

BAB II

METODE PENELITIAN

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif berasal dari bahasa Inggris *cooperative* yang artinya bekerja bersama-sama, sedangkan pembelajaran adalah learning yang artinya belajar atau mendengar. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Banyak para ahli mengemukakan pendapat mengenai pengertian pembelajaran kooperatif. Menurut Warsono dan Harianto (dalam Sulistyowati, 2012, hlm. 161) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil peserta didik yang saling bekerja sama dan belajar Bersama serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Serta membuat pembelajaran yang aktif didalam kelas”. Pendapat lain menurut Huda (2015, hlm. 32) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengacu pada metode pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar”. Menurut Hamdayama (2016, hlm. 145) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”. Sedangkan menurut Roger, dkk (dalam Huda, 2015, hlm. 29) menyatakan bahwa “model Cooperative Learning merupakan aktivitas pembelajaran kelompok kecil yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi yang didalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain agar ikut berperan aktif”.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kelompok yang terdiri dari dari

3 sampai 5 orang peserta didik yang saling memotivasi dan bekerja sama antar anggota dengan latar belakang kemampuan akademik yang berdeda, serta jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda pula. Untuk saling membantu, memecahkan suatu masalah, atau memastikan setiap anggota dalam keleompok tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai.

Model pembelajaran ini dirancang untuk membelajarkan peserta didik agar memiliki kecakapan akademik (academic skill), keterampilan social (social skill) termasuk interpersonal skill.

b. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif maka pendidik dan peserta didik perlu melewati beberapa tahapan dalam pembelajaran kooperatif secara runtut demi kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Menurut Hamdayama (2016, hlm. 148-149) Prosedur pembelajaran kooperatif terdiri dari empat tahap sebagai berikut:

1) Penjelasan materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum peserta didik belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman peserta didik terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini, pendidik memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai, yang selanjutnya peserta didik akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok. Pada tahap ini, pendidik menggunakan metode ceramah, curah pendapat, dan tanya jawab, bahkan kalau perlu pendidik juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik peserta didik.

2) Belajar dalam kelompok

Setelah pendidik menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk membuat kelompok belajar untuk mendiskusikan materi tsb. Setelah itu peserta didik belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk.

3) Penilaian

Penilaian dalam model pembelajaran kooperatif bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap peserta didik,

dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap peserta didik adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya, yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

4) Pengakuan Kelompok

Pengakuan kelompok adalah penetapan kelompok mana yang dianggap paling menonjol atau kelompok mana yang paling berprestasi, yang layak diberikan hadiah atau reward. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi kelompok untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi kelompok lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan utama dari model pembelajaran kooperatif adalah dapat memotivasi peserta didik, memanfaatkan seluruh energi sosial peserta didik, saling mengambil tanggung jawab. Pendapat lain menurut Warsono & Hariyanto, (2013:164) menyatakan bahwa tujuan dari model pembelajaran kooperatif yaitu: 1) Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dan prestasi belajar khususnya pada bidang akademik 2) Meningkatkan kemampuan mengingat peserta didik 3) Meningkatkan rasa senang peserta didik pada pengalaman belajar 4) Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi 5) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik 6) Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik 7) Membantu meningkatkan hubungan baik antara suku/ras. Pendapat lain menurut Slavin E, (Rusman, 2014) menyatakan bahwa “Berdasarkan penelitian yang dilakukan dinyatakan bahwa tujuan penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman”.

Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran kooperatif yaitu meningkatkan hubungan antar suku/ras, meningkatkan hubungan sosial dan rasa percaya didik pada peserta didik. Dapat memotivasi peserta didik

untuk belajar lebih giat dan aktif ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan suatu permasalahan yang muncul dan juga mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

d. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif

Berdasarkan tujuan dari model pembelajaran kooperatif, menurut Rusman, (2014:213) model pembelajaran kooperatif dibedakan menjadi 6 variasi model pembelajaran yaitu:

- 1) Model Student Teams Achievement Division (STAD)
- 2) Model Jigsaw
- 3) Model Investigasi Kelompok (Group Investigation)
- 4) Model Make a Match (Membuat Pasangan)
- 5) Model TGT (Team Games Tournament)
- 6) Model Structural.

