

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.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana peserta didik harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.¹

Slavin mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar secara kelompok.² Menurut Johnson & Jonhson dalam Isjono menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.³

Pembelajaran kooperatif learning merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung: Rajawali pers, 2012), h. 201

² Salvin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 11

³ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 17

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.

penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan yang semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok.

Etin Solihatin menyatakan bahwa pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari 2 orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.⁴

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian dan dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin dinyatakan bahwa menggunakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.⁵

Dari kajian teori diatas penulis tarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang dirancang agar para siswa dapat menyelesaikan tugas kelompoknya, dan siswa dapat

⁴ Etin Solihatin, *Cooperatif Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 4

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung: Rajawali pers, 2012) , h. 205

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.

bekerjasama dan menumbuhkan ketergantungan positif sehingga rasa setia kawan dan rasa ingin maju bersama tertanam pada diri masing-masing siswa.

2. Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif terbagi dalam beberapa tipe yaitu: pembelajaran tipe *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Teams Assited Individualization* (TAI), *Cooperatif Integrated Reading and Composition* (CIRC). Pada penelitian ini pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Saco, dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).⁶

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dipakai dalam

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung: Rajawali pers, 2012), h. 224

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.

turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).⁷

Ada lima komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

- a. Penyajian kelas
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pembelajaran langsung, mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan yang ada pada setiap siswa.
- b. Kelompok (*team*)
Kelompok biasanya terdiri atas 5-6 siswa yang anggotanya heteogendilihat dari prestasi akademik, jenis, kelamin, ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal saat *game*.
- c. *Game*
Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

⁷*Ibid*, h. 225

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.

d. *Tournament*

Turnamen dilakukan pada akhir mingguan atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

e. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.⁸

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak hanya siswa yang berkemampuan akademis tinggi yang menonjol tetapi siswa yang berkemampuan akademis rendah juga ikut menonjol.
- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan ketergantungan positif sehingga rasa setia kawan dan rasa ingin maju bersama tertanam.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar
- 4) Membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran

Adapun menurut Menurut Suarjana dalam Mas Adjie, yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:⁹

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka setia 2011), h. 92-93

⁹ Mas Adjie, Online <http://zakwaan-priaji.blogspot.co.id/2013/11/metode-pembelajaran-kooperatif-tipe.html>. diakses pada tanggal 21 januari 2016 jam 11.00

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.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam model pembelajaran ini, menggunakan waktu yang cukup lama.
- 2) Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi yang paling cocok untuk model ini.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, salah satunya membuat soal untuk tournament atau lomba.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar secara etimologi terdiri dari dua kata yaitu kata “hasil” dan “belajar”, menurut kamus besar bahasa Indonesia kata “hasil” adalah sesuatu yang diperoleh dengan usaha. Sedangkan kata “belajar” adalah suatu perubahan dalam tingkah laku, perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.¹⁰ Slameto mendefenisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang

¹⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung: Rajawali pers, 2012), h. 1

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.

baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.¹¹

Secara kuantitatif belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Secara institusional, belajar dipandang sebagai proses validasi (pengabsahan) terhadap penguasaan peserta didik atas materi-materi yang telah dipelajari. Kemudian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman.¹²

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman-pengalaman belajarnya.¹³ Menurut Muhibin Syah hasil belajar adalah Perubahan sebagai akibat pengalaman belajar dan proses belajar siswa.¹⁴

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 2

¹² Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), h. 237

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 22

¹⁴ Muhibin syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2009), h.

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.

yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.¹⁵

Tulus Tu'u mengemukakan bahwa prestasi atau hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran disekolah atau diperguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sementara prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru.¹⁶

Dari kajian teori diatas penulis tarik kesimpulan bahwa Hasil belajar adalah hasil yang dimiliki atau yang dicapai oleh peserta didik setelah dilakukannya tes oleh guru.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dapat dilihat dari tiga kategori ranah yaitu:

- a). Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- b). Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi,

¹⁵Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi PressIndo, 2008), h. 14

¹⁶ Tulus Tu'u, *Peran disiplin pada Prilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Grasindo, 2004), h. 75

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.

menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c). Ranah Psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Untuk memahami kegiatan yang disebut belajar, perlu dilakukan analisis untuk menemukan persoalan-persoalan apa yang terlibat di dalam kegiatan belajar itu. Karena persoalan-persoalan tersebut akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal (faktor dalam diri siswa)

a) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Demikian juga kondisi syaraf pengontrol kesadaran dan kondisi pancaindera dapat berpengaruh pada proses dan hasil belajar.

b) Faktor psikologis

Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan

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.

ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Faktor-faktor psikologis tersebut diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat, dan bakat, motif dan motivasi, serta kognitif dan daya nalar.

2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa)

a) Faktor lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam seperti keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Selain itu dapat pula berupa lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya, juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

b) 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 dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, seperti guru.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah diteliti oleh Sri Setyowati dari UIN Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan

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.

Pendidikan Matematika pada tahun 2013 yaitu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Strategi *True or False* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa MAN 1 Pekanbaru”. Hasil penelitian yang dilakukannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan strategi *True or False* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa MAN 1 Pekanbaru.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan yang menjadi perbedaan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri menggabungkan antara model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan strategi *true or false* sedangkan penelitian saya hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
2. Penelitian yang dilakukan Sri bertujuan meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa MAN 1 Pekanbaru, dan penelitian yang dilakukan penulis bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru.

C. Konsep Operasional

Konsep yang dioperasionalkan dalam penelitian ini meliputi penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Hasil belajar siswa.

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.

1. Penerapan Model Pembelajaran Koopertif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pembelajaran langsung, mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan yang ada pada setiap siswa.

b. Membentuk Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas 5-6 siswa yang anggotanya heteogen dilihat dari prestasi akademik, jenis, kelamin, ras atau etnik.

c. Mengadakan *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

d. Tournament

Turnamen dilakukan pada akhir mingguan atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

e. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

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. Indikator Hasil Belajar

Adapun indikator dari hasil belajar yang dihubungkan dengan kisi-kisi soal siswa sebagai berikut:

1. Siswa menjelaskan pengertian iman kepada Allah dengan pengertian asmaul husnah
2. Siswa menjelaskan pengertian sifat Allah
3. Siswa menyebutkan arti 10 sifat Allah dalam asmaul husnah
4. Siswa menjelaskan arti 10 sifat Allah dalam asmaul husnah
5. Siswa menjabarkan 10 sifat Allah kedalam sifat manusia
6. Siswa mempraktikkan sifat-sifat Allah yang sepatutnya bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari
7. Siswa menerapkan perilaku yang mencerminkan penghayatan terhadap 10 sifat Allah dalam asmaul husnah.

D. Hipotesis

H_a : Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas X SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru.

H_o : Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas X SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru