

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Sebelumnya

1. Penelitian Hewi Marlina

Penelitian yang dilakukan oleh Hewi Marlina dengan judul, Upaya Perbaikan Pembelajaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kingdom Plantae di Kelas X SMU NU Palangka Raya Tahun Ajaran 2009/2010”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1). Pengelolaan pembelajaran Biologi yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi Kingdom Plantae 2). Aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi Kingdom Plantae 3). Hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi Kingdom Plantae 4). Respon siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi Kingdom Plantae. Hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa: 1). Pengelolaan pembelajaran biologi cenderung mengalami peningkatan, yaitu 3,03 pada pertemuan I, 3,51 pada pertemuan II dan 3,81 pada pertemuan III. Pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah baik, dengan nilai rata-rata pada RPP I, RPP II dan RPP III adalah 3,45.2).

Aktivitas guru dalam KBM dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe yang paling dominan adalah memandu siswa memainkan suatu permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan persentase sebesar 33,70%. Mengamati kegiatan siswa dan membimbing kelompok belajar 21,85%, menjelaskan materi pelajaran 13,33%, menyimpulkan pelajaran dan menghubungkan peranan tumbuhan dengan tanda-tanda kekuasaan Allah SWT 10,74%, memotivasi siswa, menghubungkan dengan pelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran 6,67%, mengajukan pertanyaan kepada siswa 4,44%, mengorganisasikan siswa dalam kelompok kooperatif 3,70%, memberikan penghargaan 2,96% dan membagi LKS 2,59%. 3). Aktivitas siswa dalam KBM menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dominan adalah membahas lembar LKS dengan persentase sebesar 14,94%. Bertanya antar siswa 13,95%, bertanya antara siswa dan guru 13,33%, mengerjakan *games* berupa pertanyaan dalam *tournament* 12,35%, bekerja menggunakan LKS 12,22%, menulis 11,98%, memperhatikan penjelasan guru/membaca buku siswa 9,63%, mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru 8,64% dan perilaku yang tidak relevan dengan KBM 0,37%. 4). Hasil belajar siswa dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) yaitu 90% siswa tuntas untuk penilaian kognitif. Sedangkan untuk ketuntasan TPK secara umum dapat dikatakan tuntas dengan nilai rata-rata 74,2%. 5). Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada umumnya adalah senang, bermanfaat, buku siswa

menarik dan mudah dimengerti, siswa juga senang jika semua pokok bahasan diajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (100%), dengan suasana belajar (90%) dan pada pokok bahasan yang diajarkan dengan metode *Teams Games Tournament* (80%).¹⁶

2. Penelitian Evan Bastian

Penelitian yang dilakukan oleh Evan Bastian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas VIII MTsN 2 Palangka Raya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kelas yang menerapkan model konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, penulis mengajar para siswa secara langsung dengan bahan yang sama dan dalam dua kelas yang berbeda. Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diterapkan hanya pada kelompok eksperimen, sedangkan untuk kelompok kontrol penulis menggunakan model konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan selisih *pretest* dan *posttest* sebesar 73,459

¹⁶Hewi Marlina, *Upaya Perbaikan Pembelajaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kingdom Plantae Kelas X SMU NU Palangka Raya Tahun Ajaran 2009/2010*”, Skripsi, Palangka Raya: STAIN Palangka Raya, 2010, h. 98. t.d.

dan rata-rata nilai 38,865. Kelas kontrol yang menerapkan model konvensional dengan rata-rata posttest 67,496 dan rata-rata nilai *pretest* 35,421 dengan selisih hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 30,373 dengan kriteria sedang.¹⁷ Untuk mengetahui lebih jelasnya perbedaan dan persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

TABEL 1.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sebelumnya
dengan Penelitian Peneliti

Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
<p>Hewi Marlina</p> <p>Upaya Perbaikan Pembelajaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kingdom Plantae Kelas X SMU NU Palangka Raya Tahun Ajaran 2009/2010</p>	<p>Terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i></p>	<p>Perbedaan terletak pada hasil yang diinginkan, dalam penelitian Hewi Marlina, tujuan penelitian yaitu untuk memperbaiki hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model <i>Teams Games Tournament</i>, respon siswa serta faktor pendukung dan penghambat penerapan model <i>Teams Games Tournament</i>.</p>
<p>Evan Bastian</p>	<p>Penelitian yang dilakukan Evan Bastian</p>	<p>Adapun perbedaan antara penelitian Evan</p>

¹⁷Evan Bastian, "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTsN 2 Palangka Raya Tahun pelajaran 2014/2015", Skripsi, Palangka Raya: STAIN Palangka Raya, 2014, h.87, td.