Dari penjelasan diatas model pembelajaran kooperatif sesuai untuk diterapkan dalam berbagai jenis mata pelajaran, baik mata pelajaran matematika, sains, ilmu sosial, bahasa dan sastra serta kesenian. Akan tetapi, menurut Slavin (Huda, 2014:117) menyarankan agar TGT lebih diterapkan setiap akhir minggu sebab dari skor turnamen dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menentukan tingkat kesulitan kuis dan peserta didik dapat menikmati suasana pembelajaran dengan turnamen berupa permainan yang menarik untuk peserta didik sekolah dasar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. menurut Rusman (2014) menyatakan bahwa “Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kegiatan belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”. Pendapat lain Menurut Slavin E (Rusman, 2014) menyatakan bahwa “pembelajaran

kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*)". Sedangkan Menurut Saco, (Rusman, 2014) menyatakan bahwa "Model pembelajaran TGT adalah peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan tersebut dapat disusun oleh pendidik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran".

Dari penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Serta model pembelajaran kooperatif Team Games Tournamet (TGT) tersebut memiliki lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Langkah dalam model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dari beberapa ahli berpendapat Menurut Rusman (2014) menyatakan bahwa "ada enam langkah utama atau tahapan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yaitu pembelajaran dimulai dengan pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar, penyajian informasi berupa materi pembelajaran yang akan disampaikan, pengelompokkan dalam tim belajar. Tahapan ini diikuti dengan pendidik memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Fase terakhir presentasi hasil akhir kerja kelompok atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberikan penghargaan terhadap usaha kelompok atau individu". Pendapat lain Menurut Nur (2011, hlm. 45) menyatakan bahwa "langkah-langkah dari pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah yang pertama presentasi kelas (mengajarkan materi yang akan dilaksanakan), pengelompokkan tim (peserta didik terbentuk dalam beberapa kelompok dengan 3-4 anggota), turnamen (peserta didik terlibat dalam meja turnamen dengan tiga anggota homogen) dan penghargaan tim (skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim)". Dari uraian diatas disimpulkan bahwa

langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament adalah penyampaian pembelajaran dan motivasi belajar terhadap peserta didik, mengelompokkan peserta didik ke dalam sebuah tim yang terdiri dari 3 sampai 4 orang peserta didik, setiap tim terlibat untuk mengikuti turnamen, setelah itu skor dihitung berdasarkan hasil turnamen setiap tim.

Pada pernyataan beberapa ahli diatas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang disampaikan oleh Rusman (2014) berikut sintak atau fase pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat dilihat pada tabel 2.1:

Tabel 2.1
Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Rusman (2014).

Tahap	Tingkah laku Pendidik
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan pentingnya topik bahasan yang akan dipelajari serta memotivasi peserta didik untuk lebih giat dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas.
Tahap 2 Menyajikan informasi.	Pendidik menyajikan informasi atau memberikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan jalan berdemonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil.	Pendidik menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara memebentuk suatu kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi agar berjalan dengan efektif dan efisien.

Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Pendidik membimbing kelompok belajar peserta didik pada saat mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Turnamen	Pendidik mengawasi kegiatan peserta didik dan memastikan peserta didik dapat memahami petunjuk pengerjaan.
Tahap 6 Memberikan penghargaan.	Pendidik mencari cara menilai peserta didik untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Dari tabel 2.1 diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) karena sudah sesuai dengan langkah-langkah yang telah dianalisis oleh peneliti.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Berikut kelebihan dan kelemahan dari model TGT menurut Rusman, (2014, hlm. 224) menyatakan bahwa :

- 1) Kelebihan model TGT
 - a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
 - b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
 - c) Proses belajar mengajar mengikut sertakan keaktifan peserta didik.
 - d) Mendidik peserta didik untuk bersosialisasi.
 - e) Motivasi peserta didik belajar lebih tinggi.
 - f) Hasil belajar lebih baik.
 - g) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

2) Kelemahan model TGT

- a) Bagi pendidik Sulit mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen pada bidang akademis.
- b) Bagi Peserta Didik Kesulitan membagi kelompok yang memiliki kemampuan tinggi dan kurang memahami materi saat berdiskusi.

3. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gambaran tentang apa yang harus digali, dipahami dan dikerjakan peserta didik yang dapat diukur menggunakan teknik-teknik penilaian tertentu. Serta hasil belajar mencakup penilaian aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Winkel (Purwanto, 2013, hlm. 45) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorik)”. Adapun pendapat lain Menurut Sudjana (2012, hlm. 22) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar”. Sedangkan Menurut Sudjana (2011: 3) menyatakan bahwa “hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku atau aspek-aspek perilaku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif) dan aspek keterampilan (psikomotoris)”.

Dari uraian di atas mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah beberapa perubahan sikap dan tingkah laku yang didapatkan oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar yang dimana perubahan tersebut mencakup berbagai macam aspek sesuai dengan apa yang telah di pelajarnya. Hasil belajar pun bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik memahami materi pembelajaran tersebut.

Hasil belajar adalah tingkat pemahaman peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dimana hasil belajar terdapat g,tiga pengertian dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor:

- a) Ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman yang dimana ini adalah disebut sebagai ranah kognitif.
- b) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, jawaban atau reaksi, dan penilaian.
- c) Ranah psikomotor yaitu berkenaan dengan hasil belajar dalam keterampilan dan kemampuan bertindak.

Menurut Ahmad Susanto (2013, hlm. 3) menyatakan bahwa “makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. Anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut 3 aspek seperti aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

2) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hamdani (2011, hlm. 139) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

(1) Keadaan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Keluarga dalam lembaga pendidikan pertama dan utama. Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Rasa aman membuat seseorang terdorong untuk belajar secara aktif karena rasa aman merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi untuk belajar. Orangtua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Orangtua harus menaruh perhatian yang serius tentang cara belajar anak

dirumah. perhatian orangtua dapat memberi motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun. Hal ini karena anak memerlukan waktu, tempat, dan keadaan yang baik untuk belajar.

(2) Keadaan sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan pendidik dengan peserta didik, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Hubungan antar pendidik dengan peserta didik yang kurang baik akan mempengaruhi hasil-hasil belajarnya.

(3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses pelaksanaan pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada. Lingkungan masyarakat juga dapat dikatakan membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Oleh karena itu, apabila seorang peserta didik bertempat tinggal disuatu lingkungan temannya yang rajin belajar, kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

b) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

(1) Faktor fisiologis

Kondisi fisiologis atau jasmaniah pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Faktor jasmaniah, yaitu pancaindera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya seperti mengalami sakit cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar yang membawa kelainan tingkah laku. Faktor fisiologis adalah kondisi fisik yang

terdapat dalam diri individu. Apabila keadaan jasmani individu dalam keadaan bugar dan sehat maka akan mendukung hasil belajar, sebaliknya jika badan individu dalam keadaan kurang bugar dan kurang sehat maka akan menghambat hasil belajar.

(2) Faktor psikologis

(a) Minat

Minat adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu, akan terus berusaha untuk melakukan, sehingga apa yang diinginkannya tercapai.

(b) Kecerdasan

Kecerdasana merupakan salah satu aspek penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya studi seseorang. Kalau seorang peserta didik mempunyai tingkat kecerdasan diatas normal, secara potensi ia dapat mencapai prestasi yang tinggi. Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.

(c) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam artian berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Berdasarkan pengertian tersebut bakat dalam hal ini lebih dekat dengan pengertiannya dengan kata attitude yang berarti kecakapan, yaitu mengenai kesanggupan-kesanggupan.

(d) Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya.

(e) Sikap

Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan. Peserta didik harus memiliki sikap positif (menerima) kepada sesama peserta didik atau kepada pendidiknya. Sikap positif ini akan menggerakannya untuk belajar. Adapaun peserta didik harus ada sikap negatif (menolak) kepada sesama peserta didik atau pendidiknya tidak akan mempunyai kemauan untuk belajar.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti menemukan penelitian yang sesuai dengan judul yang dibuat peneliti sebagai berikut:

1. Nama: Dyah Nur Ida Chikmawati (Prodi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta)

Judul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sd Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun 2012 / 2013.

Hasil belajar peserta didik kaitannya dengan ketuntasan belajar peserta didik dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal atau peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 65 dalam proses pembelajaran, yaitu hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan tindakan sebesar 48,14% atau sebanyak 8 peserta didik, pada pelaksanaan siklus I sebesar 66,66% atau sebanyak 14 peserta didik, dan pada pelaksanaan siklus II sebesar 85,18% atau sebanyak 19 peserta didik. □ Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Matematika materi bilangan bulat baik dipandang dari segi keaktifan peserta didik maupun ketuntasan belajar peserta didik.

2. Nama: Theresia Dwi Korayanti (Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta)

Judul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Peserta didik Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta.

Berdasarkan hasil penelitian, Prestasi belajar meningkat karena adanya kerjasama antar peserta didik dalam kelompok. Peserta didik juga melakukan permainan akademik dengan antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kerjasama yang dilakukan peserta didik dalam kelompok menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 26,93%. Hasil evaluasi siklus I, dari 26 peserta didik ada 16 peserta didik (61,53%) yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 63,26. Setelah dilakukan tindakan siklus II, sebanyak 23 peserta didik (88,46%) telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80,57.

3. Nama: Rabiatul Khairiah (Prodi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Kependidikan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).

Judul: Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Ips Kelas V Min Medan Maimun T.A. 2017/2018.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V MIN Medan Maimun, menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) ini memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk terlihat aktif dalam pelajaran, dimulai dari proses berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) peserta didik dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Peserta didik juga

dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Peserta didik dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman kelompoknya.

4. Nama: Pungki Bagaskoro (Jurusan Kimia Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang)

Judul: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Materi Koloid Terhadap Hasil Belajar Peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar kimia peserta didik.

5. Nama: Adang Romanda (Prodi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas tarbiyah Dan Kependidikan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)

Judul: Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat dari setiap siklus yaitu pada siklus I pertemuan kedua dari 28 peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 17 peserta didik atau 60,7%, dan yang belum tuntas belajar adalah 11 peserta didik atau 39,3%.

Kemudian peningkatan pada siklus II pertemuan kedua dari 28 peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 17 peserta didik atau 85,7% dan yang belum tuntas belajar 4 peserta didik atau 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V MI Al-Fajar Pringsewu.

C. Kerangka Pemikiran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, maka pendidik harus memahami pembelajaran atau model pembelajaran yang ingin digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran kelompok dengan jumlah peserta didik 3 sampai 5 orang dengan saling memotivasi

antar anggota dan bekerja sama untuk saling membantu agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal. Menurut Warsono dan Harianto (dalam Sulistyowati, 2012, hlm. 161) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil peserta didik yang saling bekerja sama dan belajar Bersama serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Serta membuat pembelajaran yang aktif didalam kelas”.

Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. menurut Rusman (2014) menyatakan bahwa “Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kegiatan belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

Berdasarkan penjelasan diatas maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini, diawali dengan memilih topik berdasarkan permasalahan yang telah terjadi pada saat ini. Kemudian menentukan penelitian yang akan dipecahkan permasalahannya. Lalu peneliti mencari informasi dari berbagai sumber untuk bahan peneliti. Sumber data yang dikumpulkan berupa informasi yang terdapat dari buku-buku, jurnal-jurnal, hasil penelitian dan literatur lain yang dapat mendukung topik penelitian tersebut. Setelah semua sumber data terkumpul, membaca dan membuat catatan penelitian, sumber data yang telah dicatat kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dan disusun menjadi laporan penelitian. Adapun kerangka berpikir untuk pemikiran ini digambarkan sebagai berikut:



