

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.¹³ Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.¹⁴ Selanjutnya, belajar juga dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditinggalkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Dengan demikian, perubahan-perubahan tingkah laku akibat pertumbuhan fisik atau kematangan, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan tidak termasuk sebagai belajar.¹⁵

Sementara itu, pendapat lainnya yaitu belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.¹⁶ Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu,

¹³Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 3.

¹⁴ Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Erlangga, 2011), hlm. 2.

¹⁵ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 104.

¹⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 28.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.¹⁷

Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Menurut Aunurrahman menjelaskan hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁸

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar.¹⁹ Perubahan perilaku ini disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁰

Dengan demikian, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun

¹⁷ *Ibid*, hlm. 28.

¹⁸ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 35.

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 54.

²⁰ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 123.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut baik keseluruhan kelas maupun individu.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan tentu ada faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pencapaian tersebut. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang secara garis besar dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri).²¹

Kategori yang tergolong faktor internal adalah:

1. Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang lelah, dan letih, dan tidak dalam keadaan cacat jasmani. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.²²

²¹Sadirman, *Op. Cit*, hlm. 39.

²²*Ibid*, hlm. 46.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun kategori yang tergolong faktor eksternal adalah:

1. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban. Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.²³

Selanjutnya ada juga yang menambahkan bahwa secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1. Faktor intern

- a. Sebab yang bersifat fisik
- b. Sebab-sebab yang mempengaruhi hasil belajar karena rohani
 - 1) Intelegensi

²³ Rusman, *Op.Cit*, hlm. 124.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Bakat
- 3) Minat
- 4) Motivasi
- 5) Faktor kesehatan mental

2. Faktor Ekstern

- a. Faktor keluarga
- b. Faktor sekolah
 - 1) Guru
 - 2) Alat
 - 3) Kondisi gedung
 - 4) Kurikulum
- c. Faktor lingkungan sosial
 - 1) Teman sebaya
 - 2) Lingkungan tetangga
 - 3) Aktivitas dalam masyarakat²⁴

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa faktor yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan dalam dua faktor yaitu faktor internal (dari dalam diri) dan faktor eksternal (dari luar diri). Model pembelajaran yang digunakan guru termasuk ke dalam faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

²⁴ Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 79.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.²⁵

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.²⁶ Selanjutnya dikatakan pula keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok baik secara individual maupun secara kelompok.²⁷

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok.²⁸ Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.

Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan

²⁵ Etin Solihatin, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 4.

²⁶ Etin Solihatin, *Loc. Cit.*

²⁷ Isjoni, *Op. Cit.*, hlm. 45.

²⁸ Daryanto, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), hlm.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran serta siswa didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.²⁹

Dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif, memungkinkan siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar, di samping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial, seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk menambah pengetahuan, kemampuan dan keterampilan secara penuh dalam suasana yang terbuka dan demokratis.³⁰

Berdasarkan beberapa pendapat tentang model pembelajaran kooperatif di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau satu tim. Dengan kata lain model pembelajaran kooperatif memanfaatkan kelompok kecil

²⁹*Ibid*, hlm. 242.

³⁰Isjoni, *Op. Cit.* hlm. 23.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.³¹ Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, menurut Slavin terdapat lima komponen yaitu presentasi kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi tim.

a. Presentasi Kelas

Materi dalam *teams games tournament* pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru.

b. Tim

Tim terdiri dari lima atau enam siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

³¹ Istarani, *Loc. Cit.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tim adalah fitur yang paling penting dalam *teams games tournament*. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c. Game

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan lima atau enam siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen-tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja pertama, tiga berikutnya pada meja dua dan seterusnya.³²

e. Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.³³ Penghargaan tim sangat penting untuk memberikan

³²Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 163.

³³*Ibid*, hlm. 167.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengertian kepada siswa bahwa keberhasilan tim merupakan keberhasilan semua anggota tim, bukan semata-mata keberhasilan individu.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan lima siswa yang masing-masing anggotanya melakukan turnamen pada kelompoknya masing-masing. Pemenang turnamen adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.

Adapun langkah-langkah kegiatan dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru membentuk kelompok yang mana tiap meja ditempati 5-6 orang siswa.
- 2) Guru meminta siswa untuk menentukan terlebih dahulu pembaca soal dan pemain dengan cara undian.
- 3) Guru meminta siswa yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah diambil.
- 4) Guru meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri oleh pemain dan penantang dengan waktu yang telah ditentukan.
- 5) Guru menyuruh siswa menghitung skor pertandingan yang diperoleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang telah disediakan.
- 6) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai dengan skor yang diperoleh mereka.³⁴

³⁴Isjoni, *Op. Cit.* hlm.83.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kelebihan dari model pembelajaran *teams games tournament* yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.
- b. Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan.
- c. Dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam proses belajar mengajar.
- d. Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.³⁵

Kelemahan dari model pembelajaran *teams games tournament* yaitu:

- a. Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- b. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya.³⁶

4. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Hasil Belajar Siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menggunakan turnamen akademik dengan anggota tim lain untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur

³⁵ Istarani, *Op.Cit*, hlm. 242.

