

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri. Menurut Aunurrahman, (2010:35) belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu dengan lingkungannya melalui pengalaman atau latihan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru.

Selain itu, Belajar menurut Slameto (2013: 2) mengemukakan secara psikologis, bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Adapun pendapat lain menurut Ngalim Purwanto (2013:85) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Serta belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.

Selain itu, menurut Makmun Khairani, (2014:5) Belajar adalah suatu kegiatan interaksi antar individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya yang bersifat konstan.

Belajar menurut Rusman (2015:14) adalah perubahan tingkah laku dari diri individu berkat adanya interaksi antar individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku peserta didik secara keseluruhan sebagai hasil dari interaksi individu dengan orang lain atau lingkungan sekitarnya.

## **2. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran menurut Ani Setiani dan Donni Juni Priasa (2015:150) merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai gambaran tentang keadaan sesungguhnya. Berangkat dari pemahaman tersebut, maka model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Sedangkan menurut Mashudi (2013:59) model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan menentukan perangkat pembelajaran.

Adapun menurut Amri (2013:34) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut yaitu: 1) rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar, 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Adapun pendapat lain bahwa pembelajaran menurut Majid (2013:72) pada umumnya dirancang secara khusus untuk mengembangkan aktivitas belajar peserta didik yang berkaitan dengan aspek pengetahuan procedural (pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) dan

pengetahuan dekratif (pengetahuan tentang sesuatu yang dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi) yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.

Selain itu, menurut Isjoni (2013:50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah di rencanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan oleh guru kepada peserta didik dalam menyajikan materi pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran agar tujuan yang sudah dirancang tersebut dapat tercapai. Beberapa model ini diterapkan guru saat mengajarkan sesuatu kepada peserta didik dengan tujuan agar pesan dari materi pembelajaran itu sendiri tersampaikan dengan mudah.

### **3. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif menurut Slavin dalam Ani Setiani dan Donni Juni Priasa (2015:243) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model atau acuan pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik mampu belajar dan berkerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda-beda.

Adapun menurut Abidin (2014:241) pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran peserta didik didorong untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama dan harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Sedangkan menurut Taniredja (2013:55) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk bekerjasama dengan sesame peserta didik dalam tugas-tugas yang berstruktur, berkelompok, sehingga

terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi, efektif diantara anggota kelompok.

Ada juga pembelajaran kooperatif menurut Slavin (dalam Isjoni, 2013: 63) mengatakan pembelajaran kooperatif telah dikenal sejak lama, pada saat itu guru mendorong para siswa untuk kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti (peer teaching). Selain itu, alur proses belajar mengajar tidak harus seperti lazimnya selama ini, guru terlalu mendominasi proses belajar mengajar, segala informasi berasal dari guru, ternyata siswa dapat juga saling belajar mengajar sesama mereka.

Selain itu, menurut Aris Shoimin (2014:45) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman kelompok menguasai bahan pelajaran.

Jadi, model pembelajaran *cooperative learning* adalah suatu model atau acuan pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung yang bisa membantu peserta didik dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan umum menurut Ani Setiani (2015:244) merupakan pembelajaran kooperatif yaitu menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran kooperatif adalah:

##### 1) Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul

dalam membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang sulit.

2) Pengakuan adanya Keragaman

Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain suku, agama, kemampuan, akademik, dan tingkat sosial.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif adalah berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat dan bekerja sama dalam kelompok.

Tujuan pembelajaran Kooperatif menurut Slavin (2015:20) mengemukakan tujuan yang paling penting adalah untuk memberikan para peserta didik mengetahui pengetahuan, konsep kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang memberikan kontribusi. Sedangkan tujuan pembelajaran kooperatif menurut Sudjana (2012:25) adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya

Sedangkan menurut Suprijono (2105:80) mengemukakan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Adapun menurut Wisenbaken dalam Slavin (2015:12) mengemukakan tujuan yang paling penting dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para peserta didik pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu suatu pembelajaran yang menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya, mengetahui pengetahuan, konsep kemampuan, dan pemahaman yang dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi, toleransi dan pengembangan keterampilan sosial diberikan pada peserta didik.

### c. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakan dengan model-model pembelajaran lainnya Ibrahim dkk, dalam Ani Setiani (2015:245) antara lain:

- 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi. Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Pendapat Rusman (2013:207) mengemukakan bahwa karakteristik cooperative learning yaitu:

- 1) Pembelajaran secara tim.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama.
- 4) Keterampilan bekerjasama

Sedangkan menurut Suyanti (2010:99) karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran secara tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat peserta didik belajar.

- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif yaitu sebagaimana pada umumnya manajemen mempunyai empat fungsi pokok yaitu perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan kontrol.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama yaitu keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok.
- 4) Keterampilan bekerja sama yaitu kemampuan untuk bekerja sama kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama.

