

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 TEORETIS

A. Konsep Teoretis

1. Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tounamen (TGT)

Strategi pembelajaran koooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) atau pertandingan permainan Tim dikembangkan pertama kali oleh *David De Vries dan keath Edward*.¹⁵ Pada strategi ini siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras atau suku yang heterogen. Secara umum TGT hampir sama dengan STAD, yang membedakan adalah TGT menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim yang lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁶

Menurut Trinto, TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SLTP, SLTA) hingga perguruan tinggi.¹⁷ Dalam pelaksanaan model TGT tidak memerlukan fasilitas mendukung khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan TGT juga melibatkan aktifitas seluruh siswa untuk memperoleh yang

¹⁵ Trinto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*, Op, Cit, h. 19

¹⁶ Rober E Slavin, *Cooperatif Learning*, (Bandung : Nusa Media), 2005, h. 163-165.

¹⁷ Trinto, *log, cit.*



diinginkan. Kegiatan peerlesson terlihat ketika siswa melaksanakan diskusi dalam kelompoknya, dimana mereka saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama.

Strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktifitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan para siswa sebagai *peerlesson*.

Adapun pelaksanaannya menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu :

- a. tahap penyajian kelas (*class precentation*),
- b. belajar dalam kelompok (*teams*),
- c. permainan (*games*),
- d. pertandingan (*tournament*), dan
- e. penghargaan kelompok (*team recognition*).¹⁸

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Siswa Bekerja Dalam Kelompok – Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin,

¹⁸ Rober E Slavin, *Cooperatif Learning, Op, Cit*, h. 163

dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

b) *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta berkemampuan sama (homogen). Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu – kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang

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 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.

diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

c) Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

TABEL 2.1
Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain Dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

TABEL 2.2
Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain Dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	60
<i>Middle Scorer</i>	40
<i>Low Scorer</i>	20



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.

Dengan keterangan sebagai berikut:

1. *Top Scorer* (skor tertinggi),
2. *High Middle scorer* (skor tinggi),
3. *Middle Scorer* (skor sedang)
4. *Low Middle Scorer* (skor rendah),
5. *Low Scorer* (skor terendah).

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

- a. Mengajar (*teach*) Mempersentasekan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.
- b. Belajar Kelompok (*team study*) Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan
 - 1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) , lembar kerja siswa (LKS) dan

perangkat *Teams Games Tournament* (TGT) berupa soal turnamen, kartu bernomor, lembar soal, kunci jawaban dan lembar catatan skor.

- 2) Soal turnamen yang diberikan kepada siswa berjumlah sepuluh soal. Dimana soal tersebut dibedakan tingkat kesukarannya disetiap meja turnamen, yakni soal untuk siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Namun yang mengakhiri berakhirnya turnamen bukanlah selesai pengerjaan seluruh soal tersebut, melainkan batas waktu yang telah ditentukan oleh guru.

- 3) Mempersiapkan instrumen pengumpulan data yaitu observasi.

b. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran

- 1) Menentukan kelompok belajar berdasarkan kemampuan akademik yang telah diatur oleh peneliti.
- 2) Menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

c. Tahap Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran dan memberikan motivasi.
- b) Guru melaksanakan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) kepada siswa.
- c) Guru meminta siswa duduk di dalam kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.

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.

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. Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan secara singkat tentang materi pelajaran.
- b) Guru memberikan apersepsi yang sesuai dengan materi yang disampaikan.
- c) Guru memotivasi siswa untuk bertanya.
- d) Guru meminta siswa untuk mengisi lembar kerja siswa (LKS) secara berkelompok
- e) Guru dan siswa membahas secara bersama-sama.
- f) Guru memulai pembelajaran TGT.
- g) Guru menyuruh siswa yang telah ditentukan untuk duduk di meja turnamen dan menjelaskan cara bermain dan bertanding.
- h) Guru meminta masing-masing siswa dalam kelompok untuk mengambil nomor undian dan mengambil tempat duduk sesuai dengan urutan nomor dari yang besar ke nomor yang kecil searah putaran jarum jam.
- i) Guru meminta siswa untuk memulai pertandingan, yang mana dimulai dari siswa yang dapat nomor tertinggi.
- j) Guru berjalan dari meja satu ke meja lainnya untuk meyakinkan jawaban pertanyaan dan cara bertanding siswa.

3. Kegiatan Akhir

- a) Guru memerintahkan ketua kelompok untuk menghitung jumlah kartu yang diperoleh oleh masing-masing siswa pada akhir pertandingan, kemudian mencatat pada lembar pencatatan skor.

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.

- b) Guru menghitung nilai individu dan nilai kelompok, kemudian memberikan penghargaan kelompok.
- c) Guru memberikan evaluasi.
- d) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- e) guru menutup pelajaran.

d. Tahapan Evaluasi

Setelah pokok bahasan materi Fiqih telah diajarkan, kemudian menganalisis data dan membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

Menurut Slavin, strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai beberapa komponen untuk membantu pelaksanaan,¹⁹ yaitu:

a. Presentasi Kelas

Pada kegiatan ini, guru memperkenalkan materi pelajaran yang akan dibahas, yaitu dengan cara pengajaran langsung, diskusi atau dapat menggunakan cara yang lainnya. Hal ini yang perlu diperhatikan dalam presentasi adalah dalam presentasi kelas ini berbeda dengan presentasi kelas biasa, karena presentasi kelas pada pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disampaikan hanya menyangkut pokok materi dan penjelasan tentang teknik pembelajaran yang akan digunakan. Dengan demikian siswa harus memperhatikan secara cermat selama presentasi kelas berlangsung. Siswa harus menyadari bahwa kecermatannya sangat menunjang untuk mempelajari materi

¹⁹ Rober E Slavin, *Cooperatif Learning*, Op, Cit, h. 166.

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.

yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat mendukung keberhasilan belajar selanjutnya dan pada akhirnya dapat membantu usaha mengumpulkan nilai bagi kelompok mereka.

b. Tim

Tim merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tekanannya terletak pada anggota kelompok, yaitu untuk melakukan suatu yang terbaik untuk kelompok dan dalam memberikan dukungan untuk meningkatkan kemampuan akademik anggota selama pembelajaran, kelompok memberikan perhatian dan penghargaan yang sama terhadap setiap anggotanya sehingga setiap anggota merasa dihargai.

Sebelum kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dibentuk dengan beranggotakan 4-6 orang siswa, yang terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik berbeda, yaitu siswa berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Selain itu dalam penempatan kelompok ini, guru sebaiknya mempertimbangkan kriteria heterogen lainnya, misalnya: jenis kelamin, latar belakang sosial, suku atau ras, atau lainnya. Perlu diperhatikan bahwa dalam penempatan kelompok ini siswa jangan sampai memilih sendiri untuk menentukan anggota kelompoknya.

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas

dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim berbeda. Game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut.

d. Turnamen

Turnamen adalah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya turnamen ini berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama guru menunjuk siswa dari suatu kelompok untuk ditempatkan pada meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Pada meja 1 ditempatkan wakil-wakil siswa yang berkemampuan akademik tinggi, pada meja 2 dan 3 ditempatkan siswa yang akademiknya sedang atau rata-rata. Pada meja 4 ditempatkan siswa yang kemampuannya akademik rendah.

Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya jumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas mengambil kartu yang berisi nomor soal, membacakan nomor dengan keras, dan memberikan jawaban. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang II bertugas menyetujui pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda.

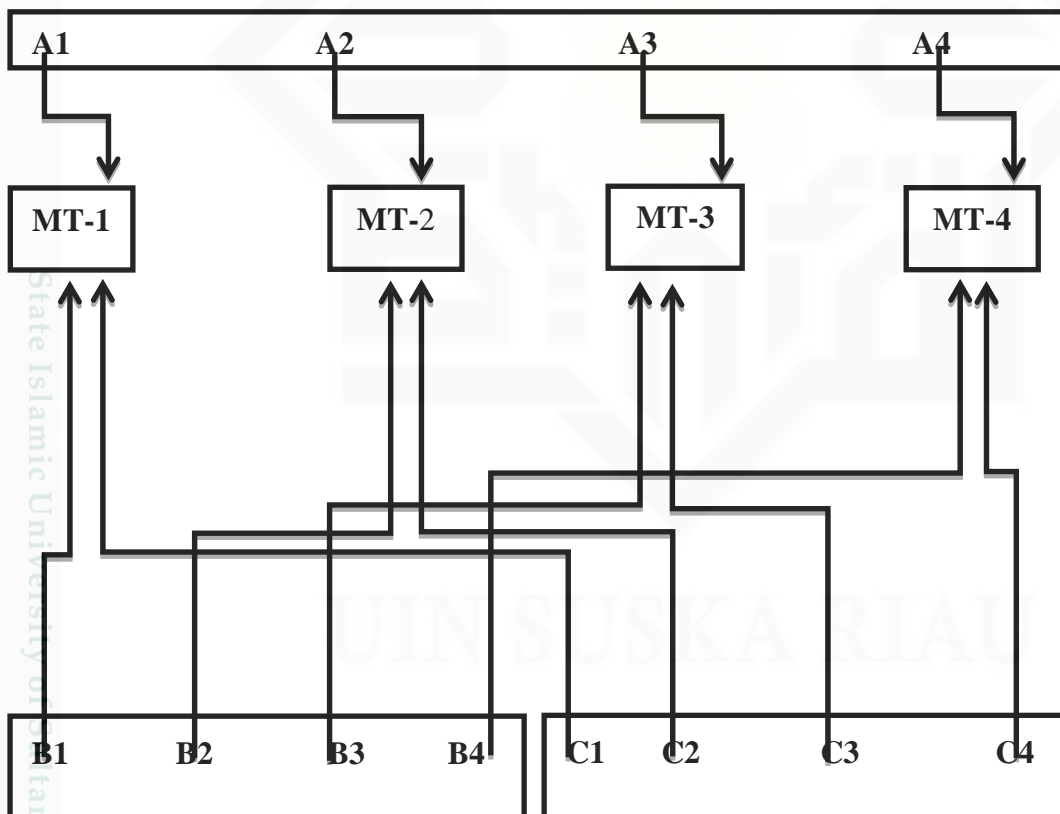
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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.



Selanjutnya, para siswa akan mengalami perubahan posisi dari suatu meja ke meja yang lain tergantung dari kemampuan mereka dalam mengikuti lomba atau turnamen. Pemenang pertama pada suatu meja biasa berpindah meja yang berkualifikasi lebih tinggi, pemenang kedua tetap tinggal di meja semula, sedangkan siswa yang mendapat skor terendah akan bergeser ke meja yang di tempati oleh siswa yang berkualifikasi lebih rendah. Dengan cara ini maka penempatan siswa pada saat awal akan dapat bergeser naik atau turun sampai menempati posisi yang sesuai dengan tingkat kemampuan yang sesungguhnya mereka miliki.

Bagan penempatan siswa dalam kelompok belajar meja pertandingan:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Keterangan:

- A1, B1, C1 : Siswa dengan kemampuan tinggi
 A2, B2, C2 : Siswa dengan kemampuan sedang
 A3, B3, C3 : Siswa dengan kemampuan rendah
 MT-1 : Meja turnamen 1
 MT-2 : Meja turnamen 2
 MT-3 : Meja turnamen 3
 MT-4 : Meja turnamen 4

e. Skor Tim

Skor rata-rata kelompok diperoleh dari rata-rata perkembangan anggota kelompok. Nilai perkembangan adalah nilai yang diperoleh dari masing-masing siswa dengan membandingkan skor tes awal dan tes akhir. Aturan dasar pemberian poin pertandingan menurut Slavin adalah seperti contoh berikut. Misalnya pada suatu meja pertandingan terdiri dari tiga siswa yang tidak seri dalam pengumpul kartu maka pengumpul kartu terbanyak mendapat poin 60, pengumpul kartu sedang mendapat poin 40 dan pengumpul kartu paling sedikit mendapat poin 20. Aturan aturan seperti tabel berikut:

TABEL 2.3
Skor Permainan TGT

Meja Pertandingan :
 Putaran ke :

Pemain	Kelompok Belajar	Game-1	Game-2	Game-3	Jumlah Kartu	Poin
A	1	14	10	-	24	60
B	2	11	12	-	22	40
C	3	5	7	-	12	20

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.

TABEL 2.4

Perhitungan Poin Pertandingan Untuk Tiga Orang Pemain

Pemain	Tidak Seri	Seri Untuk Jumlah Kartu Terbanyak	Seri Untuk Jumlah Kartu Sedikit	Seri Untuk Ketiga-tiganya
A	60	50	60	40
B	40	50	30	40
C	20	20	30	40

TABEL 2.5

Perhitungan Poin Pertandingan untuk Empat Orang Pemain

Pemain	Tidak Seri	Seri Paling Banyak	Seri Sedang	Seri Paling Sedikit	Tiga Seri Paling Banyak	Tiga seri sedang	Seri Untuk Banyak dan Sedikit	Empat Seri
A	60	50	60	60	50	60	50	40
B	40	50	40	40	50	30	50	40
C	30	30	40	30	50	30	30	40
D	20	20	20	30	20	30	30	40

f) Penghargaan Tim

Dari skor rata-rata kelompok ini guru dapat memberikan penghargaan kepada setiap kelompok berdasarkan kriteria seperti pada tabel berikut.

TABEL 2.6

Kriteria Penghargaan Untuk Kelompok

No	Kriteria(Rata-rata Kelompok)	Penghargaan
1	40	Good Team
2	45	Good Team
3	50	Good Team

Sumber : Robert E. Slavin, *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*.

Bentuk penghargaan ini adalah dengan menyebutkan didepan kelas peserta anggota kelompok yang mendapatkan predikat baik, hebat dan super.

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 kelebihan-kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya²⁰:

- a) Semua anggota memperoleh tugas
- b) Ada interksi langsung antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru
- c) Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain
- d) Meningkatkan akademik siswa
- e) Melatih siswa untuk berbicara di depan kelas
- f) Meningkatkan rasa persaudaraan
- g) Merangsang siswa untuk lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal fiqih
- h) Siswa mampu bekerja sama dalam belajar sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Kelebihan- tersebut dapat dicapai apabila pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan tahapan-tahapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) itu sendiri.

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan siswa dimana siswa melakukan aktifitas belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran.²¹ Keaktifan yang

²⁰ Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Suska Press), 2008, h. 53.

²¹ Rusman, *Op. Cit*, hlm. 393.

dimaksud disini penekanan pada siswa, sebab dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

Keaktifan belajar merupakan bagian dari aktif belajar. Keaktifan tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik saja, tapi juga ditentukan oleh aktif non fisik seperti mental, intelektual dan emosional.

Aktif belajar merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk merubah 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 peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan berbagai ahli pendidikan.

Rousseau yang dikutip oleh sardiman mangatakan bahwa segala penegetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan kerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.²² Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada keaktifan dari siswa proses pembelajaran tidak mungkin berjalan dengan baik. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat Rusman yang mengemukakan bahwa pembelajaran dianggap jika dalam proses dalam pembelajaran tersebut siswa terlibat secara aktif untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan melalai pengembangan belajar.

²² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2011, h.

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 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.

Pembelajaran dianggap terjadi apabila ada terlibatan siswa secara aktif, artinya pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menekankan dan berorientasi pada keaktifan siswa.²³

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa aktivitas disekolah cukup kompleks dan bervariasi. Tanpa keaktifan belajar kurang bermakna. Dengan adanya keaktifan 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 keaktifan peserta didik menalar.²⁴ Kemudian diperkuat dengan pendapat Didi Suryadi yang menyatakan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari, dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut.²⁵ Di sini terlihat bahwa peran keaktifan belajar dari peserta didik sangatlah penting dalam membangun pengetahuan baik secara personal maupun secara sosial.

Dengan memaparkan beberapa pendapat dari para ahli tersebut, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan keaktifan, tanpa adanya

²³ Rusman, *Op, Cit.* h. 391

²⁴ Trinto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana), 2011,

h. 19.

²⁵ Didi Suryadi, *Pendidikan Matematika*, (Bandung: UPI), 2011, h. 11



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.

keaktifan siswa dalam pembelajaran, pembelajaran tersebut dianggap kurang bermakna.

Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala:²⁶

- a. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa
- b. Pendidikan berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar.
- c. Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kopetensi dasar).
- d. Pengelolaan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep
- e. Melakukan pengukuran secara kontinyu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

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

²⁶ Martinis Yarmin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada), 2007, h. 80-

mengemukakan bahwa banyak cara yang bisa membuat siswa belajar secara aktif yaitu dengan perlengkapan belajar aktif. Perlengkapan belajar aktif yang dimaksud adalah tata letak ruangan, metode atau strategi mengaktifkan siswa, kemitraan belajar, membangkitkan minat siswa, pemahaman yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memilih kelompok belajar.²⁷

Keaktifan belajar Fiqih adalah keadaan dimana siswa melakukan kegiatan belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran Fiqih.

Keaktifan belajar siswa dapat dikondisikan melalui pembelajaran aktif yang dapat dilihat dari tingkah laku siswa yang aktif.

Adapun indikator keaktifan siswa yang disebut aktif dalam belajar, yaitu;²⁸

- 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dari permasalahan.
- 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- 3) Penampilan dalam berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar dan mengajar hingga mencapai keberhasilan.

Adapun indikator keaktifan siswa yang dikatakan aktif dalam pembelajaran menurut Suryosubroto adalah terdapat ciri-ciri sebagai berikut²⁹:

²⁷ Rusman, *Op, Cit*, h. 399.

²⁸ Ahmad Rohani, *Pengembangan 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.

- 1) Siswa berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran
- 2) Pengetahuan dipelajari, dialami, dan dan ditemukan oleh siswa
- 3) Mencobakan sendiri konsep-konsep
- 4) Siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya.

Banyak jenis keaktifan yang dapat dilakukan oleh siswa disekolah.

Paul B. Diedrich yang di kutip oleh Oemar Hamalik mengklasifikasikan aktivitas belajar, sebagai berikut:³⁰

- 1) *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya adalah membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan.
- 2) *Oral Activities*, seperti : menyatakan, merumuskan bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening Activities*, seperti mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing Activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing Activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, seperti melakkan percobaan, membuat kontruksi, model merepasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental Activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

²⁹ Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta). 2002, h.

³⁰ Sardiman, *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.

8) *Emotional Activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang. Gugup.

Dari yang telah dijelaskan di atas, dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa dalam menciptakan suatu pembelajaran yang aktif siswa harus banyak melaksanakan kegiatan-kegiatan seperti membaca, menulis bercerita, mengajukan pertanyaan, menanggapi atau dapat dilaksanakan dengan berbagai metode, strategi, pendekatan, dan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Maritinis menjelaskan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu³¹:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa)
- c. Mengingatnkan kompetensi belajar kepada siswa.

³¹ Maritinis Yamin, *Op, Cit*, h. 84.



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.

- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memeberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan keaktifan, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (*feed back*)
- h. Melakukan tagihan-tagihan pada siswa berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indah Sri Mayola yang berjudul Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Kampar, bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena terjadi persaingan antar kelompok, setiap kelompok berlomba-lomba mendapatkan nilai yang terbaik dan tertinggi.

Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berjudul Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Fiqih Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi, peneliti melihat pengaruh yang ditimbulkan dari pembelajaran kooperatif tipe



teams games tournament (TGT) adalah keaktifan belajar siswa, dimana dalam TGT ini siswa dituntut untuk berbicara dan mengeluarkan pendapat.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep-konsep teoritis agar jelas dan terarah, konsep yang dioperasionalkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Penggunaan strategi pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT).

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) yang akan di operasionalkan penulis adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan
 - 1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP LKS , soal evaluasi, perangkat TGT berupa soal turnamen, kartu bernomor, lembar soal, kunci jawaban dan lembar catatan skor.
 - 2) Soal turnamen yang diberikan kepada siswa berjumlah sepuluh soal.
 - 3) Mempersiapkan instrumen pengumpulan data observasi keaktifan dan strategi pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT).
- b. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran
 - 1) Guru menentukan kelompok belajar berdasarkan kemampuan akademik yang telah diatur oleh peneliti.

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.

- 2) Menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
- c. Tahap Kegiatan Pembelajaran
- 1) Kegiatan Awal
 - a. Guru membuka pelajaran dan memberikan motivasi.
 - b. Guru melaksanakan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) kepada siswa.
 - c. Guru meminta siswa duduk di dalam kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.
 - 2) Kegiatan Inti
 - a. Guru menjelaskan secara singkat tentang materi pelajaran.
 - b. Guru memberikan apersepsi yang sesuai dengan materi yang disampaikan.
 - c. Guru memotivasi siswa untuk bertanya.
 - d. Guru meminta siswa untuk mengisi lembar kerja siswa (LKS) secara berkelompok.
 - e. Guru dan siswa membahas secara bersama-sama.
 - f. Guru memulai pembelajaran TGT.
 - g. Guru meminta masing-masing siswa dalam kelompok untuk mengambil nomor undian dan mengambil tempat duduk sesuai dengan urutan nomor dari yang besar ke nomor yang kecil searah putaran jarum jam.
 - h. Guru meminta siswa untuk memulai pertandingan, dimulai dari siswa yang dapat nomor tertinggi.

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.

- i. Guru berjalan dari meja satu ke meja lainnya untuk meyakinkan jawaban pertanyaan dan cara bertanding siswa.

3) Kegiatan Akhir

- a. Guru menghitung jumlah kartu yang diperoleh oleh masing-masing siswa pada akhir pertandingan.
- b. Guru mencatat jumlah kartu pada lembar pencatatan skor.
- c. Guru menghitung nilai individu dan nilai kelompok.
- d. Guru memberikan penghargaan kelompok.
- e. Guru memberikan evaluasi.
- f. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- g. guru menutup pelajaran.

d. Tahapan Evaluasi

- 1) Guru menganalisis data.
- 2) Guru membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

2. Keaktifan belajar

Adapun indikator siswa yang dikatakan aktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya dengan teman atau gurunya.
- b) Siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah dalam kelompoknya.
- c) Siswa berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran.
- d) Siswa memperhatikan dengan baik ketika guru menjelaskan.

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.

- e) Siswa mendengarkan dengan baik ketika temannya memberikan pendapat.
- f) Siswa mencoba sendiri konsep-konsep materi pelajaran.
- g) Siswa memiliki keberanian menampilkan pendapat kepada siswa lain.
- h) Siswa berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- i) Siswa menampilkan pertanyaan dan jawaban dalam berbagai usaha.
- j) Siswa belajar hingga mencapai keberhasilan.

D. Asumsi dan Hipotesis**1. Asumsi Dasar**

Berdasarkan gejala-gejala di atas penulis mempunyai beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Strategi belajar siswa dalam memahami materi Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti berbeda-beda.
- b. Keaktifan belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Berbeda-beda.
- c. Ada kecenderungan strategi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti berhubungan dengan keaktifan belajar.

2. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

H_a = Ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar Fiqih siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Cerenti.

H_o = Tidak ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar Fiqih siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Cerenti.

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.