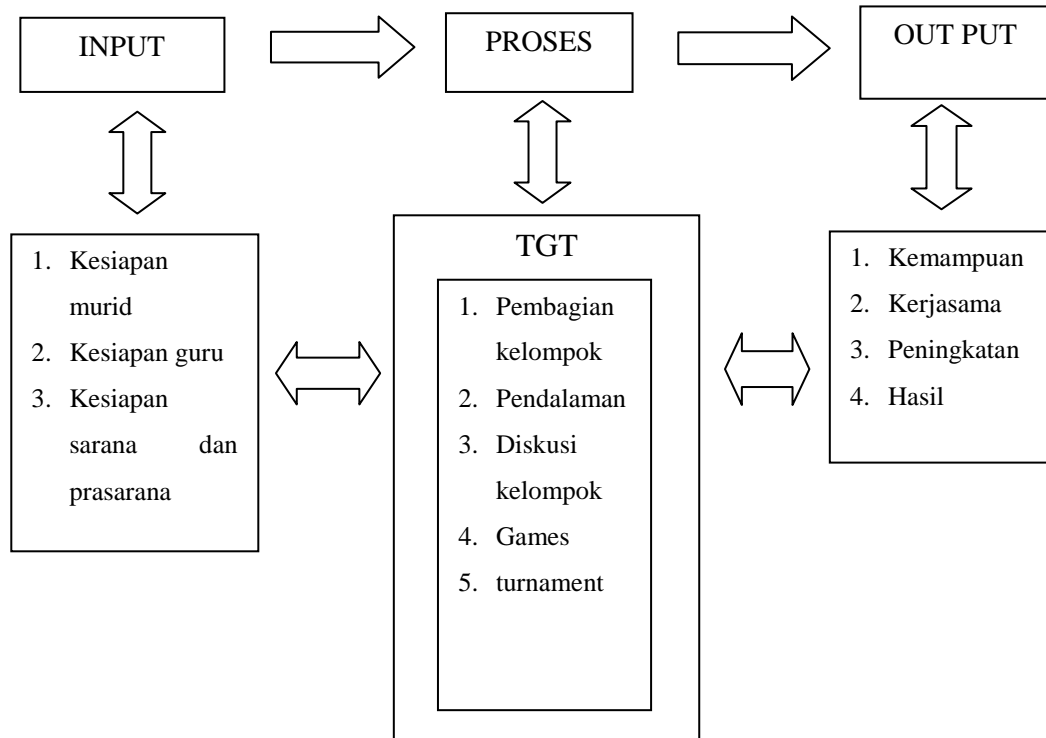
Pada tahap inti yaitu pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT), hal pertama yang dilakukan guru adalah member apresiasi terlebih dahulu kepada siswa agar siswa tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan senang. Kemudian guru menyampaikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan, guru memberikan penjelasan tentang materi pelajaran Aqidah Akhlak terkait

Akhlak Terpuji, kemudian guru mempersiapkan kelompok kecil yang heterogen (berbeda) dengan memberikan petunjuk yang dapat dilakukan siswa selama proses Team Game Tournament agar siswa bisa maksimal dalam kerja kelompok.

Guru membimbing masing-masing kelompok agar bisa bekerja sama dengan baik, saling membantu kepada siswa yang masih belum faham dengan materi dan kemudian siswa menyelesaikan soal/kuis yang dibagikan oleh guru secara kelompok.

Selanjutnya pemberian soal sebagai alat evaluasi bagi masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kesuksesan belajar pada pembelajaran kali ini. Bagi siswa yang menjawab paling banyak benarnya maka siswa akan mendapat penghargaan, penghargaan ini bisa berupa nilai, hadiah, pujian, dan kata-kata yang dapat memotivasi siswa untuk terus semangat dalam belajar.

Selama pembelajaran dengan model kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) ini berlangsung, kita mengamati proses pembelajaran. Hal ini yang diperoleh dengan diberikannya motivasi maka siswa akan lebih giat dan semangat dalam belajar, kerjasama antara kelompok khususnya lebih Nampak, siswa saling membantu satu sama lain dan kegiatan belajar kelompok, dan hasil yang didapat masing-masing siswa pun terlihat meningkat yaitu dengan nilai mereka yang bagus Akidah Akhlak. Secara garis, pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dengan membentuk diagram sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran**H. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jika model pembelajaran kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) diterapkan pada siswa kelas II MI Bendiljati Wetan Sumbegempol Tulungagung mata pelajaran Aqidah Akhalk pokok bahasa Akhlak Terpuji dengan baik, maka kerjasam kelompok siswa akan naik.
2. Jika model pembelajaran kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) diterapkan pada siswa kelas II MI Bendiljati Wetan Sumbegempol Tulungagung mata pelajaran Aqidah Akhalk pokok bahasa Akhlak Terpuji dengan baik, maka hasil belajar dapat meningkat.