Adapun Menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2014:23) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki empat karakteristik khusus yang sebagai berikut :

- 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Selain itu, menurut Rusman (2014:145) ada karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax); (b) adanya prinsip-prinsip reaksi; (c) system sosial; dan (d) system pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif dapat bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya, kemauan bekerjasama, keberhasilan pembelajaran kooperatif yang ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan memiliki tujuan atau misi Pendidikan tertentu.

#### **4. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

##### **a. Pengertian model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keath Edward, tipe ini merupakan metode pertama dari John Hopkins. Slavin dalam Ani Setiani (2015, hlm, 254) TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Aktivitas belajar lebih rileks disamping data menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Adapun menurut Shoimin (2014:203) menyatakan *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Ada juga menurut Rusman (2014:224) mendefinisikan TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif



yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Sedangkan menurut Trianto (2014:83) merupakan salah satu teknik pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif. Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Model pembelajaran kooperatif yang satu ini memiliki tujuan untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama sekaligus memiliki rasa kompetitif yang positif.

Selain itu, menurut Huda (2013: 197) dalam TGT, peserta didik mempelajari materi di ruang kelas setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari peserta didik berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka.

Jadi, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pembelajaran dengan kelas yang terbagi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai 5 orang peserta didik yang berbeda-beda tingkatannya, kemudian peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Materi yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Model pembelajaran kooperatif yang satu ini memiliki tujuan untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama sekaligus memiliki rasa kompetitif yang positif. Sehingga pembelajaran ini bisa membantu untuk memunculkan keaktifan belajar pada peserta didik dengan

menggunakannya model ini, karena pada dasarnya peserta didik lebih senang apabila suatu pembelajarannya diterapkan sebuah permainan yang akan menarik peserta didik untuk berperan aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran.

**b. Karakteristik *Teams Games Tournament (TGT)***

- 1) Karakteristik TGT Menurut Shoimin (2014:203) terdapat 5 komponen utama yaitu :
  - a) Penyajian Kelas
  - b) Kelompok (*teams*)
  - c) Permainan (*games*)
  - d) Turnamen
  - e) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)
- 2) Adapun karakteristik TGT menurut Slavin (2015:22) terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu :
  - a) Tahap penyajian kelas (*class precentation*),
  - b) Belajar dalam kelompok (*teams*),
  - c) Permainan (*games*),
  - d) Pertandingan (*tournament*),
  - e) Penghargaan kelompok (*team recognize*).
- 3) Pendapat lain yaitu menurut Tarigan (2012:89) mengemukakan bahwa karakteristik TGT yaitu peserta didik belajar dalam kelompok kecil dimana proses pembelajaran terdapat permainan yang nantinya akan ada penghargaan kelompok.
- 4) Adapun pendapat lain karakteristik menurut Korayanti (2013:6) yaitu sebagai berikut :
  - a) Memadukan unsur edukasi dan permainan.
  - b) Mendorong peserta didik untuk lebih berani mengemukakan pendapat.
  - c) Melatih peserta didik untuk bekerja sama.
  - d) Meningkatkan daya saing peserta didik dalam pembelajaran.
- 5) Selain itu, menurut anonim (2015:74) karakteristik TGT yaitu sebagai berikut :

- a) Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Peserta didik menjadi semangat untuk belajar.
- c) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, tetapi melalui konstruksi peserta didik itu sendiri.
- d) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik TGT yaitu sebagai berikut :

- 1) Penyajian kelas dimana proses pembelajaran terdapat permainan
- 2) Mendorong peserta didik untuk lebih berani mengemukakan pendapat.
- 3) Memadukan unsur edukasi dan permainan.
- 4) Memberikan penghargaan.
- 5) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, tetapi melalui konstruksi peserta didik itu sendiri.

## **5. Kelebihan *Teams Games Tournament (TGT)***

- a. Kelebihan *Teams Games Tournament (TGT)* menurut Slavin dalam Ani Setiani (2015, hlm. 257) sebagai berikut:
  - 1) Keterlibatan peserta didik dalam belajar mengajar.
  - 2) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar.
  - 3) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri.
  - 4) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti: kerjasama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain.
  - 5) Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang tinggi.
  - 6) Pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor peserta didik.
- b. Kelebihan *Teams Games Tournament (TGT)* menurut Robert E. Slavin. (2010:45) sebagai berikut:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
  - 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
  - 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
  - 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
  - 5) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
  - 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
  - 7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- c. Model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) menurut Sukmaya, D. (2013:54) ini mempunyai kelebihan dan kelemahan. Yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain :
- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
  - 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
  - 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
  - 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
  - 5) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
  - 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
  - 7) Hasil belajar lebih baik.
  - 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
- d. Kelebihan Teams Games Tournament (TGT) menurut Taniredja (2012:72) sebagai berikut :
- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
  - 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
  - 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
  - 4) Motivasi belajar peserta didik bertambah.
  - 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
  - 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
  - 7) Kerjasama antar pesertadidik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

e. Kelebihan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2015:34) yaitu sebagai berikut :

- 1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut :

- 1) Harus melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
- 3) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 4) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
- 5) Meningkatkan perasaan/persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.

## 6. Kelemahan *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Kelemahan *Teams Games Tournament (TGT)* menurut Slavin dalam Ani Setiani (2015, hlm. 257) sebagai berikut:

- 1) Bagi para pengajar pemula, model ini menumbuhkan waktu yang banyak.
- 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.
- 3) Peserta didik terbiasa belajar dengan adanya hadiah.

b. Kelemahan *Teams Games Tournament (TGT)* menurut Robert E. Slavin. (2010) sebagai berikut:

1) *Bagi Guru*

Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2) *Bagi peserta didik*

Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.

## c. Kelemahan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) menurut Sukmaya, D. (2013:54) yaitu sebagai berikut :

1) *Bagi guru*

a) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok

b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh

2) *Bagi siswa*

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

(<http://nurholis-homeedukasi./2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.l.pdf>)

## d. Kelemahan Teams Games Tournament (TGT) menurut Taniredja (2012:72) sebagai berikut :

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
  - 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
  - 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.
- e. Kelemahan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2015:34) yaitu sebagai berikut :
- 1) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
  - 2) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
  - 3) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut :

- 1) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.
- 2) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 3) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 4) Keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

## **7. Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* / Sintax TGT**

- a. Langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Robert E. Slavin. (2010) meliputi 5 tahap yaitu sebagai berikut :
- 1) Presentasi Kelas, pada tahap ini guru memberikan penjelasan kepada para peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
  - 2) Kerja Tim/Kelompok, pada tahap ini yang harus dilakukan pertama kali adalah pembentukan tim/kelompok. Siswa satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang berbeda jenis kelamin, ras/suku dan berbeda kemampuan.
  - 3) Permainan, pada tahap ini sebelum dilakukannya permainan harus dibentuk kelompok bermain yang anggotanya berbeda dari tim/kelompok saat kerja tim/kelompok. Permainan yang

dilakukan adalah permainan akademik yang menggunakan kartu soal yang masing-masing kartu mempunyai skor yang berbeda tergantung pada tingkat kesukaran soal yang tertera.

- 4) Turnamen, dan pada tahap ini dilakukan pada akhir unit yang dipimpin oleh guru. Turnamen diikuti oleh perwakilan satu orang peserta didik dari tim/kelompok kerja yang memperoleh skor bermain tinggi.
  - 5) Rekognisi Tim, pada turnamen sudah terpilih satu tim/kelompok belajar yang terbaik. Kelompok yang terbaik akan mendapatkan penghargaan dari guru berupa pujian dan hadiah dari guru.
- b. Langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Hamdani (2011:29) yaitu terdapat 6 fase yaitu :
- 1) Menyampaikan tujuan atau motivasi peserta didik, dalam fase ini sebagai pendahuluan kegiatan pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi peserta didik.
  - 2) Menyajikan informasi, pada fase ini guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan demonstrasi atau bacaan.
  - 3) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar, guru membantu peserta didik dalam setiap kelompok belajar, guru membantu peserta didik dalam setiap kelompok agar melakukan kegiatan secara efisien.
  - 4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
  - 5) Fase evaluasi, pada fase ini merupakan ciri khas tipe ini dengan melaksanakan pertandingan permainan tim.
  - 6) Memberikan penghargaan, pada fase ini diberikan penghargaan kepada kelompok dan individu dengan skor terbaik.
- c. Langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran TGT menurut Shoimin (2014:205) yaitu sebagai berikut :
- 1) *Class Presentation*, guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah.
  - 2) *Teams*, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras.
  - 3) *Games*, dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.
  - 4) *Tournament*, dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKPD. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa meja turnamen.
  - 5) *Team Recognition*, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.



d. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (2015:28) sebagai berikut :

- 1) Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3 sampai 5 orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi kecerdasan, kemampuan awal ekonomi, motivasi belajar, jenis kelamin, ataupun latar belakang etnis yang berbeda.
- 2) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan presentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu peserta didik.
- 3) Pemahaman konsep dilakukan dengan peserta didik diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut.
- 4) Peserta didik memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam tournament mingguan dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain.
- 5) Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan peserta didik mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
- 6) Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu. Penghargaan disini dapat berupa hadiah, sertifikat dan lain-lain.

e. Langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Trianto (2013:84) yaitu :

- 1) Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
- 2) Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- 3) Seluruh siswa dikenai kuis, pada kuis mereka tidak dapat saling membantu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu sebagai berikut :

- 1) Presentasi Kelas dan pada tahap ini guru memberikan penjelasan kepada para peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
- 2) Menyampaikan tujuan atau motivasi peserta didik, dalam fase ini sebagai pendahuluan kegiatan pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi peserta didik.
- 3) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh.
- 4) Peserta didik memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam tournament mingguan dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain dan hasil pertandingan.
- 5) Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian peserta didik bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran tersebut.

## **8. Pengertian Keaktifan Belajar**

Keaktifan Belajar menurut Rusman (2014:393) merupakan keadaan dimana peserta didik melakukan aktivitas belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud disini penekanannya pada peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif. Keaktifan belajar merupakan bagian dari aktivitas belajar. Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional.

Sedangkan menurut Sudjana (2010, hlm. 20) adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat intelektual dan emosional sehingga betul – betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Dari pengertian ini menunjukkan bahwa cara belajar

peserta didik aktif menempatkan peserta didik sebagai inti dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik disini dipandang sebagai objek dan sebagai subjek.

Adapun pendapat lain keaktifan menurut Sardiman (2011:100) adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Ada juga menurut Hamalik (2013:172) mengemukakan bahwa keaktifan belajar antara lain:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral)
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik
- 7) Kegiatan-kegiatan mental
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional

Selain itu, menurut Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja (2014:36) keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik atau mental.

Berdasarkan kutipan dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar pada peserta didik perlu dimunculkan pada saat pembelajaran, karena pada kurikulum yang sekarang digunakan dituntut kepada peserta didik untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran supaya peserta didik pun terbiasa untuk mebiasakan dirinya untuk memunculkan peran aktif atau menyampaikan pendapat pada saat pembelajaran dan pembelajaran pun tidak bergantung pada guru.

Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada keaktifan dari peserta didik proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat Rusman yang mengemukakan bahwa pembelajaran dianggap bermakna jika dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik terlibat secara aktif,

untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman belajar. Pembelajaran dianggap terjadi bila ada keterlibatan peserta didik secara aktif, artinya pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menekankan dan berorientasi pada keaktifan peserta didik.

## 9. Karakteristik Keaktifan Belajar

- a. Adapun karakteristik belajar aktif yang dikemukakan oleh Sudjana dan Arifin (2010:23) yaitu :
  - 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
  - 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, dan kelanjutan belajar.
  - 3) Penampilan berbagai usaha atau keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.
  - 4) Kebebasan dan keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lainnya (kemandirian belajar).
- b. Karakteristik keaktifan belajar siswa menurut Sudjana (2013:72) yaitu sebagai berikut :
  - 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
  - 2) Terlibat dalam memperoleh masalah.
  - 3) Bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.
  - 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
  - 5) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.
  - 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.
- c. Pendapat lain karakteristik keaktifan belajar menurut Dimiyati dan Mudjono (2013:56) adalah :
  - 1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik.
  - 2) Guru membimbing dalam sebuah kegiatan belajar mengajar.
  - 3) Tujuan kegiatan hanya untuk sekitar mengajar standar akademik.
  - 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas peserta didik.
- d. Adapun pendapat Aunurrahman (2010:34) karakteristik belajar, antara lain :
  - 1) Memberikan kesempatan, peluang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk berkreativitas dalam proses pembelajaran.

- 2) Memberi kesempatan melakukan pengamatan, penyelidikan.
  - 3) Memberi tugas individual dan kelompok melalui control guru.
  - 4) Menggunakan multi strategi dan multi media di dalam pembelajaran.
- e. Selain itu, karakteristik keaktifan menurut Rusman (2011:23) yaitu sebagai berikut :
- 1) Adanya keterlibatan peserta didik.
  - 2) Adanya kemandirian yang cukup tinggi pada peserta didik.
  - 3) Keterlibatan secara aktif oleh peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang aktif.
  - 4) Keterlibatan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik keaktifan belajar peserta didik sebagai berikut :

- 1) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, dan kelanjutan belajar.
- 2) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik.
- 3) Memberikan kesempatan, peluang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk berkretivitas dalam proses pembelajaran
- 4) Keterlibatan secara aktif oleh peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang aktif.
- 5) Keterlibatan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah.

#### **10. Faktor-faktor yang mempengaruhi Keaktifan**

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Nana Sudjana (2014:21) menyatakan bahwa ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar, yaitu :

- a. Stimulus Belajar.
- b. Perhatian dan Motivasi.

- c. Respon yang dipelajarinya.
- d. Penguatan.
- e. Pemakaian dan Pemindahan.

Faktor keaktifan yang dikemukakan oleh Annurrahman dalam Kushniyatun (2010:7) diantaranya :

- 1) Memberikan kesempatan, peluang yang seluas-luasnya kepada siswa untuk berkreaitivitas dalam proses belajarnya
- 2) Memberi kesempatan melakukan pengamatan, penyelidikan atau inkuiri dan eksperimen
- 3) Memberikan tugas individual dan kelompokn melui kontrol guru memberikan pujian verbal dan non verbal terhadap siswa

Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan menurut Ruhimat dalam Kusniyatun (2011:5) diantaranya :

- 1) Perhatian  
Perhatian merupakan kesiaaaan pemusatan diri untuk menerima informasi dan melakukan berbagai aktivitas belajar.
- 2) Motivasi  
Motivasi merupakan suatu tenaga yang mengarahkan dan menggerakkan aktivitas seseorang dalam melakukan pembelajaran.
- 3) Aktivitas  
Belajar dapat terjadi apabila ada aktivitas dari siswa yang dikerjakan untuk dirinya sendiri maupun kelompok.
- 4) Bimbingan belajar  
Arahan dan bimbingan dari guru sehingga proses pembelajaran dapat terjadi dengan konsisten.
- 5) Perbedaan individual  
Siswa memiliki perbedaan karakteristik, fisik dan psikis. Adanya perbedaan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- 6) Unjuk kerja  
Untuk melihat sejauh mana hasil belajar siswa maka dilakukan unjuk mkerja yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 7) Penguatan dan balikan  
Siswa akan lebih bersemangat lagi dalam belaar apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik.

Faktor yang mempengaruhi keaktifan menurut Muhibbin Syah (2013:129) menyebutkan 3 macam yaitu :

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik dan,

- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Dimiyati dan Mudjiono (2013:239-253) menyebutkan mengenai faktor yang mempengaruhi keaktifan yaitu sebagai berikut :

- 1) Faktor intern (sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri peserta didik, intelegensi dan keberhasilan peserta didik, kebiasaan belajar, dan cita-cita peserta didik).
- 2) Faktor ekstern (guru sebagai pembina siswa belajar, prasarana dan sarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial peserta didik di sekolah, dan kurikulum sekolah).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan yaitu :

- 1) Faktor internal yang mempengaruhi keaktifan ialah yang muncul dari dalam peserta didik, seperti keadaan jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan ialah upaya peserta didik dalam belajar dalam kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.
- 3) Faktor pendekatan belajar yakni upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode.
- 4) Memberi kesempatan melakukan pengamatan dan penyelidikan.
- 5) Memberikan tugas individual dan kelompok terhadap peserta didik.

## **11. Upaya Guru Meningkatkan Keaktifan Siswa**

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar peserta didik belajar. Dalam pembelajaran, peserta didiklah yang menjadi subjek, jadi peserta didiklah yang menjadi pelaku kegiatan pembelajaran. Maka guru hendaknya mengondisikan pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Beberapa bentuk upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan peserta didik menurut Nana Sudjana (2010:67) antara lain:

- a. Meningkatkan minat peserta didik

- b. Membangkitkan motivasi peserta didik
- c. Menerapkan prinsip individualitas peserta didik
- d. Serta menggunakan media dalam pembelajaran.

Sementara pendapat Syaiful Bahri Djamarah (2010:89) juga mengemukakan upaya-upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan, yaitu sebagai berikut :

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- b. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau.
- c. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

Kemudian Zakiah Daradjat (2012:66) dengan redaksi yang tidak jauh berbeda, menyebutkan beberapa upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar antara lain :

- a. Membangkitkan kebutuhan pada diri peserta didik, seperti kebutuhan rohani, jasmani, sosial dll.
- b. Pengalaman-pengalaman yang ingin ditanamkan kepada peserta didik.
- c. Beri kesempatan berpartisipasi untuk mencapai hasil yang diinginkan.
- d. Menggunakan alat-media dan berbagai metode mengajar.

Selain itu, menurut Sardiman (2011:47) upaya untuk meningkatkan keaktifan antara lain :

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik.
- b. Meningkatkan kompetensi belajar pada peserta didik.
- c. Memberikan stimulus.
- d. Memberikan petunjuk kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Memunculkan aktifitas partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Upaya guru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik menurut R. Ibrahim dan Nana Sayodih (2012:54) yaitu sebagai berikut :

- a. Memberikan sasaran.
- b. Diciptakan suasana belajar yang menyenangkan.



c. Adanya motivasi belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa upaya yang dilakukan guru terhadap peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajar sebagai berikut :

- 1) Menerapkan prinsip individualitas peserta didik.
- 2) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- 3) Menggunakan alat-media dan berbagai metode mengajar untuk memunculkan aktifitas partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 5) Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik supaya kegiatan pembelajaran tidak membosankan.

## **12. Indikator Keaktifan Siswa**

Indikator keaktifan siswa menurut Sudjana (2012:61) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b) Terlibat dalam pemecahan masalahnya.
- c) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.
- d) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- e) Melati diri dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
- f) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.

Dengan indikator sebagai berikut menurut Kusnandar (2010:77) sebagai berikut :

- a) Aktif mengajukan pertanyaan.
- b) Merespon aktif pertanyaan dari guru dan teman.
- c) Berpartisipasi aktif dalam kelompok.
- d) Melaksanakan instruksi.
- e) Semangat dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Martinis (2010:77) mengemukakan 6 indikator terjadinya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Partisipasi dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran.
- b) Tekanan pada aspek afektif dalam belajar.
- c) Partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa.
- d) Kekompakan kelas sebagai kelompok belajar.
- e) Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran.
- f) Pemberian waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pelajaran.

Adapun Ardhan dalam Amri (2013:10) mengemukakan beberapa indikator keaktifan siswa dalam belajar yang merupakan pedoman dalam pengukuran keaktifan. Berikut ini adalah indikator keaktifan siswa :

- a) Persiapan siswa sebelum pembelajaran.
- b) Perhatian siswa terhadap penjelasan guru.
- c) Kerjasama dalam kelompok.
- d) Penguasaan materi saling membantu dan menyelesaikan masalah.
- e) Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok.

Selain itu, menurut Kusniyatun (2013:10) mengatakan siswa dapat dikatakan belajar aktif bilamana memenuhi indikator sebagai berikut :

- a) Peserta didik berbuat sesuatu untuk memahami pelajaran.
- b) Pengetahui dialamai, dipelajari, dan ditemukan oleh peserta didik.
- c) Mencoba sendiri konsep-konsep.
- d) Peserta didik mengkomunikasikan hasil pikirannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator keaktifan siswa yaitu sebagai berikut :

- 1) Peserta didik turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Berpartisipasi aktif dalam kelompok.

- 3) Partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar peserta didik.
- 4) Kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat dalam kelompok.
- 5) Penguasaan materi saling membantu dan menyelesaikan masalah yang terjadi pada kegiatan pembelajaran.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana dipaparkan sebagai berikut :

*Pertama*, penelitian yang telah dilakukan oleh Riza Agustina (2016) dengan judul “Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *TGT (teams games tournament)* pada materi sumber daya alam mata pelajaran IPS kelas IV SDN Cipedes”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu pada umumnya peserta didik kesulitan dalam menguasai materi sumber daya alam. Penguasaan konsep, kegiatan pembuktian dan aplikasi yang menjadi keharusan dalam belajar IPS tidak nampak dalam pembelajaran. Kondisi ini diakibatkan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum maksimal sehingga berdampak kurang baik kepada hasil belajar peserta didik. Secara spesifik penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan mendapat hasil pembelajaran yang optimal. Pada penelitian tersebut terdapat kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil belajar akibat dari pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

*Kedua*, penelitian yang telah dilakukan oleh Nurliah Ainun (2016) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPA terhadap keaktifan belajar peserta didik di SD Pasundan Bandung”. Penelitian ini menggunakan

metode penelitian eksperimen. Permasalahan yang dihadapi pada penelitian ini yaitu pada umumnya peserta didik kesulitan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penguasaan konsep, kegiatan pembuktian dan aplikasi yang menjadi keharusan dalam belajar IPA tidak nampak dalam pembelajaran. Kondisi ini diakibatkan dari proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum bisa menggunakan model pembelajaran yang bisa memunculkan keaktifan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran sehingga berdampak kurang baik kepada peserta didik. Dengan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan pada peserta didik dengan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti tersebut dan menghasilkan keaktifan belajar yang optimal dan maksimal pada peserta didik. Pada penelitian tersebut terdapat kesimpulan bahwa adanya peningkatan dalam keaktifan belajar siswa akibat dari pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Dyan Dinanty (2016) dengan judul penelitian “Penerapan model Cooperative Learning tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Permasalahan yang dihadapi pada penelitian ini yaitu kurang menguasainya materi pelajaran pada kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik tidak memahami materi pelajaran perjuangan melawan penjajah dengan maksimal dan menciptakan hasil yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah yang maksimal. Pada penelitian tersebut terdapat kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil belajar akibat dari pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Susi Apriani, Ali Sudin, Regina Lichteria Panjaitan (2017). Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains pada Materi Perubahan

Sifat Benda”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Permasalahan yang dihadapi pada penelitian ini yaitu sulitnya peserta didik dalam memahami materi perubahan sifat benda. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan proses sains siswa pada materi perubahan sifat benda. Kesimpulannya bahwa Penelitian mengenai penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada materi perubahan sifat benda berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan proses sains siswa kelas V SDN Cikalong II. Pada penelitian tersebut terdapat kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil belajar akibat dari pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Eka Vebri L (2016) dengan judul “Penerapan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD”. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Permasalahan yang dihadapi pada penelitian ini adalah kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada materi pelajaran IPA. Pada hasil penelitian ini terdapat pengaruh keaktifan belajar setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini mampu meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik dan menghasilkan hasil yang optimal. Pada penelitian tersebut terdapat kesimpulan bahwa adanya adanya peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik akibat dari penerpan penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Pendapat Muhammad (2010:75) menyatakan bahwa kerangka berfikir merupakan gambaran mengenai hubungan antara variabel dengan suatu penelitian yang kemudian diuraikan ke jalan pikiran dengan kerangka yang logis. Kerangka berfikir menurut Suryabrata dalam Arifin Zaenal (2014:36) yaitu penjelasan sementara secara konseptual tentang keterkaitan suatu hubungan dengan setiap objek berdasarkan teori.

Kerangka Pemikiran menurut Notoatmodjo (2012:140) suatu uraian tentang hubungan atau kaitan yang akan diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan. Selain itu menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2016:60) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Suriasumantri dalam Sugiyono (2016:60) kerangka pemikiran merupakan suatu penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan.

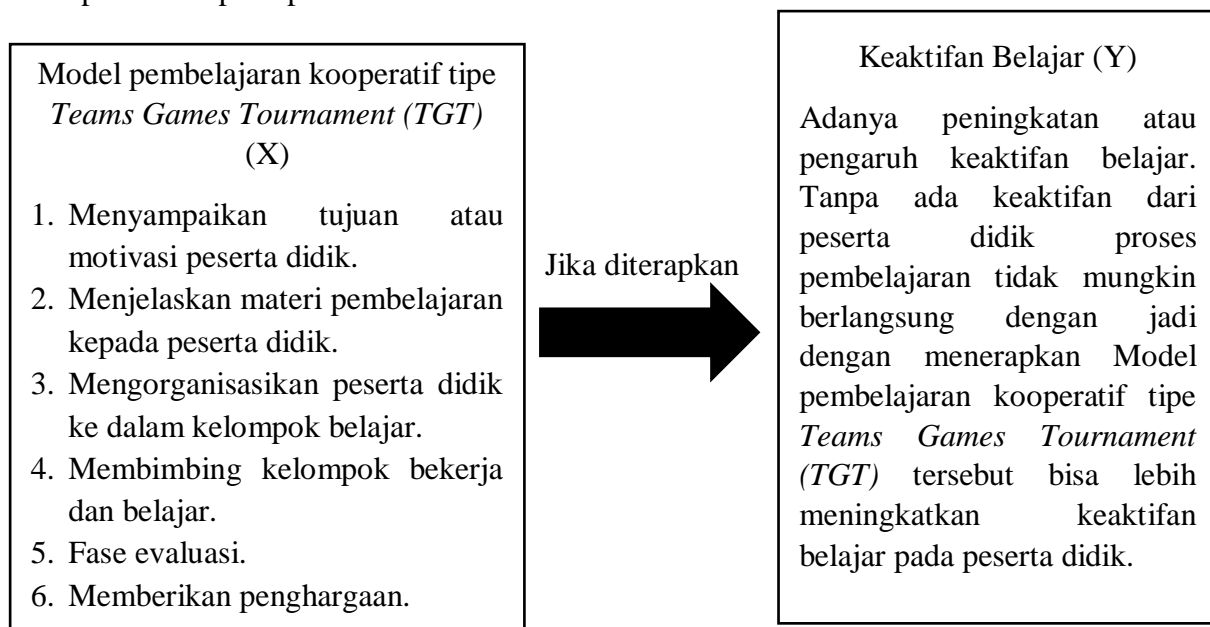
Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran ialah gambaran mengenai hubungan antara variabel yang akan diamati, diukur dengan suatu penelitian yang berkaitan dengan setiap objek berdasarkan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah pemikiran.

Berdasarkan penjelasan yang tertulis di dalam latar belakang salah satu permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran ini yaitu belum maksimalnya keaktifan belajar pada peserta didik. Salah satu faktor yang menjadi latar belakang belum maksimalnya keaktifan belajar pada peserta didik, yaitu penggunaan model atau metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Khususnya pada peserta didik IV SDN Pasir Bitung masih menggunakan model atau metode pembelajaran yang konvensional.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan alternatif yang digunakan bagi peneliti untuk mengatasi permasalahan yang ada didalam pembelajaran terhadap rendahnya keaktifan belajar pada peserta didik, karena salah satu dari kelebihan model atau metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagaimana yang dikemukakan oleh para ahli dimuka yaitu mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik, mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru, dan meningkatkan perasaan/persepsi peserta didik bahwa hasil

yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan. Oleh karena itu, peserta didik akan memiliki wawasan yang lebih luas dengan saling bertukar informasi atau pendapat dengan peserta didik yang lain dalam memahami materi yang disajikan oleh pendidiknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada penelitian ini merupakan variabel X, dimana X dinyatakan sebagai yang mempengaruhi atau sebab, dan keaktifan belajar merupakan variabel Y sebagai yang dipengaruhi atau akibat. Peneliti meyakini bahwa variabel X berkaitan dengan variabel Y, dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar pada peserta didik. Berikut merupakan gambar alur kerangka pemikiran pada penelitian :



Gambar 2.2 Alur Kerangka Berfikir

#### D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

##### 1. Pengertian Asumsi Penelitian

Asumsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “asumsi adalah dugaan yang di terima sebagai dasar landasan berfikir karena dianggap benar”. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>)

Adapun pendapat dari Muh Tahir (2011:24) asumsi adalah pernyataan yang dapat diterima kebenarannya tanpa perlu adanya suatu pembuktian. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ruseffendi dalam Sudjana (2010:25) asumsi yaitu anggapan dasar mengenai peristiwa yang semestinya terjadi dan pada hakekatnya akan terjadi sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan.

sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai sebagai tempat untuk bepijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Sedangkan menurut Arifin (2014:195) bahwa asumsi dapat dikatakan sebagai anggapan dasar, yaitu suatu pernyataan yang tidak dapat diragukan lagi kebenarannya dan dalam suatu penelitian merupakan titik tolak ukur.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa asumsi merupakan suatu anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya serta membutuhkan pembuktian secara langsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurliah Ainun (2016) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPA terhadap keaktifan belajar peserta didik di SD Pasundan Bandung”, dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik. Maka peneliti berasumsi yang sama bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Pasir Bitung.

## 2. Pengertian Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “hipotesis adalah sesuatu yang dianggap benar untuk alasan atau pengutaraan pendapat (teori, proposisi, dan sebagainya) meskipun kebenarannya masih harus dibuktikan”. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>)



Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dikemukakan oleh peneliti dalam suatu penelitian yang dapat diuji kebenarannya, dengan demikian menurut Sugiyono (2016:96) menyatakan bahwa:

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis juga dikemukakan oleh Arikunto (2010:110) hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang telah terkumpul. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Dantes dalam Sugiyono (2011:17) menyatakan bahwa hipotesis merupakan praduga yang harus diuji kebenarannya melalui data atau fakta yang diperoleh dengan jalan penelitian. Dan hipotesis penelitian menurut Suliyanto (2017:21) [https://eprints.peradaban.ac.id/108/1/Pelatihan%20Metode%20Penelitian\\_Prof.%20Suliyanto.pdf](https://eprints.peradaban.ac.id/108/1/Pelatihan%20Metode%20Penelitian_Prof.%20Suliyanto.pdf) hipotesis merupakan jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya dan dapat diuji secara empirik.

Berdasarkan definisi para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan suatu dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian atau diuji mengenai keaktifan belajar pada peserta didik. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut :

- a.  $H_0$  = Tidak terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar peserta didik Kelas V SD Negeri Pasir Bitung
- b.  $H_a$  = Terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar peserta didik Kelas V SD Negeri Pasir Bitung

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin.(2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung
- Amri. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam kurikulum*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Amri. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam kurikulum. Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anonim. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arif, Muhammad. 2010. *Pengantar Metodologi Penelitian untuk Ilmu Kesehatan*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS.
- Arifin, Zaenal. 2014. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia S. (2014). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Hamalik. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- H. Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda.(2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Isjoni.(2013). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses pada 27 April 2019 dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Kusnandar, Feri. 2010. *Kimia pangan. Komponen Pangan. PT. Dian Rakyat. Learning Methods: A Meta-Analysis. Minnesota : University of Minnesota*. Malang: UM Press
- Korayanti. (2013). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Majid.(2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mashudi, dkk. (2013). Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme (Kajian Teoritis dan Praktis). Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.
- Makmun Khairani. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Martinis Yamin. 2010.*Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta :Gaung Persada Pers.
- Muhibbin Syah. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nana Sudjana. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung
- Ngalim Purwanto. (2013). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- R. Ibrahim dan Nana. (2012). *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar baru algensindo.
- Rusman. (2013). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pres
- Rusman. (2014). *Model – model Pembelajaran*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. Grafindo: Jakarta
- Robert E. Slavin. (2010) *COOPERATIVE LEARNING: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Setiani, A., & Priansa, D. J. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, W. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice 2 ed*. USA: Allyn & Bacon.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

- Sukmaya, D. (2013). COOPERATIVE LEARNING. Di unduh tanggal 25 juni 2017 dari :  
<http://nurholis-homeedukasi./2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.l.pdf>
- Sudjana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suliyanto. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*.  
<https://eprints.peradaban.ac.id/108/1/Pelatihan%20Metode%20Penelitian%20Prof.%20Suliyanto.pdf>. di unduh 16 Juli 2019
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyanti. (2010). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Taniredja. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Taniredja. (2013). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta
- Tahir, Muh. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Makasar: Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Tarigan, Robinson. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara
- Toto Ruhimat,dkk. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif:Konsep, Landasan, dan Implementasinya*. Jakarta: Kencana
- Vitasari, R., Joharman.,& Suryandari, K. (2014). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari*.
- Zakariah Daradjat. (2012). *Belajar dan Memimpin dengan Kebiasaan Berfikir*. Jakarta: Indeks