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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini menggunakan kelompok-kelompok kecil sehingga siswa saling bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*) sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*.[11]

Teknik pembelajaran kooperatif sangat sesuai di dalam sebuah kelas yang berisi siswa-siswa yang mempunyai berbagai tingkat kecerdasan. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang sangat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengatifkan siswa, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli dengan orang lain.[12]

Pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi

[11]Yatim Rianto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 73
[12]Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 23

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

dalam belajar.[13] Ada banyak alasan mengapa pembelajaran kooperatif ini layak digunakan dalam praktek kependidikan. Pembelajaran kooperatif ini menekankan pada aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa berlatih berpikir dan memecahkan masalah dengan cara berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Pada dasarnya pembelajaran kooperatif ini mengandung pengertian bahwa sikap siswa atau perilaku bersama yang keberhasilan kerjanya sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Dengan aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan hasil pembelajaran dapat meningkat dan kegiatan pembelajaran dapat meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran oleh rekan sebaya melalui pembelajaran kooperatif lebih efektif dari pada pembelajaran oleh pengajar.[14]

Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis.[15] Menurut Jhonshon dan Sutton, terdapat lima unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:[16]

1) Saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa
2) Interaksi antara siswa semakin meningkat

[13]*Ibid*., h. 20
[14]Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 189
[15]Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 59
[16]*Ibid*,. h. 61

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3) Tanggungjawab individual
4) Kemampuan interpersonal dalam kelompok kecil
5) Proses kelompok

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

1) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan kegiatan seluruh murid tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran murid, sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement.*[17] Dalam model pembelajaran teams games tournament siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis.

Model ini pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini menggunakan langkah-langkah sama dengan STAD (*Student Teams Achievement Divions*). Perbedaannya terletak pada evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan turnamen. Model Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat digunakan dalam berbagai macam

[17]Aris Shoimin, *Loc.Cit*

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

mata pelajaran, dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP, dan SMA) hingga keperguruan tinggi.[18]

c. Langkah-langkah *Teams Games Tournament*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah sebagai berikut:[19]

1) Guru menyediakan kartu soal, kartu jawaban, kartu nomor dan lembar penilaian
2) Guru membentuk kelompok secara heterogen
3) Setiap siswa mengambil kartu nomor
4) Siswa yang memperoleh angka tertinggi bertugas sebagai pembaca 1, tertinggi kedua menjadi penantang 1, tertinggi ke tiga menjadi penantang 2 dan angka terendah menjadi pembaca 2
5) Pada putaran pertama , pembaca 1 mengocok kartu bernomor, mangambil satu kartu nomor kemudian mengambil satu kartu soal sesuai dengan kartu nomor yang diambilnya.
6) Pembaca 1 membaca soal menjawab soal yang dibaca, apabila anggota kelompok ada yang tidak setuju dengan jawaban pembaca 1, maka penantang 1 diberi hak untuk menjawab, jika jawaban penantang 1 juga tidak disetujui maka penantang 2 berhak menjawab
7) pembaca 2 membacakan kunci jawaban
8) Pada putaran kedua, posisi pembaca 1 ditempati penantang 1, posisi penantang 1 ditempati penantang 2, posisi penantang 2 ditempati pembaca 2 dan posisi pembaca 2 ditempati pembaca 1.
9) siswa merekap hasil skor, guru mengumumkan pemenang turnamen.

[18]Trianto, *Op.Cit.*, h. 83-84
[19]Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 172

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

d. Kelebihan dan Kelemahan *Teams Games Tournament*

1) Kelebihan *Teams Games Tournament*

Model Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tornament* memiliki beberapa kelebihan. Oleh karena itu metode ini bisa digunakan dalam proses belajar dan mengajar terutama pada sekolah tingkat dasar. Adapun kelebihannya adalah:[20]

a) Model *teams games tournment* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
b) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
c) Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
d) Peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

2) Kelemahan*Teams Games Tournament*

Ada beberapa hal yang menjadikan titik lemah dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, ini diantaranya adalah:[21]

a) Membutuhkan waktu yang lama
b) guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja

[20]Aris Shoimin, *Op.Cit.*, h. 207-208
[21]Aris Shoimin, *Loc.Cit.*

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

2. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Karena dalam prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik serta ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Sebagai rasionalitasnya hal ini sesuai dengan pengakuan beberapa ahli pendidikan.

Rousseau yang dikutip oleh Sardiman. A.M mengatakan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, denga bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.[22] Hal ini menunjukkan bahawa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada aktivitas dari siswa proses pembelajarantidak mungkin berlangsung dengan baik. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat Rusman yang mengemukakan bahwa pembelajaran dianggap bermakna jika dalam proses pembelajaran tersebut siswa terlibat secara aktif, untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan melalui

[22]Sardiman. A. M, *Op.Cit.*, h. 96-97

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pengalaman belajar. Pembelajaran dianggap terjadi bila ada keterlibatan siswa secara aktif, artinya pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menekankan dan berorientasi pada aktivitas siswa.[23]

Dengan mengemukakan beberapa pendapat dari beberapa ahli tersebut, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas, tanpa adanya aktivitas siswa dalam pembelajaran tersebut dianggap kurang bermakna.

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala:[24]

1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa
2) pendidik berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar
3) Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kompetensi dasar)
4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep
5) Melakukan pengukuran secara berkelanjutan dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hal ini menunjukkan bahwa mendominasi kegiatan pembelajaran bukanlah guru melainkan siswa yang aktif berbuat, sesuai dengan semboyan yang dipopulerkan oleh J. Dewey yaitu "*Learning by doing*" belajar adalah untuk berbuat dan tugas guru di sini adalah bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar siswa,

[23]Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 393
[24]Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada, 2007), h. 80-81

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berperan sebagai sumber belajar, mediator, dan fasilitator belajar serta pemimpin dalam belajar yang memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang baik bagi siswa dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut Silberman yang dikutip oleh Rusman mengemukakan bahwa banyak cara yang bisa membuat siswa belajar aktif yaitu dengan perlengkapan belajar aktif.[25] Cara pelaksanaan hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai metode, strategi, pendekatan, dan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar diantaranya:

1) Startegi pembentukan tim, misalnya bertukar tempat, resume kelompok, dan pencarian teman sekelas.
2) Strategi penilaian sederhana, misalnya pertanyaan penilaian, pertanyaan yang dimiliki siswa, dan persoalan pelajaran.
3) Strategi pelibatan secara langsung, misalnya bertukar pendapat, benar atau salah, dan bertanggung jawab terhadap mata pelajaran.
4) Pengajaran sesesama siswa, misalnya pertukaran kelompok dengan kelompok, siswa berperan menjadi guru, dan pemberian pelajaran antarsiswa.
5) Belajar secra mandiri, misalnya peta pikiran, jurnal belajar, dan belajar modul.
6) Penerapan model pembelajaran kooperatif, misalnya STAD, jigsaw, dan TGT.
7) Penerapan pembelajaran berbasis masalah, melalui orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
8) Penerapan pembelajaran kontekstual.
9) Penerapan pembelajaran PAIKEM.
10) Penerapan model pembelajaran kolaboratif.

b. Faktor-faktor yang Menumbuhkan Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga

[25]Rusman, *Op.Cit.*, h. 399

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, guru juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Martinis menjelaskan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran:[26]

1) Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa)
3) Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa.
4) Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari)
5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
7) Memberi umpan balik (*feed back*)
8) Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

c. Indikator Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa dapat dikondisikan melalui pembelajaran aktif yang dapat dilihat dari tingkah laku siswa dan guru yang aktif. Adapun indikator aktivitas belajar, yaitu:[27]

1. Dari segi siswa, dapat dilihat:
   a) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dari permasalhannya.

[26]Martinis Yamin, *Op.Cit*., h. 84
[27]Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 63

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

b) keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.

c) Penampilan dalam berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar dan mengajar hingga mencapai keberhasilannya.

d) Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal-hal tersebut diatas tanpa tekanan dari guru maupun pihak lain.

2. Dari segi guru, dapat dilihat:

a) Usaha mendorong membina gairah belajar, dan partisipasi siswa.

b) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar siswa.

c) Memberi kesempatan siswa untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing.

d) Menggunakan berbagai jenis metode mengajar.

Dengan demikian aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang beraneka ragam, seperti pada saat siswa mendengarkan, mendiskusikan, membuat laporan dan sebagainya. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa disekolah. Paul B. Diedrich yang dikutip oleh Oemar Hamalik dan Ramayulis mengklasifikasikan aktivitas belajar, sebagai berikut:[28]

1) *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, diskusi.

[28]Sardiman. A. M, *Op.Cit.*, h. 101

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3) *Listening activities,* seperti mendengarkan, uraian, percakapan, diskusi, music, pidato, dan ceramah.
4) *Writing activities,* seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
5) *Drawing activities,* seperti menggambarkan, membuat grafik, dan peta.
6) *Motor activities,* seperti melakukan percobaan, membuaat konstruksi, model reparasi, bermain, berkebun, dan berternak.
7) *Mental activities,* seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan dan melihat hubungan.
8) *Emotional activities,* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tegang, gugup, kagum dan tenang.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Tanpa aktivitas pembelajaran dianggap kurang bermakna. Dengan adanya aktivitas dari siswa maka dengan sendirinya pengetahuan akan terbentuk. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip dasar pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Suparno yang mengatakan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali hanya dengan aktivitas peserta didik menalar.[29]

3. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Aktivitas Belajar Siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tornament* adalah salah satu tipe atau 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.[30] Dalam *teams games tornament* siswa dibentuk dalam

[29]Trianto, *Op.Cit.*, h. 19
[30]Aris Shoimin, *Loc.Cit.*

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. dalam *teams games tornament* digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam *teams games tornament* adalah penyajian materi, tim, game, turnamen dan penghargaan kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tornament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran *teams games tournament* melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, setiap siswa akan ikut serta dalam penerapan model pembelajaran ini, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Riswanti dengan judul **Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Sikap Murid terhadap Pelajaran Sains di kelas III SMU YLPI Marpoyan Pekanbaru**.Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Riswanti adalah dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games*

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

tournament dapat meningkatkan sikap murid terhadap pelajaran sains. Terlihat dari data yang telah dikumpulkan, pada sebelum tindakan sikap murid terhadap mata pelajaran Sains hanya mencapai rata-rata presentase 49,5%. Setelah dilakukan tindakan perbaikan ternyata sikap murid meningkat yaitu pada siklus I mencapai 65,9% atau sikap murid tergolong "Cukup Tinggi" karena 65,9% berada pada rentang 56-75%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,3% berada pada rentang 76-100%. Artinya keberhasilan siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu diatas 75.[31]

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Riswanti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *teams games tournament.* Sedangkan perbedaannya terletak pada variabelnya yaitu pada variabel Y. Dimana penelitian penulis untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Riswanti untuk meningkatkan sikap murid terhadap pelajaran Sains.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nursiam dengan judul **Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sifat Wajib Bagi Allah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Kelas III SDN 025 Bukit Raya Kota Pekanbaru** menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan

[31]Riswanti, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Sikap Murid terhadap Pelajaran Sains di Kelas III SMU YLPI Marpoyan Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau: 2010

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

pencapaian koefisien realibilitas 78,4% pada siklus III yang sebelumnya pada pra tindakan hanya mencapai 61,6%, siklus I mencapai 71,9% dan pada siklus II sebesar 73,3%. Secara keseluruhan rata-rata persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan. [32]

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nursiam dengan yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan model *teams games tournament*. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nursiam dengan yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian Nursiam untuk meningkatan keaktifan belajar siswa pada pokok bahasan sifat wajib bagi Allah di SDN 025 Bukit Raya Pekanbaru sedangkan yang akan dilakukan oleh penulis adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MI Al-Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru.

C. Kerangka Berfikir

Dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* maka siswa akan selalu terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan keterlibatan siswa ini maka materi yang dibahas akan selalu teringat dalam pemikiran dan pemahaman yang akan dikuasai siswa dengan mudah untuk diterima. Dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa tidak hanya dituntut untuk mencatat materi yang disampaikan, namun perlu

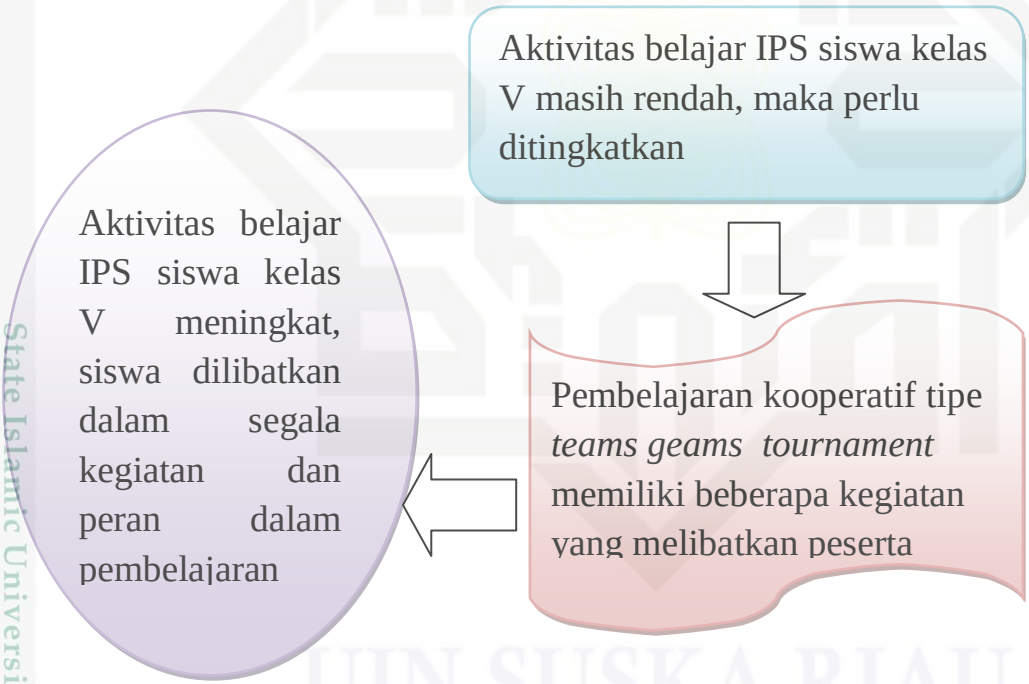
[32]Nursiam, *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Sifat Wajib bagi Allah melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Kelas III SDN 025 Bukit Raya Kota Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau: 2013

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

juga adanya proses berfikir oleh siswa, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa optimal.

Oleh sebab itu dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa tersebut. Hal ini dikarenakan model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran tidak bervariasi sehingga siswa menjadi bosan di dalam proses pembelajaran berlangsung.

Secara singkat, pokok permasalahan dan penyelesaian masalah dalam penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar: Kerangka berfikir model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator kinerja

a. Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* adalah sebagai berikut:

1) Guru menyediakan kartu soal, kartu jawaban, kartu nomor dan lembar penilaian.
2) Guru membentuk kelompok secara heterogen.
3) Guru meminta setiap siswa mengambil kartu nomor
4) Guru meminta siswa yang memperoleh angka tertinggi bertugas sebagai pembaca 1, tertinggi kedua menjadi penantang 1, tertinggi ketiga menjadi penantang 2, dan terendah menjadi pembaca 2.
5) Pada putaran pertama guru meminta kepada siswa pembaca 1 mengocok kartu bernomor, mengambil satu kartu nomor kemudian mengambil kartu soal sesuai dengan kartu nomor yang diambilnya dan pembaca 2 mengambil kartu jawaban sesuai dengan kartu nomor yang diambil oleh pembaca 1.
6) Guru meminta kepada siswa pembaca 1 membaca soal dan langsung menjawab soal tersebut. Apabila anggota kelompok ada yang tidak setuju dengan jawaban pembaca 1, maka penantang 1 diberi hak untuk menjawab, jika jawaban penantang 1 juga tidak disetujui maka penantang 2 berhak menjawab.

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

7) Guru memerintahkan kepada siswa pembaca 2 untuk membacakan kunci jawaban.
8) Pada putaran kedua, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar posisi yaitu posisi pembaca 1 ditempati penantang 1, posisi penantang 1 ditempati penantang 2, posisi penantang 2 ditempati pembaca 2, dan posisi pembaca 2 ditempati pembaca 1
9) Guru memerintahkan kepada siswa untuk merekap point yang telah dicapai oleh masing-masing tim.

b. Aktivitas Siswa

1) Siswa memperhatikan guru menyediakan kartu soal, kartu jawaban, kartu nomor, dan lembar penilaian.
2) Siswa menempati kelompok yang telah ditentukan guru
3) Setiap siswa mengambil kartu nomor yang telah disediakan
4) Siswa yang memperoleh angka tertinggi bertugas sebagai pembaca 1, tertinggi kedua menjadi penantang 1, tertinggi ke tiga menjadi penantang 2 dan angka terendah menjadi pembaca 2
5) Pada putaran pertama siswa pembaca 1 mengocok kartu bernomor, mengambil satu kartu nomor kemudian mengambil kartu soal sesuai dengan kartu nomor yang diambilnya dan pembaca 2 mengambil kartu jawaban sesuai dengan kartu nomor yang diambil oleh pembaca 1.
6) siswa pembaca 1 membaca soal dan langsung menjawab soal tersebut. Apabila anggota kelompok ada yang tidak setuju dengan jawaban pembaca 1, maka penantang 1 diberi hak untuk

menjawab, jika jawaban penantang 1 juga tidak disetujui maka penantang 2 berhak menjawab.

7) Siswa pembaca 2 membacakan kunci jawaban yang telah disediakan guru
8) Pada putaran kedua, posisi pembaca 1 ditempati penantang 1, posisi penantang 1 ditempati penantang 2, posisi penantang 2 ditempati pembaca 2, dan posisi pembaca 2 ditempati pembaca 1
9) Siswa merekap point yang telah dicapai oleh tim masing-masing.

c. Aktivitas Belajar Siswa

Adapun indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaraan kooperatif tipe teams games tournament adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas Visual
   a) Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi yang disampaikan.
   b) Siswa membaca kartu soal dan kartu jawaban yang telah ditentukan
   c) Siswa memperhatikan guru menyediakan kartu soal, kartu jawaban, kartu nomor, dan lembar penilaian.
2) Aktivitas Lisan
   a) Siswa bertanya kepada guru tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*
   b) Siswa mengeluarkan pendapat serta memberikan saran tentang jawaban yang tidak disetujuinya.

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3) Aktivitas Mendengarkan

a) Siswa mendengarkan uraian tentang langkah-langkah model pembelajaran *teams games tornament*

b) Siswa mendengarkan jawaban dari masing masing kelompok

4) Aktivitas Menulis

a) Siswa menulis serta menyalin skor yang diperoleh setiap kelompok.

b) Siswa menulis hasil rekap penilaian masing-masing kelompok di papan tulis.

5) Aktivitas Mental

a) Siswa menanggapi serta memecahkan soal yang telah diberkan guru.

b) Siswa menanggapi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tidak mereka setujui.

6) Aktivitas Emosional

a) Siswa berani menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari anggota kelompoknya dengan tenang.

b) Siswa gembira dan bersemangat menerima penghargaan yang diberikan guru

7) Aktivitas Motorik

a. Siswa melakukan intruksi guru untuk berkumpul bersama kelomponya masing-masing

b. Siswa melakukan percobaan serta permainan *teams games tournament*

UIN SUSKA RIAU
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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

8) Aktivitas Menggambar

a) Siswa membuat gambar sesuai dengan materi yang sedang berlangsung.

2. Indikator Hasil

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V mencapai 75%.[33] Artinya dengan persentase tersebut, hampir secara keseluruhan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* maka aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru akan meningkat.

[33]E. Mulyasa, *Op. Cit.*, h. 257