**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Deskripsi Teori**
2. **Model Pembelajaran**
3. **Pengertian Model Pembelajaran**

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subyek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek/pembelajar dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.[[1]](#footnote-2) Sedangkan model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.[[2]](#footnote-3)

Model Pembelajaran menurut Agus Suprijono merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.[[3]](#footnote-4)

Soekamto menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang aktivitas belajar. [[4]](#footnote-5)

Menurut Joyce Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulm, dan lain-lain.[[5]](#footnote-6)

Dari pernyataan para ahli tersebut dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran secara konseptual yang dirancang dengan sistematis demi tercapainya tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi pelaksana pembelajaran.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.[[6]](#footnote-7) Selain itu, pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu untuk memahami suatu materi pelajaran, memeriksa dan memperbaiki jawaban temannya yang salah, serta aktivitas lainnya dengan tujuan untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi.[[7]](#footnote-8) Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) sangat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan berkolaborasi, melatih kepekaan diri, memahami perbedaan sikap dan perilaku dalam bekerjasama, mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku positif, sehingga siswa akan tahu kedudukannya dalam belajar. Siswa dapat saling menghargai satu sama lain, meningkatkan prestasi belajar dengan menyelesaikan tugas akademik sehingga dapat memahami konsep-konsep yang sulit. Pembelajaran kooperatif menekankan pada pembelajaran kelompok kecil dimana siswa belajar dan bekerjasama untuk mencapai tujuan yang optimal. “Menurut Roger dan David Johnson, ada lima unsur dasar pembelajaran kooperatif ”, yaitu sebagai berikut:[[8]](#footnote-9)

1. Prinsip ketergantungan positif, yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
2. Tanggung jawab perseorangan, yaitu keberhasilan kelompok sangat bergantung dari masing – masing anggota kelompoknya.
3. Interaksi tatap muka, yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.
6. **Ciri- Ciri Model Pembelajaran Kooperatif**

“Arends dalam Trianto menyatakan bahwa  pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut”:[[9]](#footnote-10)

1. Siwa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah ; 1).Setiap anggota memiliki peran, 2).Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, 3).Setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, 4).Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok 5).Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Tiga   konsep   sentral   yang   menjadi   karakteristik   model  pembelajaran kooperatif,[[10]](#footnote-11) yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

1. Penghargaan Kelompok

Pembelajaran    kooperatif    menggunakan    tujuan-tujuan    kelompok   untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu dan saling peduli.

1. Pertanggungjawaban Individu

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

1. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Pembelajran kooperatif menggunakan metode *skoring* yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa yang terdahulu. Dengan menggunakan metode *skoring* ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Dari uraian tentang karakteristik model pembelajaran kooperatif menurut beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan kerja sama antar siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini  tergantung dari keberhasilan masing-masing individu  dalam kelompok, dimana keberhasilan tersebut  sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok.

1. **Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan model pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses.[[11]](#footnote-12)

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu :[[12]](#footnote-13)

1. Hasil Belajar Akademik

Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

1. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan  lain  pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan saling menghargai satu sama lain.

1. Pengembangan Keterampilan Sosial

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa memiliki keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi.

1. **Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

Urutan  langkah-langkah  perilaku  menurut model  pembelajaran  kooperatif, adalah sebagaimana terlihat pada tabel di bawah ini :[[13]](#footnote-14)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Fase | Kegiatan | Tingkah Laku Guru |
| 1. | Fase 1 | Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar |
| 2. | Fase 2 | Menyajikan informasi | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan |
| 3. | Fase 3 | Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif | Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien |
| 4. | Fase 4 | Membimbing kelompok untuk bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok-kelompok untuk belajar pada saat mereka mengerjakan tugas |
| 5. | Fase 5 | Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya |
| 6. | Fase 6 | Memberikan penghargaan | Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok |

Ada beberapa variasi tipe model pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah. Tipe – tipe tersebut antara lain adalah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* yang mana dalam penelitian ini merupakan variabel bebas dari penelitian.

1. **Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Salah satu tipe model  pembelajaran kooperatif adalah *Teams-Games-Tournoment*. Dalam TGT, semua siswa dalam tiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok, sehingga saat ditunjuk oleh guru untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor untuk kelompoknya.

Rusman menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan “salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif”.[[14]](#footnote-15) TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan *Tournament* akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.[[15]](#footnote-16)

“Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki lima komponen” yaitu:[[16]](#footnote-17)

1. Presentasi kelas

Tiap pelajaran dalam TGT dimulai dengan presentasi pelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru dengan metode seperti ceramah, demonstrasi atau diskusi, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Presentasi pelajaran difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang dibahas. Setelah penyajian materi, siswa bekerja pada kelompok untuk menuntaskan materi pelajaran melalui tutorial, kuis atau diskusi.

1. Kerja tim

Pada tahapan ini tiap tim terdiri dari 4 atau 5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Kelompok merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran tipe TGT. Tekanannya terletak pada anggota kelompok, untuk melakukan sesuatu yang terbaik bagi kelompoknya dan dalam memberikan dukungan untuk meningkatkan kemampuan akademik anggotanya selama belajar.

1. Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan atau *game* dirancang dengan maksud untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaaan kerja tim. Permainan dirancang semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa.

1. Turnamen

Turnamen ini dibagi menjadi beberapa meja turnamen. Dalam turnamen siswa pada kelompok belajar heterogen dibagi dalam kelompok turnamen dengan kemampuan akademik yang homogen berisi 4-5 siswa. Dalam turnamen ini siswa melakukan pertandingan untuk mendapatkan poin. Guru menyediakan beberapa pertanyaan untuk dipertandingkan. Dalam pelaksanaannya, perangkat turnamen yang harus dipersiapkan adalah: kartu soal, kartu jawaban dan lembar pencatatan skor. Setiap turnamen dimulai pada saat kartu soal telah tersedia di meja turnamen, lalu kartu soal dibacakan. Sehingga terdengar oleh pemain lainnya dalam satu meja tersebut. Kemudian setiap pemain dalam satu meja berusaha menjawab dan mengerjakan soal itu di kertas masing-masing atau dijawab langsung. Setelah waktu yang disediakan berakhir, jawaban soal tersebut dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah dibuat oleh guru. Yang berhak mendapat giliran menjawab pertama adalah pemain pertama. Siswa yang memperoleh giliran pertama mengambil satu kartu bernomor, lalu membaca pertanyaan yang ada. Apabila siswa tersebut tidak bisa menjawab boleh menyatakan lewat dan kesempatan menjawab diberikan kepada siswa yang mendapat giliran menjawab berikutnya. Apabila siswa giliran pertama berusaha menjawab dan siswa yang mempunyai kesempatan menantang pertama mempunyai jawaban berbeda, maka siswa giliran kedua boleh menantang, jika siswa tersebut tidak menantang maka kesempatan dapat diberikan kepada siswa yang mendapat giliran berikutnya.

Siswa yang dapat menjawab dengan benar, dapat menyimpan kartu bernomor tadi sebagai bukti bahwa siswa tersebut menjawab soal yang diberikan dengan benar. Jika jawaban pemain pertama salah, maka pemain kedua, ketiga, keempat boleh menantang jawaban pemain pertama, namun apabila jawabannya salah, ada resikonya yaitu diberi hukuman mengembalikan kartu soal yang sebelumnya mereka peroleh ketempat semula. Berikutnya giliran pemain kedua, ketiga, keempat, kembali ke pertama, demikian seterusnya dengan ketentuan yang sama seperti pada putaran pertama sampai semua soal habis terjawab atau sampai waktu berakhir. Berikut ini digambarkan mengenai perputaran siswa yang bermain dalam setiap meja turnamen yaitu:

Pemain 1:

1. Mengambil satu kartu dari tumpukan kartu yang telah dikocok dan mencari soal yang sesuai.
2. Membaca soal
3. Mencoba menjawab soal

Pemain 3:

1. Ikut mencoba menjawab soal
2. Menantang
3. Mengambil dan membaca jawaban yang sesuai, menentukan pemenangnya

Pemain 2:

1. Ikut mencoba menjawab soal
2. Menantang bila mempunyai jawaban yang berbeda dengan pemain 1

**Gambar 2.1. Perputaran Pemain dalam Turnamen Akademik**

1. Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Menurut Slavin, langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games-Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah yaitu:[[17]](#footnote-18)

1. Class – Presentation (Penyajian/Presentasi Kelas)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game*, karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

1. Team (Kelompok)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* dan turnamen. Pada tahap ini siswa belajar bersama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama dan saling membantu dengan teman dalam kelompok untuk mendalami materi pelajaran. Selama belajar kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas, serta memandu berfungsinya kelompok belajar.

1. Game (Permainan)

Game dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang terdapat dalam teka-teki silang dan menyusun puzzle.

1. Tournament (Pertandingan/Kompetisi)

Biasanya turnamen dilaksanakan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siwa kedalam beberapa meja turnamen. Siswa masing-masing kelompok dari tingkat akademik tertinggi sampai tingkat terendah dikelompokkan bersama siswa dari kelompok lain yang mempunyai tingkat akademik sama untuk membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Siswa dari masing-masing kelompok bertanding untuk menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya.

Dalam turnamen ini, siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang atau rendah dapat menjadi siswa yang mendapat poin tertinggi bagi kelompoknya. Poin dari perolehan setiap anggota kelompok diakumulasikan dalam poin kelompok. Turnamen pada penelitian ini dilakukan pada setiap akhir siklus. Turnamen dimulai dengan pembagian peran siswa di masing-masing meja turnamen. Misalnya siswa dari kelompok A berperan sebagai pembaca soal, siswa dari kelompok B berperan sebagai penantang 1, siswa dari kelompok C berperan sebagai penantang 2, siswa dari kelompok D berperan sebagai penantang 3, siswa dari kelompok E berperan sebagai penantang 4, siswa dari kelompok F berperan sebagai penantang 5, siswa dari kelompok G berperan sebagai penantang 6, dan siswa dari kelompok H berperan sebagai penantang 7. Peran-peran tersebut pada putaran selanjutnya digilir agar masing-masing siswa dapat merasakan semua peran yang ada. Tugas masing-masing pemeran yaitu:

1. Pembaca, bertugas mengambil kartu bernomor, membacakan soal sesuai nomor yang telah diambil, dan berkesempatan untuk menjawab soal yang dibacanya.
2. Penantang 1 bertugas menantang jawaban jika dia mau (dan memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatinya.
3. Penantang 2 bertugas menantang jawaban jika menurutnya dari pembaca dan penantang 1 salah.
4. Penantang 3 bertugas menantang jawaban jika menurutnya dari pembaca, penantang 1, dan penantang 2 salah.
5. Penantang 4 bertugas menantang jawaban jika menurutnya dari pembaca penantang 1, penantang 2, dan penantang 3 salah.
6. Penantang 5 bertugas menantang jawaban jika menurutnya dari penantang 1, penantang 2, penantang 3, dan penantang 4 salah.
7. Penantang 6 bertugas menantang jawaban jika menurutnya dari pembaca, penantang 1, penantang 2, penantang 3, penantang 4, dan penantang 5 salah.
8. Penantang 7 bertugas menantang jawaban jika menurutnya dari pembaca, penantang 1, penantang 2, penantang 3, penantang 4, penantang 5 dan penantang 6 salah. Kemudian penantang 7 juga mendapat tugas untuk membacakan kunci jawaban.

Pemain yang menjawab benar dapat menyimpan kartu tersebut. Dan jika penantang salah dalam memberikan jawaban maka mereka mendapat hukuman yaitu harus mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya pada tumpukan kartu. Jika tidak ada yang menjawab benar, maka kartu dikembalikan pada tumpukan kartu. Untuk babak berikutnya semua pindah satu posisi ke kiri, dan penantang pertama giliran menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, penantang ketiga menjadi penantang kedua, penantang keempat menjadi penantang ketiga, penantang kelima menjadi penantang keempat, penantang keenam menjadi penantang kelima, penantang ketujuh menjadi penantang keenam dan pembaca menjadi penantang ketujuh. Permainan berjalan terus sampai waktu yang ditentukan habis atau kartunya habis. Ketika permainan berakhir, pemain mencatat jumlah kartu yang dimenangkan pada lembar pencatat skor.

1. Team – Recognize (penghargaan kelompok)

Penghargaan kelompok diberikan atas dasar rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari *game* dan turnamen. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. *Team* mendapat julukan sesuai poin yang diperoleh. Setelah mengikuti *game* dan turnamen, setiap kelompok akan memperoleh poin. Rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari turnamen akan digunakan sebagai penentu penghargaan kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.2**

**Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Tingkah laku Guru** | **Tingkah laku Siswa** |
| **1** | **2** | **3** |
| 1 | Guru menyampaikan materi pembelajaran | Siswa memberi perhatian penuh |
| 2 | Guru mengelompokkan siswa yang terdiri dari empat atau lebih orang siswa yang heterogen. Pembagian tugas tiap kelompok sama. | Siswa mengikuti petunjuk guru untuk berkumpul dengan anggota kelompok yang telah ditentukan |
| 3 | Guru membagi LKS kepada masing masing kelompok | Siswa menerima dan memastikan setiap anggota kelompok sudah memiliki LKS |
| 4 | Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyelesaikan soal-soal LKS  | Siswa aktif dalam kelompok ketika diskusi dalam menyelesaikan soal. |
| 5 | Guru memantau kerja dari kelompok selama diskusi berlangsung | Siswa secara kelompok menyelesaikan LKS |
| 6 | Guru menunjuk wakil dari kelompok menuju meja turnament. | Siswa yang ditunjuk guru mewakili kelompoknya menuju meja turnament |
| 7 | Guru meminta setiap wakil kelompok melakukan permainan dimeja turnament dengan mengambil sebuah kartu yang telah diacak diberi angka. | Siswa di meja turnament memilih kartu yang telah diacak |
| 8 | Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan jawabannya dari soal pengacakan kartu | Siswa mewakili kelompoknya mempresentasikan jawabannya |
| 9 | Guru memberi skor pada masing- masing kelompok sesuai dengan jawaban mereka | Siswa menerima skor untuk kelompoknya sesuai dengan hasil presentasinya |
| 10 | Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang meperoleh skor tinggi serta memberikan evaluasi. | Siswa / kelompok menerima penghargaan |

Dari langkah-langkah pembelajaran di atas, tampak bahwa pengetahuan tidak bersumber dari guru, akan tetapi siswalah yang secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri bersama anggota kelompoknya sesuai dengan prinsip-prinsip teori belajar *konstruktivisme*. Dengan demikian, guru hanya berperan sebagai fasilitator agar terjamin kondisi yang baik untuk pembelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain : (1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) Proses pembelajaran berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (4) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (5) Motivasi belajar lebih tinggi, (6) Hasil belajar lebih baik, dan (7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.[[18]](#footnote-19)

Selain itu, Slavin mengemukakan bahwa keunggulan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diantaranya yaitu dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, serta dalam pembelajaran membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament*.[[19]](#footnote-20)

Melihat kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di atas, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berhasil akan meningkatkan motivasi belajar yang diharapkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sama seperti model pembelajaran lain yang juga memiliki beberapa kekurangan seperti yang dikemukakan oleh Suarjana:

1. Bagi guru.
2. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
3. Waktu yang dibutuhkan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh
4. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.[[20]](#footnote-21)

Kelemahan - kelemahan yang ada dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok dengan cara menguasai kelas secara menyeluruh. Terdapat tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat diidentifikasikan menurut Slavin yaitu:[[21]](#footnote-22)

1. Kooperatif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi konstribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
2. Kompetitif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
3. Individualistik, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsenkuensi apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) menjadikan siswa lebih aktif dan efektif karena dalam pembelajaran ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah dalam materi pelajaran yang diberikan. Sehingga interaksi siswa yang terjadi di kelas dalam proses pembelajaran akan lebih meningkat dan peran hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Sehingga dengan adanya pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins.[[22]](#footnote-23) Menurut Slavin, prosedur pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, yaitu: 1) membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4 – 6 orang; 2) masing-masing mengirimkan satu orang wakil mereka untuk membahas topik, wakil ini disebut dengan kelompok ahli; 3) kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan masing-masing anggota kelompok saling membantu untuk menguasai topik tersebut; dan 4) setelah memahami materi, kelompok ahli kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya.[[23]](#footnote-24)

Model pembelajaran tipe jigsawmerupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerja sama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Keunggulan kooperatif tipe jigsaw meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.[[24]](#footnote-25)

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal.[[25]](#footnote-26) Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Guru harus terampil dan mengetahui latar belakang siswa agar terciptannya suasana yang baik bagi setiap anggota kelompok. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Di sini, peran guru adalah memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan dengan kelompok ahli. Para kelompok ahli harus mampu untuk membagi pengetahuan yang didapatkan saat melakukan diskusi di kelompok asal, sehinnga pengetahuan tersebut diterima oleh setiap anggota pada kelompok asal. Kunci tipe jigsaw ini adalah *interdependence* setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan. Artinya, para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif serta saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan.

Menurut Trianto langkah-langkah pembelajaran Jigsaw adalah sebagai berikut: (a) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang), (b) Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi dalam bentuk sub bab, (c) Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang di tugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya, (d) Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya, (e) Setiap kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya, (f) Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.[[26]](#footnote-27)

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan di atas, maka sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.3**

**Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Fase | Kegiatan | Tingkah Laku Guru | Tingkah Laku Siswa |
| 1. | Fase 1 | Menyampaikan tujuan dan memotivasi murid. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi murid belajar. | Kesiapan murid dalam menerima materi pelajaran |
| 2. | Fase 2 | Menyampaikan informasi atau materi pelajaran | Guru menyampaikan informasi atau materi pada murid dengan cara demonstrasi atau lewat bahan bacaan. | Memperhatikan informasi atau materi yang disampaikan oleh guru |
| 3. | Fase 3 | Mengorganisasikan murid kelompok belajar. | Guru menjelaskan pada murid bagaimana cara membentuk kelompok agar melakukan transisi dalam belajar. | Murid harus memahami cara pembentukan kelompok. |
| 4. | Fase 4 | Membimbing kelompok bekerja belajar. | Guru membimbing dan mengarahkan siswa yang telah mendapatkan topik permasalahan yang sama bertemu dalam satu kelompok atau kita sebut dengan kelompok ahli untuk membicaran topik permasalahan tersebut. | Meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan tutor sebaya dalam kelompok. |
| 5. | Fase 5 | Melakukan Diskusi | Guru mengarahkan agar kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan dari hasil diskusi yang didapat dari diskusi tim ahli. | Mematuhi segala peraturan dalam pembelajaran. |
| 6. | Fase 6 | Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya  | Murid memperhatikandan menanggapi hasil diskusi. |
| 7. | Fase 7 | Memberikan penghargaan | Guru menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok. | Menerima hasil keputusan baik nilai individu maupun kelompok. |

Ibrahim Muslimin menjelaskan tentang hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli yaitu sebagai berikut:[[27]](#footnote-28)

Kelompok Asal

**A B**

**C D**

**A B**

**C D**

**A B**

**C D**

**A B**

**C D**

**A A**

**A A**

**B B**

**B** **B**

**C C**

**C** **C**

**D D**

**D** **D**

Kelompok Ahli

**Gambar 2.2 Hubungan Antara Kelompok Asal Dan Kelompok Ahli**

Penjelasan Gambar

Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik yang diberikan. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki kelebihan yaitu:

1. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain.
2. Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan
3. Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya
4. Dalam proses pembelajaran siswa saling ketergantungan positif
5. Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain.[[28]](#footnote-29)

Sedangkan kekurangannya, yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Siswa cenderung tidak mau apabila disatukan dengan temannya yang kurang pandai apabila ia sendiri yang pandai dan yang kurang pandaipun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai walaupun lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.[[29]](#footnote-30)

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa masing - masing metode mempunyai kelemahan dan kelebihan. Begitu juga dengan metode pembelajaran jigsaw juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Salah satu kelemahan jigsaw adalah mebutuhkan waktu yang lama selain itu guru dituntut mempunyai kemampuan yang lebih. Tetapi disisi lain jigsaw memiliki kelebihan siswa menjadi lebih aktif dan kritis.

1. **Perbedaan model pembelajaran TGT dengan Jigsaw**

Perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.4.**

**Perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Fase | Kegiatan | Model pembelajaran kooperatif Tipe TGT | Model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw |
| 1. | Fase 1 | Menyampaikan tujuan dan memotivasi murid. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi murid belajar. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi murid belajar  |
| 2. | Fase 2 | Menyampaikan informasi atau materi pelajaran | Guru menyampaikan informasi atau materi pada murid dengan cara demonstrasi atau lewat bahan bacaan. | Guru menyampaikan informasi atau materi pada murid dengan cara demonstrasi atau lewat bahan bacaan. |
| 3. | Fase 3 | Mengorganisasikan murid kelompok belajar. | Guru menjelaskan pada murid bagaimana cara membentuk kelompok agar melakukan transisi dalam belajar sesuai dengan langkah-langkah model TGT | Guru menjelaskan pada murid bagaimana cara membentuk kelompok agar melakukan transisi dalam belajar sesuai dengan langkah-langkah model Jigsaw |
| 4. | Fase 4 | Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas bersama serta memandu murid. | Guru membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas bersama serta memandu murid. |
| 5. | Fase 5 | Mengajukan pertanyaan/ permasalahan | Memainkan permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT. | Guru memberikan masalah/ tugas/ soal yang dibahas dalam kelompok asal dan ahli |
| 6. | Fase 6 | Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar murid, menentukan skor individual dan kemajuannya serta menentukan skor rata-rata kelompok. | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang yang mereka pelajari atau masing masing kelompok mempresentasikan kerjanya. |
| 7. | Fase 7 | Memberikan penghargaan | Guru menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok. | Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.  |

*Sumber : Slavin dalam Wina Sanjaya*.[[30]](#footnote-31)

1. **Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**
2. **Konsep Pembelajaran**

Belajar merupakan suatu tahapan perubahan perilaku (*kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*) yang terjadi dalam diri siswa dan perubahan ini bersifat positif atau berorientasi ke arah yang lebih maju dari keadaan sebelumnya.[[31]](#footnote-32) Sejalan dengan pendapat tersebut, Usman mengartikan “ belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan sekitarnya serta perubahan yang dialami berupa perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap”.[[32]](#footnote-33) Selanjutnya, menurut Slameto “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".[[33]](#footnote-34)

Hamalik mendefinisikan “belajar sebagai: 1) modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengakuan, 2) suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.”[[34]](#footnote-35) Belajar membawa suatu perubahan individu yang belajar. Belajar tidak hanya mengenai sejumlah pengetahuan, melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, mengenal segala aspek organisme atau pribadi seseorang. Oleh karena itu, orang yang belajar tidak sama antara karakter sebelum belajar dan karakter setelah belajar, karena ia lebih sanggup menghadapi kesulitan atau menyesuaikan diri dengan keadaan.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sudjana bahwa “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”.[[35]](#footnote-36) Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukan dengan berbagai bentuk seperti perubahan pemahamannya, pengetahuannya, sikap dan tingkah lakunya, daya penerimaan serta aspek lain yang ada pada individu siswa.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan diperoleh dari hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan pemahamannya, pengetahuannya, sikap dan tingkah lakunya.

Selain belajar, dalam proses pembelajaran ada yang dinamakan dengan mengajar. Mengajar adalah suatu kegiatan mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan minat siswa melakukan kegiatan belajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Slameto menyatakan bahwa:

Mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar, artinya bahwa yang aktif dalam hal ini adalah siswa yang mengalami proses belajar mengajar sedangkan guru hanya membimbing dan menunjukkan jalan dengan memperhatikan kepribadian siswa.[[36]](#footnote-37)

Hamalik menyatakan bahwa “mengajar merupakan segala upaya sadar dan sistematis untuk mempengaruhi sistem lingkungan sehinggan diperoleh pengalaman belajar”.[[37]](#footnote-38) Jadi, dari beberapa pendapat yang dikemukakan mengenai pengertian mengajar dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah kegiatan membimbing serta mengatur lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga terjadi proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan serangkaian perbuatan antara guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran terdapat adanya suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara guru dan siswa karena adanya situasi yang saling menunjang.

1. **Hasil Belajar**

Proses pembelajaran dilakukan tentunya untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam proses pendidikan sering dikenal dengan istilah hasil belajar. Hasil Belajar ialah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan yang dilengkapi dengan serangkaian pengalaman.[[38]](#footnote-39) Sudjana mengatakan bahwa “hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu”.[[39]](#footnote-40)

Perubahan tingkah laku yang terjadi dan diperoleh siswa setelah mengikuti atau mengalami suatu program pembelajaran merupakan kemampuan yang berbentuk hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan belajar yang ditunjukkan dalam penampilan yang tetap sebagai akibat dari proses belajar yang terjadi melalui program yang menyediakan fakta-fakta, bukti–bukti, keterangan dan sebagainya. Pandangan yang sama bahwa hasil belajar adalah nilai-nilai hasil belajar yang pada dasarnya mencerminkan sampai sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang ditentukan oleh masing–masing bidang studi. Selain itu, pencapaian hasil belajar sering dikaitkan dengan nilai perolehan siswa setelah proses belajar mengajar dan evaluasi diberikan.

Iskandar dan Mukhtar mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.”[[40]](#footnote-41)

Dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan pada individu yang belajar mengenai pengetahuannya dan bentuk kecakapan serta penghayatan dari dalam diri pribadi yang belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran berupa data kuantitatif maupun kualitatif.

Menurut Abdurahman “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar yang diukur dengan menggunakan alat yang berupa tes”.[[41]](#footnote-42) Hal ini senada dengan pendapat Arifin yang mengatakan bahwa “hasil belajar merupakan indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses pembelajaran, dimana untuk mengungkapkannya biasanya menggunakan alat penilaian yang dibuat oleh guru berupa tes”.[[42]](#footnote-43) Sedangkan pengertian hasil belajar menurut Gagne dalam Surya merupakan “keluaran dari pemprosesan informasi yang berupa kecakapan manusia” yang terdiri atas :[[43]](#footnote-44)

1. Informasi verbal adalah hasil pembelajaran yang berupa informasi yang dinyatakan dalam bentuk verbal (kata-kata atau kalimat) baik secara tertulis ataupun lisan.
2. Kecakapan intelektual adalah kecakapan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungan dengan menggunakan symbol-symbol. Kecakapan intelektual ini mencakup kecakapan dalam membedakan, konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan hukum-hukum.
3. Strategi kognitif adalah kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dalam mengelola keseluruhan aktivitasnya. Dalam proses pembelajaran, strategi kognitif ini kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif.
4. Sikap adalah hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih berbagai tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap dapat dirtikan sebagai keadaan di dalam diri individu yang akan memberi arah kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu objek atau rangsangan.

Sudjana menjelaskan “hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan”.[[44]](#footnote-45) Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Di samping faktor yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian siswa, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah adalah kualitas  pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dipeoleh anak setelah melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berupa nilai atau angka yang diukur dengan menggunakan alat belajar yang diberikan oleh guru berupa tes, baik berupa tes lisan maupun tes tulisan.

1. **Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan berasal dari kata didik yang diberi awalan “pe” dan akhiran “kan” yang artinya perbuatan (hal, cara dan sebagainya) mendidik. Pengertian ini memberi kesan bahwa kata pendidikan dalam bahasa Indonesia terdapat pula kata pengajaran. Kata ini sebagaimana dijelaskan Poerwadarminta adalah cara (perbuatan dan sebagainya) mengajar atau mengajarkan. Kata lain yang serumpun dengan kata tersebut adalah mengajar yang berarti memberi pengetahuan atau pelajaran. Kata Pendidikan selanjutnya sering digunakan untuk menerjemahkan kata *education* dalam bahasa Inggris.[[45]](#footnote-46) Sedangkan Pendidikan Agama Islam Secara terminologis berorientasi tidak hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan agama yang sifatnya Islamologi, melainkan lebih menekankan aspek mendidik dengan arah pembentukan pribadi Muslim yang taat, berilmu dan beramal shalih. Pendidikan Agama Islam adalah suatu kegiatan yang bertujuan menghasilkan orang-orang beragama. Dengan demikian, pendidikan agama perlu diarahkan ke arah pertumbuhan moral dan karakter.[[46]](#footnote-47) Sementara itu, Zuhairini dalam bukunya Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam mengatakan bahwa “Pendidikan Agama Islam berarti usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam”.[[47]](#footnote-48)

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.[[48]](#footnote-49)

Pendidikan dapat mengubah manusia dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak baik menjadi baik. Dalam firman Allah SWT mengatakan:

*Artinya: dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (Q. S An-Nahl: 78)*

Pendidikanlah yang mengubah semuanya. Sedangkan kata Islam itu berasal dari kata *Salaam* , yang artinya selamat, damai, dan sentosa. Maka berarti pula kedamaian dan kesejahteraan yang membawa kebahagiaan. Untuk dapat hidup damai dan sejahtera yang membawa kebahagiaan, seseorang harus *aslama,* yang artinya mengislamkan diri, yaitu berserah diri kepada Allah SWT yang memiliki diri kita ini, karena Dialah yang menciptakannya. Karena itu manusia dan alam ini adalah milik Allah SWT, Zat yang menciptakannya. Maka sudah seharusnya manusia wajib berserah diri kepada-Nya. Mereka yang masuk Islam adalah orang yang menginginkan perdamaian dan kesejahteraan yang membawa kebahagiaan lahir bathin, dunia dan akhirat. Ia harus mentaati syari’at yaitu peraturan-peraturan agama yang dibawa oleh junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, dan melaksanakan dengan baik lima tugas pengabdian, yang lazim disebut dengan rukun Islam (sendi Islam). Sendi-sendi itu berarti menegakkan Islam, yang berati pula menegakkan Agama.[[49]](#footnote-50)

Menurut Zakiah Daradjat pendidikan agama Islam atau *At-Tarbiyah Al-Islamiah* adalah usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangangan hidup.[[50]](#footnote-51)

Menurut Ahmad D. Marimbapendidikan Islam adalah: “bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam, menuju terciptanya kepribadian utama menurut ukuran Islam”.[[51]](#footnote-52) Pengertian lain menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah dikumpulkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ditinjau dari beberapa definisi pendidikan agama Islam di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut:

1. Segala usaha berupa bimbingan terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak, menuju terbinanya kepribadian utama sesuai dengan ajaran agama Islam.
2. Suatu usaha untuk mengarahkan dan mengubah tingkah laku individu untuk mencapai pertumbuhan kepribadian yang sesuai dengan ajaran Islam dalam proses kependidikan melalui latihan-latihan akal pikiran (kecerdasan, kejiwaan, keyakinan, kemauan dan perasaan serta panca indra) dalam seluruh aspek kehidupan manusia.
3. Bimbingan secara sadar dan terus menerus yang sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah dan kemampuan ajarannya pengaruh di luar) baik secara individu maupun kelompok sehingga manusia memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam secara utuh dan benar. Yang dimaksud utuh dan benar adalah meliputi Aqidah (keimanan), Syari’ah (ibadah muamalah) dan akhlaq (budi pekerti).
4. **Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu mengenai Perbedaan hasil belajar maupun prestasi belajar yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda memang sudah banyak dilakukan, akan tetapi yang membedakan adalah model pembelajaran dan fokus penelitian yang dituju tidaklah sama. Beberapa penelitian terdahulu yang akan peneliti paparkan yang juga telah menginspirasi bagi peneliti. Penelitian itu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari’in dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar Al-Qur’an Hadits melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe JigsawSiswa kelas VII di Mts. Darul Ulum Ahuhu Kabupaten Konawe” menyimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsawdapat meningkatkan aktivitas serta prestasi belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rusdiani dengan judul “ Penerapan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III SD Negeri 12 Kendari” menyimpulkan bahwa melalui Penerapan Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan pokok bahasan Bacaan dan Gerakan Shalat semester ganjil khususnya di Kelas III SD Negeri 12 Kendari, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Saenab dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Siswa SDN 9 Kendari Barat” menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di kelas IV-B SDN 9 Kendari Barat dapat meningkatkan hasil belajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Asnawi, A.Ma dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI melalui metode *Teams Games Tournament* pada Kelas IV SDN 2 NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto Kab. Konawe” menyimpulkan bahwa metode metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Amriawati dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningktkan Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi PAI di SMPN 4 Mawasangka Kec. Mawasangka Kab. Buton” menyimpulkan bahwa penerpan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw di kelas VIII SMPN 4 Mawasangka dapat meningkatkan hasil belajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Wahud dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Bidang Studi Fiqih melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas VIII7 MTs.N 1 Kendari” menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar fiqih setelah penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
7. **Kerangka Berfikir**

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini, Guru menggunakan metode mengajar yang berpusat pada siswa sehingga tercipta belajar yang bermakna. Siswa tidak hanya menghafal konsep, namun dapat memahami materi – materi dan kaitannya dalam penerapan dengan kehidupan sehari – hari sehingga siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya.

Model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sebaiknya melibatkan aktivitas siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Menyadari pentingnya suatu metode dan pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam hal meningkatkan hasil belajar, maka dibutuhkan suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), dimana siswa lebih aktif dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dapat terwujud melalui suatu bentuk pembelajaran alternatif yang dirancang sedemikian rupa sehingga mencerminkan keterlibatan siswa secara aktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih model pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Jigsaw untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dan penguasaan konsep Pendidikan Agama Islam. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Jigsaw karena dalam model pembelajaran ini, Guru dituntut untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih produktif agar dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu, memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan dan membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu. Penerapan model pembelajaran yang berbeda akan menyebabkan hasil belajar siswa yang berbeda pula. Berikut gambar kerangka pikir penelitian tentang perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tipe jigsaw:

Kondisi Awal

Kondisi akhir yang diharapkan

Menggunakan model pembelajaran kooperatif

Guru: Menggunakan Metode Konvensional

Tindakan yang dilakukan

Hasil belajar dapat meningkat

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

Hasil belajar siswa rendah

Berpusat pada Guru (*Teacher Centered*). Proses belajar monoton dan siswa pasif.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT

##

**Gambar 2.3 Kerangka Pikir Penelitian Perbedaan Hasil Belajar TGT dan Jigsaw**

1. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* (Bandung: PT Radika aditama, 2011), h. 3 [↑](#footnote-ref-2)
2. *Ibid,* h. 46 [↑](#footnote-ref-3)
3. Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2011), h. 45 [↑](#footnote-ref-4)
4. *Ibid,* h. 5 [↑](#footnote-ref-5)
5. Trianto, *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* ( Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 5 [↑](#footnote-ref-6)
6. Isjoni, *Cooperative Learning: Evektifitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 15 [↑](#footnote-ref-7)
7. Trianto, *Op. Cit,* h. 42 [↑](#footnote-ref-8)
8. Rusman, *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 212 [↑](#footnote-ref-9)
9. Trianto, *Op. Cit,* h. 4 [↑](#footnote-ref-10)
10. Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Bandung : Nusa Media, 2008), h. 26 [↑](#footnote-ref-11)
11. *Ibid,* h. 34 [↑](#footnote-ref-12)
12. Sudjana, *Op. Cit,* h. 26 [↑](#footnote-ref-13)
13. Trianto, *Op. Cit,* h. 54 [↑](#footnote-ref-14)
14. Rusman, *Op. Cit,* h. 224 [↑](#footnote-ref-15)
15. Slavin, *Op. Cit,* h. 163-165 [↑](#footnote-ref-16)
16. *Ibid,* h. 67 [↑](#footnote-ref-17)
17. Slavin, *Op. Cit,* h. 172-174 [↑](#footnote-ref-18)
18. Suarjana. *Model pembelajaran kooperatif TGT* (online)*.* (<http://asemcuka.wordpress.com/2012/07/16/model-pembelajaran-kooperatif-tgt/>, diakses 20 September 2014) 2014. [↑](#footnote-ref-19)
19. Slavin, *Op. Cit,* h. 178 [↑](#footnote-ref-20)
20. *Ibid,* h. 98 [↑](#footnote-ref-21)
21. Slavin, *Op. Cit,* h. 31 [↑](#footnote-ref-22)
22. Trianto, *Op. Cit,* h. 73 [↑](#footnote-ref-23)
23. Slavin, *Op. Cit,* h. 238-244 [↑](#footnote-ref-24)
24. Alex King, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*, 2008, h.1 [↑](#footnote-ref-25)
25. *Ibid,* h.1 [↑](#footnote-ref-26)
26. Trianto, *Op. Cit,* h. 73 [↑](#footnote-ref-27)
27. Muslimin Ibrahim, dkk. *Pengembangan Kooperatif*  (Surabaya: Universitas Press, 2000), h. 20 [↑](#footnote-ref-28)
28. Ibrahim, dkk. *Op. Cit,* h. 70 [↑](#footnote-ref-29)
29. *Ibid,* h. 71 [↑](#footnote-ref-30)
30. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 248 [↑](#footnote-ref-31)
31. Muhibin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 109 [↑](#footnote-ref-32)
32. Usman, *Upaya Optimalisasi Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), h.4 [↑](#footnote-ref-33)
33. Slameto, *Belajar dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2003 ), h. 2 [↑](#footnote-ref-34)
34. Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar (Bandung: Bumi Aksara, 2001), h. 27 [↑](#footnote-ref-35)
35. Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*  (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), h.52 [↑](#footnote-ref-36)
36. Slameto, *Op. Cit,* h. 3 [↑](#footnote-ref-37)
37. Hamalik, *Op. Cit,* h. 7 [↑](#footnote-ref-38)
38. *Ibid,* h. 31 [↑](#footnote-ref-39)
39. Sudjana, *Op. Cit,* h. 40 [↑](#footnote-ref-40)
40. Iskandar Dan Mukhtar, *Penelitian Tindakan Kelas* ( Cipayung – Ciputat: Persada, 2009), h. 128 [↑](#footnote-ref-41)
41. Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003) h. 37-38 [↑](#footnote-ref-42)
42. Arifin, *Evaluasi intruksional perguruan Tinggi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), h. 47 [↑](#footnote-ref-43)
43. Mohamad Surya, *Psikologi* *Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung: Bani Quraisy, 2004), h. 42 [↑](#footnote-ref-44)
44. Sudjana, *Op. Cit,* h. 39 [↑](#footnote-ref-45)
45. Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam* (Ciputat: Gaya Media Pratama, 2005), Cet. I, h. 4-5 [↑](#footnote-ref-46)
46. Zuhairini dan Abdul Ghofir, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: Universitas Malang, 2004), h. 1 [↑](#footnote-ref-47)
47. Zuhairini, dkk. *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam* (Surabaya: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang, 2001), Cet. VIII, h. 27 [↑](#footnote-ref-48)
48. Miragustina. *Pengertian dan Tujuan Pendidikan Agama Islam* (online) (<http://miragustina90.blogspot.com/2014/03/.html>, diakses 23 Maret 2015) 2015 [↑](#footnote-ref-49)
49. Aziz Fadil, *Islam Menuju Dunia yang Diridloi Tuhan* (Tegal: Punawaja, 2008), Cet. II, h. 64 [↑](#footnote-ref-50)
50. Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 86 [↑](#footnote-ref-51)
51. Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*( IPI ) (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1999), Cet. II, h.9 [↑](#footnote-ref-52)