

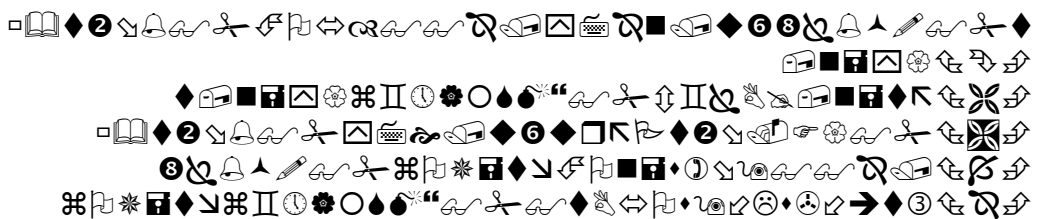
**BAB II**  
**KAJIAN TEORI**

**A. Konsep Teoretis**

1. Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif

Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan. “mengajar adalah suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik, sehingga terjadi proses belajar”<sup>1</sup>. Sedangkan Belajar adalah: suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”<sup>2</sup>. Dengan demikian, mengajar dan belajar merupakan inti dari kegiatan pembelajaran.

Dalam Al-Quran kata al’ilm dan turunannya berulang sebanyak 780 kali, seperti yang termaktub dalam wahyu yang pertama turun kepada baginda Rasulullah SAW yakni Al-Alaq ayat 1-5 :



1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

---

<sup>1</sup>Sardiman, 2010, *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada, h. 46  
<sup>2</sup> Tohirin, 2006, *Psikologi Pembelaj* ndidikan Agama Islam, Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada, h. 7

3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>3</sup>

Ayat ini menjadi bukti bahwa Al-Qur'an memandang bahwa aktivitas belajar merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berupa menyampaikan, menelaah, mencari, dan mengkaji, serta meneliti.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.<sup>4</sup> Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang di rancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Menurut slavin, pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kooperatif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Q.S,Al-A'Alaq:1-5

<sup>4</sup>Agus Suprijono, 2012, *Cooperative Learning teori dan aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hh. 54-55

<sup>5</sup> Isjoni, *Op.Cit*, h. 15

Secara sederhana kata kooperatif berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu tim. Jadi, pembelajaran kooperatif dapat diartikan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif menyangkut teknik pengelompokan yang didalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-6 orang. Belajar kooperatif adalah prinsip dan teknik untuk membantu para siswa bekerja sama secara lebih efektif.<sup>6</sup>

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi para siswa, dan juga akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah di bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Paradigma lama dalam proses pembelajaran adalah guru memberikan pengetahuan pada siswa secara pasif. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses pembelajaran lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari walaupun dalam dalam

---

<sup>6</sup> Hartono, 2012, *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*, Pekanbaru Riau: Zanafa Publishing.

pembelajaran kooperatif siswa dapat belajar dari dua sumber belajar utama yaitu pengajar dan teman belajar lain.<sup>7</sup>

*Cooperatif Learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.<sup>8</sup> Ada tiga bentuk keterampilan kooperatif sebagaimana diungkapkan oleh Lundgren dalam Rusman, yaitu:

a. Keterampilan kooperatif tingkat awal

Meliputi: (a) menggunakan kesepakatan; (b) mengharagai kontribusi; (c) mengambil giliran dan berbagi tugas; (f) mendorong partisipasi; (g) mengundang orang lain untuk berbicara; (h) menyelesaikan tugas pada waktunya; dan (i) menghormati perbedaan individu.

b. Keterampilan kooperatif tingkat menengah

Meliputi: (a) menunjukkan penghargaan dan simpati; (b) mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima; (c) mendengarkan dengan aktif; (d) bertanya; (e) membuat ringkasan; (f) menafsirkan; (g) mengatur dan mengorganisir; (h) menerima tanggug jawab; (i) mengurangi ketegangan.

c. Keterampilan kooperatif tingkat mahir

---

<sup>7</sup> Made Wena, 2013, *Strategi pembelajaran inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara, hh. 189

<sup>8</sup> Rusman, 2011, *Model-Model Pembelajaran :Mengembangkan Profesionalisme Guru*, jakarta, Rajawali Pers, hlm,203

Meliputi: (a) mengelaborasi; (b) memeriksa dengan cermat; (c) menanyakan kebenaran; (d) menetapkan tujuan; dan (e) berkompromi.<sup>9</sup>

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

## 2. Strategi Pembelajaran *Team Game Tournament*

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang di hadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>10</sup>

*Team Game Tournament*, pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.<sup>11</sup> Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja sama seperti *Student Teams-Achievement*

---

<sup>9</sup> Rusman, *Ibid*, h. 210

<sup>10</sup> Hamzah B, Uno, 2011, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 1

<sup>11</sup> Robert E Slavin, 2005, *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media, h. 13

Divisions(STAD), tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) kedua-duanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

*Slavin*, dalam Miftahul Huda, menyarankan agar TGT di terapkan setiap minggu, sementara *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* dijalankan pada ujian tengah semester dan ujian akhir, menurut *slavin*, skor turnamen yang diperoleh TGT bisa dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok saat mereka menjalani proses *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*.<sup>12</sup>

Dalam Implementasinya secara teknis *Slavin* dalam *Rusman*, mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik

---

<sup>12</sup>Miftahhul Huda, 2012, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 117

TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:<sup>13</sup>

Step 1: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.

Step 2: Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

Step 3: Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).

Step 4: Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

- a. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang , kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
- b. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- c. Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.

---

<sup>13</sup> Rusman, *Op. Cit*, h. 225

- d. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- e. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
- f. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
- g. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
- h. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
- i. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
- j. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Bentuk pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Pendahuluan.
  - a. Guru memberikan informasi tentang materi pelajaran.
  - b. Guru mempersiapkan sesuatu yang diperlukan untuk penerapan pembelajaran kooperatif tipe team game tournament.
2. Kegiatan inti.
  - a. Guru memberikan penjelasan tentang materi hari ini, dan menjelaskan kepada siswa bahwa hari itu guru akan mengajarkan



metode pembelajaran kooperatif tipe team game tournament dengan memberikan gambaran mengenai metode belajar tersebut.

- b. Guru mengadakan presentasi kelas kepada semua siswa.
- c. Guru membagi siswa dalam kelompok dengan cara heterogen, baik pada jenis kelamin dan kemampuan akademiknya.
- d. Guru membacakan kelompok pada meja pertandingan yang kemampuan akademiknya sama dan bermain dengan ketentuan yang sudah ditetapkan.
- e. Pertandingan berakhir apabila waktu jam pelajaran hampir habis.

### 3. Penutup.

- a. Guru menyimpulkan perolehan kartu siswa.
- b. Guru bersama siswa membuat rangkuman materi yang sudah dipelajari dari isi team game tournament itu.
- c. Guru memberikan PR untuk dibahas dipertemuan berikutnya.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan strategi Team Game Tournament

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran TGT Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- a. Lebih meningkatkan penercurahan waktu untuk tugas
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi
- g. Hasil belajar lebih baik
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Kelemahan model pembelajaran kooperatif bersumber dari faktor intern dan ekstern. Faktor dari dalam, yaitu : 1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, 2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecendrungan topik permasalahan yang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan, 4) saat diskusi kelas, terkadang di dominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis belum pernah dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Dumai adapun penelitian yang pernah dilakukan adalah mengenai "Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Tanjung Belit Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar" oleh Al Abdari (2011). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Fiqih dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa kelas VIII B di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Tanjung Belit Kecamatan Kampar.

Zulfahmi (2009) pernah melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Interaksi Pembelajaran Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Kelas VII di Mts Al-Fajar Pekanbaru." Dalam penelitian tersebut diperoleh persentase sebelum penerapan *Team Game Tournament* pada tindakan adalah 44.5% setelah penerapan *Team Game Tournament* pada siklus I adalah 57.5%. sedangkan pada siklus II masih penerapan *Team Game Tournament* adalah 74.5%.

Secara umum interaksi belajar Akidah Akhlak siswa mengalami peningkatan. Ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan interaksi belajar Akidah Akhlak siswa kelas VII MTs Al-Fajar Pekanbaru. Dari kedua penelitian tersebut di atas

dapat diketahui, bahwa penelitian yang memfokuskan pada efektifitas penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* belum ada.

### **C. Konsep Operasional**

Konsep operasional ini merupakan konsep untuk menjabarkan konsep teoritis secara konkrit agar mudah dipahami sekaligus sebagai acuan di lapangan dalam melakukan penelitian. Beberapa indikator yang digunakan untuk menjawab permasalahan mengenai efektifitas penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri Dumai :

1. Guru mata pelajaran AL-Qur'an Hadis mempersiapkan bahan / sumber pembelajaran yang diperlukan untuk penerapan strategi Team Games Tournament.
2. Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis membagi siswa dalam kelompok dengan cara heterogen.
3. Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis mengakhiri pertandingan apabila waktu jam pelajaran hampir habis.
4. Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menyampaikan materi yang akan di pertandingan.
5. Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menggunakan strategi pembelajaran sesuai dengan prosedur pelaksanaannya:

- a) Siswa mencabut kartu untuk pembaca I(nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
  - b) Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
  - c) Pembaca I membaca dan menjawab soal sesuai nomor pada kartu.
  - d) Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat menjawab secara bergantian.
  - e) Jika penantang salah, dikenakan denda mengembalikan kartu.
  - f) Setelah selesai, siswa menghitung kartu atau skor akhir.
6. Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis memberikan penghargaan kepada Tim yang mendapatkan skor tertinggi.
  7. Ada respon positif dari siswa selama proses pembelajaran menggunakan strategi *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
  8. Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menyimpulkan materi yang telah disampaikan.