³⁶ Nurholis, *Cooperatif Learning*, <http://www.wawasanpendidikan.com>. Di akses pada 4 Juni 2017.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tujuan, dan struktur *reward*-nya.³⁷ Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar, penerimaan terhadap perbedaan individu dan pengembangan keterampilan sosial.³⁸

Proses belajar mengajar melibatkan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian, maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran. Guru dan cara mengajarnya merupakan faktor penting untuk menentukan hasil belajar siswa. Jadi, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus mengatur cara mengajar guru agar pembelajaran lebih menarik yang dalam hal ini dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok sangat membantu siswa terutama siswa yang mempunyai kemampuan akademik rendah. Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung kepada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok.³⁹

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan

³⁷Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 61.

³⁸Isjoni, *Op.Cit*, hlm. 27.

³⁹Isjoni, *Op.Cit*, hlm. 45.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

reinforcement. Aktivitas belajar dengan model *teams games tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁴⁰

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini merupakan pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dikemas dalam sebuah turnamen sehingga dalam proses pembelajarannya menarik bagi siswa dan dapat menunjang proses pembelajaran sesuai dengan materi dan akan berimbas pada penguasaan materi yang telah diajarkan. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa akan lebih tertarik dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Serta dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terdapat pemberian penghargaan sehingga siswa bersemangat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di atas, keberhasilan belajar bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Dengan demikian siswa akan mampu menguasai materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

⁴⁰Wisnu D. Yudianto, Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Vol. 01. No. 02 (*Journal of Mechanical Engineering Education*), 2014.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Afroni dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pendekatan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN Kebraon I Surabaya”. Menyimpulkan bahwa penggunaan metode *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok, diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Pada sebelum tindakan, 41,00% siswa yang belum tuntas. Sedangkan setelah tindakan yaitu pada siklus I 69,00% siswa yang belum tuntas. Sedangkan pada siklus II dengan hasil 91% dinyatakan tuntas dari KKM yang telah ditentukan yaitu 75.⁴¹

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Afronidengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Afronidengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitiannya peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan metode *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Kebraon I Surabaya sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru.

⁴¹Mohamad Afroni, Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pendekatan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN Kebraon I Surabaya, Vol. 02. No. 03 (*Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*), 2014.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggi GiriPrawiyogi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa di Sekolah Dasar”. Menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaranteams games tournament dapat meningkatkan pemecahan masalah matematika siswa, terbukti dari peningkatan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Pada siklus I siswa yang mencapai KKM hanya 16%. Namun setelah diterapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* menunjukkan 44% yang mencapai KKM. Sedangkan pada siklus II menunjukkan siswa mencapai KKM hanya 48%. Namun setelah diterapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* menunjukkan 88% yang mencapai KKM.⁴²

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Anggi Giri Prawiyogi dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Anggi Giri Prawiyogi dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitiannya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dilakukan di Sekolah Dasar sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah meningkatkan hasil belajar siswadi Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru.

⁴² Anggi GiriPrawiyogi, Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa di Sekolah Dasar, Vol. 01. No. 1, (*Jurnal Sekolah Dasar*), 2016.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

C. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Adapun indikator guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 5-6 orang
- 2) Guru meminta siswa untuk menentukan terlebih dahulu pembaca soal dan pemain dengan cara undian
- 3) Guru meminta siswa yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah diambil
- 4) Guru meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri oleh pemain dan penantang dengan waktu yang telah ditentukan
- 5) Guru menyuruh siswa menghitung skor pertandingan yang di peroleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang telah disediakan
- 6) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai dengan skor yang diperoleh mereka.

b. Aktivitas Siswa

Adapun indikator siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa duduk di kelompoknya masing-masing
- 2) Siswa mengambil kartu undian yang berisi nomor soal
- 3) Siswa membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah diambil

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Siswa mengerjakan soal secara mandiri oleh pemain dan penantang dengan waktu yang telah ditentukan
- 5) Siswa menghitung skor pertandingan pada lembar penilaian yang telah disediakan
- 6) Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru.

2. Indikator Hasil Belajar

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa 80% dari seluruh siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan.⁴³ Artinya dengan persentase tersebut hampir keseluruhan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 80.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru.

⁴³E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 257.