<p>Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> terhadap hasil belajar belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII MTsN 2 Palangka Raya Tahun pelajaran 2014/2015.</p>	<p>memiliki persamaan dengan penelitian peneliti. Adapun persamaan tersebut yaitu terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif tiep <i>Teams Games Tournament</i></p>	<p>Bastian dengan penelitian peneliti adalah terletak pada tujuan penelitian yaitu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model <i>Teams Games Tournamen</i>, respon siswa serta faktor pendukung dan penghambat penerapan model <i>Teams Games Tournamen</i>.</p>
--	--	--

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sedangkan untuk perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti terletak pada tujuan penelitian. Dalam penelitian Hewi Marlina, tujuan penelitian yaitu untuk memperbaiki hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tiep *Teams Games Tournament*, sedangkan penelitian Evan Bastian bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Dari kedua hasil penelitian sebelumnya yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif

untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta respon siswa sangat tinggi terhadap model tersebut. Akan tetapi, penelitian yang dilakukan oleh kedua peneliti di atas berada pada lingkup mata pelajaran Biologi lebih khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti tidak menemukan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di IAIN Palangka Raya, karena di sekolah MTs An-Nuur Palangka Raya memiliki permasalahan berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan Dinasti Ayyubiyah kelas VIII di MTs An-Nuur Palangka Raya.

B. Deskripsi Teoritik

1. Pengertian Penerapan

Kata penerapan berasal dari kata “terap” yang artinya melaksanakan atau mempraktikkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia penerapan adalah proses, cara dan pembuatan.¹⁸ Bloom’s menjelaskan bahwa salah satu domain kognitif adalah penerapan (*aplication*) yaitu kemampuan menggunakan bahan yang dipelajari ke dalam situasi baru yang kongkrit.¹⁹

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa penerapan adalah mempraktikkan suatu pengetahuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan,

¹⁸Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, h. 1180.

¹⁹Much. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011, h. 35.

dalam konteks pendidikan secara kesinambungan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Model merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru atau bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.²⁰ Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalam tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan pembelajaran.²¹

Joice dan Weil yang dikutip dari buku Syaiful mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pengajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer sebab model-model ini menyediakan alat-alat belajar yang diperlukan bagi para siswa.²²

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran yang tergambar dari awal kegiatan sampai berakhirnya pembelajaran yang di dalamnya sudah terbingkai suatu pendekatan, metode, teknik, strategi yang mana semua itu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

²⁰Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Refika Aditama, 2013, h. 57.

²¹Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Yogyakarta: Bumi Aksara, 2010, h. 53.

²²Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2009, h. 175-6.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran dapat meningkatkan motivasi ketika mengerjakan tugas serta dapat memberikan kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga hasil belajar dapat tercapai.²³

Dengan demikian, melalui model pembelajaran yang tepat guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas mengajar.²⁴

3. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata "*Cooperatif*" yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.²⁵

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

²³Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 143.

²⁴Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, h. 46.

²⁵Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, h. 22.

Slavin berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dan bekerja dalam sebuah kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-5 orang dengan struktur dan kelompok yang heterogen.²⁶

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan pembagian kelompok seperti biasanya. Ketika pembagian kelompok dilakukan maka harus ada unsur-unsur atau prosedur dasar yang harus diikuti. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.²⁷

Ada beberapa unsur-unsur yang perlu untuk ditanamkan kepada siswa agar pembelajaran kooperatif dapat berjalan lebih efektif. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
- 2) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 3) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- 4) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab antara para anggota kelompok.

²⁶*Ibid.* 15.

²⁷Agus Supriono, *Cooperatif Learning*, h. 58.

- 5) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan belajar bersama selama proses belajar mengajar.²⁸

b. Komponen Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu:

- 1) Komponen tugas (*cooperative task*): berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- 2) Komponen struktur insentif kooperatif (*cooperative incentive structure*): sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerjasama mencapai tujuan kelompok, sehingga tiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain untuk menguasai materi pelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan kelompok.²⁹

c. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

- 1) Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

²⁸Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007, h. 47.

²⁹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, h. 241.

2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang (ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan) dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat yang mana kebanyakan pekerjaan orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan masyarakat secara budaya semakin beragam.³⁰

Hal yang menarik dari model pembelajaran kooperatif adalah adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan prestasi belajar peserta didik serta adanya dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu dan suka memberi pertolongan kepada orang lain.

d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Ada empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yaitu:

³⁰Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, h, 39-4.

1) Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Keberhasilan penyelesaian tugas sangat tergantung pada usaha yang dilakukan tiap anggota kelompok. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, maka tiap kelompok harus membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompok sesuai dengan tujuan dan kemampuan mereka.

2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Tiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya dan harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.

3) Interaksi Tatap Muka (*Face To Face Promotion Interaction*)

Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman berharga untuk bekerja sama, menghargai perbedaan pendapat, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing.

4) Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*)

Siswa perlu dibekali kemampuan berkomunikasi, misalnya cara menyatakan ketidaksetujuan/cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan dan cara menyampaikan gagasan.³¹

e. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu model pembelajaran diantaranya:

³¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, h. 244-45.

- 1) Siswa tidak terlalu tergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- 2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- 3) Membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- 4) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan orang lain, mengembangkan keterampilan mengatur waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik.
- 7) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan kemampuan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (*riil*).
- 8) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan ransangan untuk berfikir.

f. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa kelemahan pembelajaran kooperatif antara lain sebagai berikut:

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping memerlukan lebih banyak tenaga 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 kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Saat diskusi kelas terkadang didominasi oleh seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.³²

g. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 (enam) tahap yang merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran dari awal pembelajaran sampai akhir proses pembelajaran yang dilaksanakan secara berurutan.

³²*Ibid.*

TABEL 1.2
LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF³³

TAHAP	PERILAKU GURU
<i>Tahap 1</i> Menyampaikan tujuan dan memotivasi Siswa	❖ Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang ingin dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
<i>Tahap 2</i> Menyajikan informasi	❖ Guru menyampaikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
<i>Tahap 3</i> Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok – kelompok belajar	❖ Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
<i>Tahap 4</i> Membimbing kelompok bekerja dan belajar	❖ Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
<i>Tahap 5</i> <i>Evaluasi</i>	❖ Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya.
<i>Tahap 6</i>	❖ Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

³³Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, h. 211.

4. *Teams Games Tournament*

a. *Pengertian Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi beberapa jenis antara lain *Student Team Achievement Divisions (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Make A Match* dan *Investigasi Kelompok*. Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah jenis *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament* pada mulanya diciptakan oleh John Skopin yang kemudian dikembangkan oleh David De Vris dan Keathh Edwards.³⁴

Teams Games Tournament merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.³⁵ Dengan adanya heretogenitas anggota kelompok diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu dalam menguasai pelajaran.

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya.

³⁴*Ibid.* 213-26.

³⁵Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, h. 83-4.

Apabila ada dari anggota yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain yang bertanggung jawab untuk memberikan jawaban dan menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.³⁶

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mempergunakan kelompok-kelompok yang sama, format pembelajaran dan kertas-kertas kerja. Komposisi anggota tim atau kelompok meliputi siswa yang memiliki kemampuan tinggi, menengah, dan rendah, siswa laki-laki dan perempuan, dan para siswa yang berasal dari latar belakang rasial yang beragam, sehingga suatu kelompok akan terlihat sebagai mikrokosmos dari suatu kelas yang besar.³⁷

Model ini melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan dirancang agar siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar yang bertujuan untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.

Sesuai dengan namanya, model *Teams Games Tournament* ini mengandung kegiatan-kegiatan yang bersifat permainan. Permainan dalam *Team Games Tournament* didesain untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan

³⁶Rusman, *Model Pembelajaran*, h. 224.

³⁷Ngalimun, *Strategi dan Model*, h. 144.

dengan materi dan latihan soal. *Teams Games Tournament* menekankan kerja sama kelompok dalam mengumpulkan skor, keaktifan siswa dalam mencari jawaban sendiri dengan cepat sehingga diperlukan pengetahuan yang cukup sebelum bermain. Suasana pertandingan cenderung lebih menyenangkan karena dalam bermain anak tidak selalu dituntut untuk berpikir keras. Secara umum peran guru dalam model ini adalah memacu siswa agar lebih serius dan semangat, kemudian membandingkannya dengan prestasi siswa (kelompok) lain. Dengan demikian, dapat ditentukan kelompok mana yang berhasil mencapai prestasi yang paling baik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran diantaranya seperti ilmu eksak (Matematika, Fisika, Biologi, Kimia), ilmu bahasa, dan ilmu sosial (Sejarah, Geografi, Ekonomi, Antropologi, dan Sosiologi) dari berbagai jenjang (SD,SMP) hingga perguruan tinggi.³⁸ Model pembelajaran ini sangat cocok untuk mengajar dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meskipun demikian model tersebut dapat juga diadaptasikan untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, seperti esai.³⁹

³⁸Tritanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Group, 2009, h. 83.

³⁹*Ibid.*

b. Ciri-ciri Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Pembentukan Kelompok (*team*)

Kelompok dibentuk berdasarkan heterogenitas suku, ras, jenis kelamin, maupun kemampuan kognitif. Heterogenitas anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa untuk saling membantu sesama yang belum menguasai materi. Heterogenitas juga mengajarkan tanggung jawab pemahaman kelompok sehingga akan menimbulkan rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2) Game Turnamen

Setiap meja turnamen berasal dari anggota kelompok yang berbeda. Permainan dilangsungkan secara akademik diawali dengan pembacaan aturan permainan.

3) Penghargaan Kelompok

Setelah permainan selesai, masing-masing anggota kelompok turnamen kembali ke kelompok asal dan masing-masing anggota melaporkan perolehan skornya kepada ketua kelompok dan dihitung rata-ratanya.⁴⁰

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Team Games Tournament*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

⁴⁰Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014, h. 211-12.

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru.

2) Pembentukan Kelompok (*team*)

Sebelum membentuk kelompok, ada beberapa prosedur yang harus diperhatikan, yaitu:

- a) Membuat daftar ranking akademik siswa.
- b) Membatasi jumlah maksimal anggota setiap tim.
- c) Menomori siswa dari yang paling atas.
- d) Pembentukan kelompok biasanya terdiri dari empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik.⁴¹

Dalam kegiatan kerja kelompok guru memberikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Fungsi pembentukan kelompok tersebut adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk

⁴¹Miftahul Huda, *Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013. h. 198.

mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan akademik.

3) Game/Turnamen

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan turnamen.

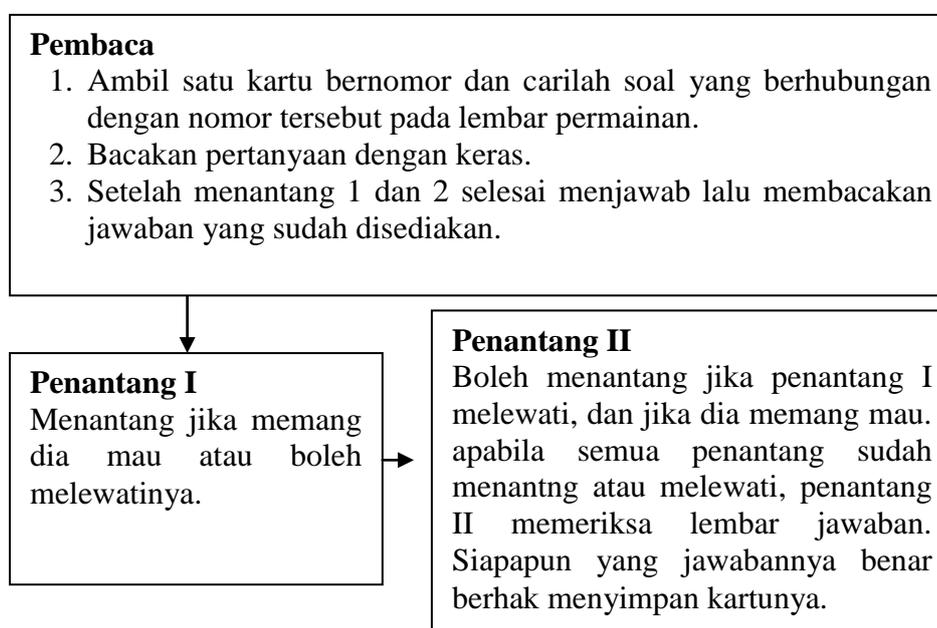
Adapun aturan turnamen dalam model ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci jawaban tidak terbaca).
- b) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian.
- c) Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
- d) Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.
- e) Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
- f) Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.
- g) Pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang pertama kali memberikan jawaban benar.

h) Apabila semua pemain menjawab salah, kartu dibiarkan saja. Kemudian permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan.⁴²

Untuk lebih jelasnya lihat ilustrasi putaran permainan dengan 3 siswa dalam satu meja turnamen di bawah ini:

BAGAN 1.2 PUTARAN PERMAINAN

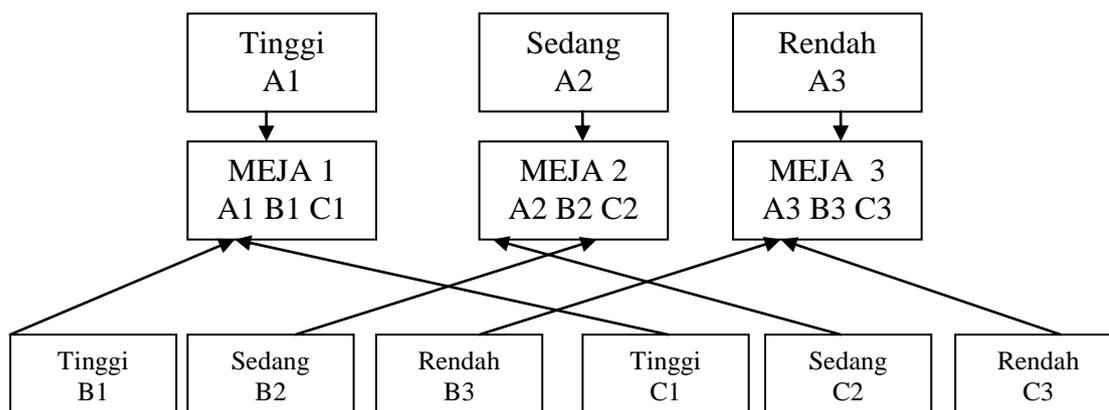


Dalam pelaksanaan turnamen siswa akan dibagi untuk menempati beberapa meja, di mana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai lima orang yang merupakan wakil dari kelompok masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya satu meja kemampuan setiap peserta

⁴²Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, h. 211-12.

diusahakan agar setara. Untuk ilustrasi pembagian siswa dalam turnamen dapat dilihat pada skema dibawah ini:

BAGAN 1.2
PENEMPATAN SISWA PADA MEJA TURNAMEN



Untuk turnamen pertama, guna menempatkan siswa pada “*tournament table*” dengan pengaturan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja I, siswa berkemampuan sedang meja II kemudian siswa berkemampuan rendah pada meja III.

Setelah turnamen selesai dan dilakukan penilaian, guru melakukan pengaturan kembali kedudukan siswa pada tiap meja turnamen, kecuali pemenang meja tertinggi (meja I). Pemenang dari setiap meja dinaikan atau digeser satu tingkat ke meja yang lebih tinggi tingkatannya dan siswa yang mendapat skor yang terendah pada setiap meja turnamen selain pada meja terendah tingkatannya (III) diturunkan satu tingkat ke meja yang lebih rendah tingkatannya. Pada akhirnya mereka akan mengalami kenaikan atau penurunan sehingga mereka akan sampai pada meja yang sesuai dengan kriteria mereka.

Setelah pertandingan pertama, siswa-siswa mengubah posisi atau meja pertandingannya sesuai dengan hasil pertandingan sebelumnya. Pemenang dari tiap-tiap meja akan berpindah pada meja pertandingan yang lebih tinggi selanjutnya, misalkan dari meja III ke meja II. Pemenang kedua menempati meja pertandingan sebelumnya, sedangkan siswa dengan skor terendah dari tiap-tiap meja akan berpindah ke meja yang lebih rendah di bawahnya, maka mereka akan berusaha untuk berpindah ke meja yang lebih tinggi.

4) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Setelah permainan selesai, masing-masing anggota kelompok kembali ke kelompok asal dan masing-masing anggota melaporkan perolehan skornya kepada ketua kelompok dan dihitung rata-ratanya. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata skor yang didapat oleh kelompok asal tersebut, bukan kelompok turnamen.⁴³ Berikut adalah tabel kriteria penghargaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

TABEL 1.3
KRITERIA PENGHARGAAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*⁴⁴

Criteria (<i>team average</i>)	Award
30-40	Good Team
40-45	Great Team
45 ke atas	Super Team

⁴³Iif khoir Ahmadi, dkk, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011, h. 62-4.

⁴⁴Trianto, *Mendesain Model*, h. 87.

d. Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Kegiatan siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* antara lain sebagai berikut:

- 1) Pada awal pertemuan, membentuk kelompok kecil dengan anggota 4-5 orang.
- 2) Mempelajari materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- 3) Bekerjasama memadukan kemampuan untuk saling mengisi, saling membantu guna mengerjakan tugas belajar yang diberikan guru.
- 4) Menjelaskan dan menyatukan serta melengkapi pendapatnya dengan dasar-dasar pemikiran yang rasional.

e. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan yaitu:

- 1) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya dalam kelas kooperatif.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu siswa menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi siswa bertambah.
- 5) Pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang dipelajari
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dengan siswa dan antar siswa dengan guru.

7) Siswa dapat mempelajari pokok bahasan mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa dapat keluar, selain itu kerja sama antar siswa dengan siswa serta siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.⁴⁵

Selain keunggulan yang sudah dijelaskan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga memiliki kekurangan-kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk proses pembelajaran.
- 2) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.
- 3) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua ikut serta menyumbangkan pendapatnya.⁴⁶

Kekurangan-kekurangan pada pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* masih dapat diatasi atau diminimalkan. Penggunaan waktu lebih lama dapat diatasi dengan menyediakan lembar kegiatan siswa sehingga siswa dapat bekerja secara efektif dan efisien, sedangkan pembentukan kelompok dan penataan ruang kelas sesuai kelompok yang ada dapat dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, dengan demikian dalam kegiatan pembelajaran tidak ada waktu yang terbuang untuk pembentukan kelompok dan penataan kelas. Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* memang memerlukan kemampuan khusus guru, namun hal ini dapat diatasi dengan melakukan latihan terlebih dahulu.

⁴⁵Tukiman Taniredja dkk, *Model Pembelajaran Efektif dan Inovatif*, Bandung: ALFABETA, h. 72-3.

⁴⁶*Ibid.*

Sedangkan kekurangan-kekurangan yang terakhir dapat diatasi dengan memberikan pengertian kepada siswa bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu, siswa merasa perlu bekerja sama dan berlatih bekerjasama dalam belajar secara kooperatif.

5. Materi Sejarah Kebudayaan Islam

a. Dinasti Ayyubiyah

Dalam perkembangannya, tercatat bahwa Dinasti yang paling berpengaruh di Mesir khususnya dalam membangun kejayaan Islam salah satunya adalah Dinasti Ayyubiyah sebagai pengukir kejayaan Islam pada masanya. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan dalam bab ini Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah dan Para Penguasa Dinasti Ayyubiyah.

1) Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah

Ayyubiyah adalah sebuah Dinasti berlatarbelakang sunni yang berkuasa di Mesir, Suriah, sebagian Yaman, Irak, Hizaz, dan Diyarbakir (wilayah tengah Turki). Dinasti Ayyubiyah didirikan oleh Salahuddin Yusuf al-Ayyubi. Penamaan al-Ayyubiyah dinisbatkan kepada nama belakangnya Al-Ayyubi, diambil dari nama kakeknya yang bernama Ayyub. Nama besar Dinasti ini diperoleh sejak Salahuddin Yusuf al-Ayyubi berhasil mendirikan kesultanan yang bermazhab Sunni, menggantikan kesultanan Fatimiyah yang bermazhab Syi'ah.

Pada tahun 1163 M Salahuddin Yusuf Al-Ayyubi mengikuti ekspedisi (perjalanan) bersama pamannya Asaduddin Syirkuh ke Mesir. Lima tahun kemudian, tepatnya tahun 1169 M, Salahuddin Yusuf Al-

Ayyubi diangkat menjadi wazir (gubernur) oleh penguasa Dinasti Fatimiyah dalam usia 32 tahun. Ia menggantikan pamannya Asaduddin Syirkuh yang wafat setelah dua bulan menjabat sebagai wazir. Sebagai perdana menteri, Salahuddin Yusuf Al-Ayyubi dianugrahi gelar Al-Malik an-Nasir artinya 'penguasa yang bijaksana'.

Setelah Salahuddin Yusuf Al-Ayyubi menguasai Fatimiyah, ia menghapus kebiasaan mendoakan khalifah Fatimiyah dalam khotbah Jumat. Tradisi ini diganti dengan mendoakan Khalifah Dinasti Abbasiyah, yaitu Al-Mustadi yang berkuasa sejak 566 H/1170 M. Namun demikian, ia tidak menghalangi rakyatnya yang ikut faham Syiah.

Sejak Dinasti Ayyubiyah berkuasa di Mesir bulan Mei tahun 1175 M Al-Mustadi memberikan daerah seperti Yaman, Palestina, Suriah tengah, dan Magribi kepada Salahuddin Yusuf Al-Ayyubi. Dengan demikian, ia mendapatkan pengakuan dari khalifah Abbasiyah sebagai penguasa di Mesir, Afrika Utara, Nubia, Hijaz, dan Suriah Tengah. Selama satu tahun dawarsa (10 tahun) kepemimpinannya kemudian, Salahuddin Yusuf Al-Ayyubi berhasil menaklukan (sekitar Irak dan Iran sekarang). Ia berhasil mengangkat para penguasa setempat menjadi pemimpinnya.

2) Para Penguasa Dinasti Ayyubiyah

Dinasti Ayyubiyah berkuasa sekitar 75 tahun. Tercatat 9 khalifah yang pernah menjadi penguasa, yaitu:

- a) Salahuddin Yusuf al-Ayyubi (564-589 H/1171-1193 M)
- b) Malik al-Aziz Imanuddin (589-596 H/1193-1198 M)

- c) Malik al- Mansur Nasiruddin (595-596 H/1198-1200)
- d) Malik al-Adil Saifuddin (596-615 H/1200-1218 M)
- e) Malik al-Kamil Muhammad (615-635 H/1218-1238)
- f) Malik al-Adid Saifuddin (635-637 H/1238-1240 M)
- g) Malik as-Saleh Najmuddin (637-647 H/1240-1249 H)
- h) Malik al-Mu'azzam Turansyah (647 H/1249-1250 M)
- i) Malik al-Asyraf Muzaffaruddin (647-650 H/1250-1252 M)

Diantara kesembilan khalifah tersebut, terdapat beberapa penguasa yang menonjol yaitu: Salahuddin Yusuf al-Ayyubi (564-589 H/1171-1193 M), Malik al-Adil Saifuddin (596-615 H/1200-1218 M), dan Malik al-Kamil Muhammad (615-635 H/1218-1238).

- a) Biografi Salahuddin Yusuf Al-Ayyubi (564-589 H/1171-1193 M)

Nama lengkapnya, Salahuddin Yusuf al-Ayyubi Abdul Muzaffar Yusuf bin Najmuddin bin Ayyub. Ia berasal dari bangsa kurdi. Ayahnya Najmuddin Ayyub dan pamannya Asadudin Syirkuh hijrah dari kampung halamannya (dekat danau Tikrit), Irak. Salahuddin lahir di benteng Tikrit. Saat itu, baik ayah maupun pamannya mengabdikan kepada Imanuddin Zanki, gubernur Saljuk untuk kota Mosul, Irak.

Pada masa kecilnya, Salahuddin dididik ayahnya untuk menguasai sastra, ilmu kalam, menghafal Al-Quran dan ilmu hadits di madrasah. Karakter kuat Salahuddin sudah terlihat semenjak masa kecilnya. Ia memiliki sikap yang rendah hati, santun, dan penuh belas kasih. Dia tumbuh di lingkungan keluarga agamis tetapi juga ksatria.

Ekspediri militer pertama yang diikuti Salahuddin Yusuf al-Ayyubi adalah mengikuti pamannya. Asaduddin Syirkuh, untuk menyelesaikan persoalan perebutan kekuasaan di istana Bani Fatimiyah di Mesir. Usaha-usaha yang dilakukan Salahuddin Yusuf al-Ayyubi dalam masa pemerintahannya adalah:

- 1) Mengembalikan mazhab sunni ke Mesir.
- 2) Membangun Madrasah.
- 3) Mengganti kadi-kadi Syiah menjadi kadi-kadi sunni.
- 4) Mengganti pegawai yang korupsi.

Ketika pada masa pemerintahannya ada beberapa pihak dari kalangan istana yang memusuhi Salahuddin Yusuf al-Ayyubi yaitu:

- 1) Hajib, kepala rumah tangga khalifah al-Adid.
- 2) Syekh Sinan dan kelompok Assasin.
- 3) Kelompok Zanki.

Ada beberapa raja Eropa yang terlibat dalam Perang Salib melawan Salahuddin Yusuf al-Ayyubi yaitu:

- 1) Philip II, Raja Prancis.
 - 2) Richard II, Raja Inggris.
 - 3) William, Raja Sisilia.
 - 4) Frederick Barbarossa, Kaisar Jerman.
- b) Malik al-Adil Saifuddin (596-615 H/1200-1218 M)

Al-Adil memiliki nama lengkap Al-Malik al-Adil Saifuddin Abu Bakar bin Ayyub, setelah kematian Nuruddin Zanki pada tahun 1174, ia

memerintah di Mesir atas nama Salahudin al-Ayyubi. Ia berhasil membantu Salahuddin dalam mempersiapkan angkatan perangnya hingga Salahuddin al-Ayyubi mencapai keberhasilan. Oleh karena itu, ia mempunyai peranan yang sangat besar bagi Dinasti Ayyubiyah dalam mempertahankan eksistensinya.

c) Malik al-Kamil Muhammad (615-635 H/1218-1238)

Al-Kamil memiliki nama lengkap Al-Malik al-Kamil Nasiruddin Abu al-Ma'ali Muhammad. Ia terlibat dalam peperangan melawan pasukan salib. Hal ini yang membuat ia menerima banyak pujian. Akan tetapi, ia menyerahkan Yarusalem kepada pasukan salib hal ini yang membuatnya menerima hujatan dari rakyat.⁴⁷

C. Kerangka Berpikir

1. Kerangka Pikir

Guru merupakan salah satu komponen pendidikan yang memiliki pengaruh sangat besar terhadap berhasil atau tidaknya pendidikan. Oleh karena itu guru harus memiliki keahlian dan profesional kerja dalam menjalankan tugasnya dengan baik.

Salah satu keahlian yang harus dimiliki guru adalah memiliki model pembelajaran yang tepat. Dengan ketepatan seorang guru memilih model pembelajaran maka tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan tercapai secara optimal. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan prestasi hasil belajar siswa. Semakin

⁴⁷Darsono dkk, *Tonggak Sejarah Kebudayaan Islam 2 untuk Kelas VIII MTs*, Solo: Aqila, 2013, h. 77.

tinggi pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Selain itu, keberhasilan pembelajaran yang tidak kalah pentingnya adalah siswa mampu memanfaatkan ilmu yang dipelajari dan mengaplikasikan ke dalam kehidupan mereka sehari-hari. Salah satu mata pelajaran paling banyak diambil teladan serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu Sejarah Kebudayaan Islam.

Namun pada kenyataannya saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung banyak guru-guru hanya membeberkan fakta-fakta kering berupa urutan waktu, tahun, dan peristiwa belaka, model yang digunakan dalam pembelajaran juga itu-itu saja, sehingga menurut hasil pengamatan siswa kurang bersemangat dan tidak termotivasi dalam pembelajaran kemudian hal ini menimbulkan berbagai masalah.

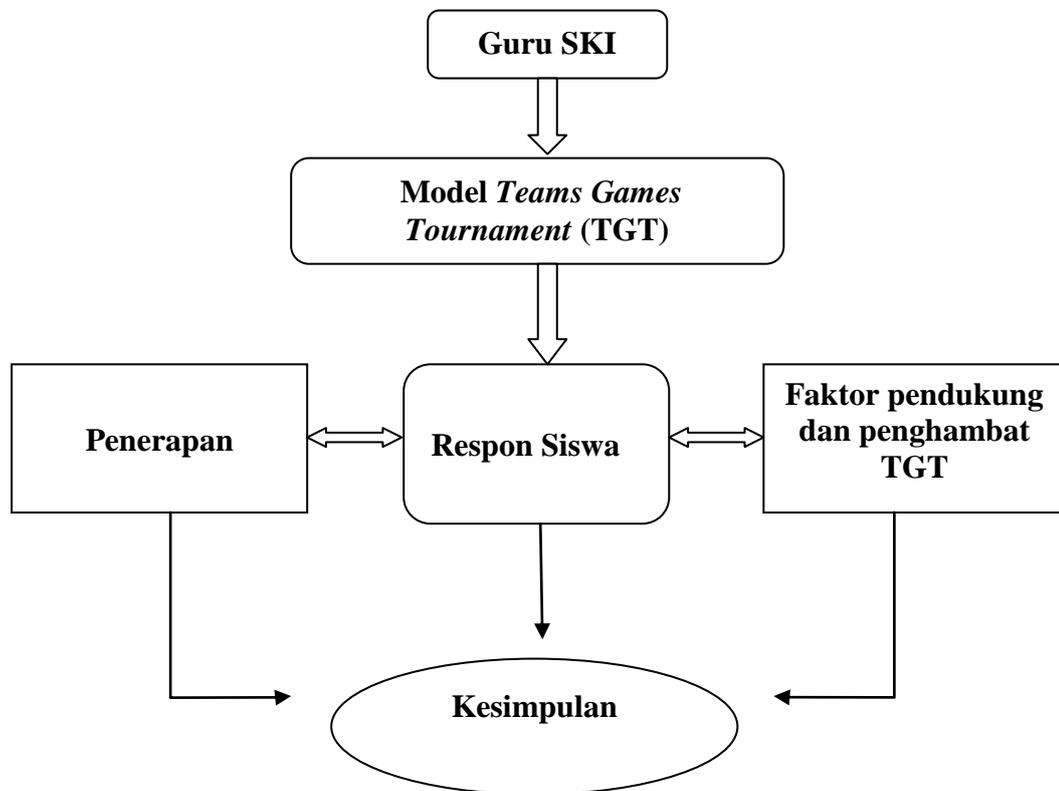
Menurut peneliti, salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terutama pada materi Dinasti Ayyubiyah kelas VIII semester II adalah *Team Games Tournament*. Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* merupakan model yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu dalam menguasai pelajaran.

Teams Games Tournament digunakan karena model pembelajaran kooperatif ini mudah diterapkan dan di dalamnya mengandung unsur permainan sehingga memungkinkan siswa tidak bosan, terlibat aktif dalam pembelajaran, dan lebih mudah memahami pelajaran.

Peneliti ingin mencoba meneliti bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan Jejak Peradaban Dinasti Ayyubiyah. Dengan menggunakan model tersebut siswa belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan mereka akan dibentuk menjadi beberapa kelompok oleh guru berdasarkan heterogen baik dari kemampuan akademik, jenis kelamin, serta suku. Ketika pembentukan kelompok berlangsung mereka akan diberikan LKS untuk dijawab dan didiskusikan atau ditanyakan kepada anggota kelompok masing-masing apabila ada yang tidak dimengerti sebelum diajukan kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Dengan pembelajaran ini diharapkan pembelajaran yang dilakukan akan membekas pada ingatan siswa dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk lebih jelasnya tentang penelitian ini maka dapat dituangkan dalam bentuk kerangka pikir sebagai berikut:

**BAGAN 1.3
KERANGKA BERPIKIR**



2. Pertanyaan Penelitian

- a. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya.
 - 1) Bagaimana perencanaan model *Teams Games Tournament* ?
 - 2) Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ?
 - 3) Apa saja langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ?

- b. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya ?
- c. Faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya.
- 1) Apa faktor pendukung dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ?
 - 2) Apa faktor penghambat dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ?