

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

**1. Sejarah Singkat MTs An-Nuur Palangka Raya**

MTs An-Nuur Palangka Raya berada di bawah naungan kementerian agama kota Palangka Raya merupakan salah satu MTs swasta yang terletak di tengah kota dan mudah dijangkau. MTs An-Nuur Palangka Raya terletak di Jl. S. Parman No. 31 Kelurahan Palangka Kecamatan Jekan Raya Kota Palangka Raya Provinsi Kalimantan Tengah. Madrasah ini memiliki jenjang akreditasi A berdasarkan SK piagam dari Depag Provinsi Kalteng dengan No. KW.15.04/4 MTS/008/2007 pada tanggal 15 Juli 2007. MTs An-Nuur Palangka Raya didirikan pada tanggal 02 Mei 1983 kemudian pada tahun yang sama sekolah tersebut sudah bisa digunakan untuk proses belajar mengajar. Madrasah berdiri di atas sebidang tanah dengan luas tanah 10.000 m<sup>2</sup> yang merupakan tanah milik yayasan Jami An-Nuur Palangka Raya dengan luas bangunan 530 m<sup>2</sup>.

Dari tahun 1983 s.d. tahun 2012 telah terjadi beberapa pergantian kepala Madrasah Tsanawiyah An-Nuur Palangka Raya sebagaimana tabel berikut:

**TABEL 1.4**  
**PERGANTIAN KEPALA MTs AN-NUUR PALANGKA RAYA**

<b>No</b>	<b>N a m a</b>	<b>Masa Jabatan</b>
1	Dra Susilawati	1983-1993
2	Drs. A. Ghafar Satum	1993-1998
3	Gusti Ardiansyah, BA	1998-2003

4	Drs. H. Moh Mansyur, HS	2003-2007
5	Drs. Misbah	2007-2012
6	Rus'ansyah, M.Pd	2012-Sekarang

*Sumber: Dokumentasi Tata Usaha Madrasah Tsanawiyah An-Nuur Palangka Raya 20 Januari 2016.*

MTs An-Nuur Palangka Raya merupakan lembaga pendidikan yang berciri khas agama Islam yang diselenggarakan oleh Departemen Agama dalam rangka menyukseskan pendidikan dasar 12 tahun. Sebagai lembaga pendidikan yang berciri khas agama Islam, MTs An-Nuur Palangka Raya tidak hanya mengajarkan pendidikan agama, tetapi juga pelajaran umum yang bobotnya juga sama dengan sekolah umum yang berada di bawah binaan Kementerian Pendidikan Nasional Pemuda dan Olah Raga.

MTs An-Nuur Palangka Raya sebagai unit penyelenggaraan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 yaitu mewujudkan sumber daya insani yang potensial bagi pembangunan bangsa yang memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab kepada masyarakat dan bangsa.

Selain itu, sebagai lembaga pendidikan MTs An-Nuur Palangka Raya juga memperhatikan perkembangan dan tantangan masa depan. Perkembangan dan tantangan itu menyangkut: (1) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, (2) globalisasi yang memungkinkan sangat cepatnya arus perubahan dan mobilitas antar dan lintas sektor serta tempat,

(3) era informasi, (4) pengaruh globalisasi terhadap perubahan perilaku dan moral manusia, (5) berubahnya kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan dan era perdagangan bebas.

Tantangan dan peluang itu harus direspon oleh Madrasah sehingga visi Madrasah diharapkan sesuai dengan arah perkembangan tersebut. Visi yang dimaksud tidak lain merupakan citra moral yang menggambarkan profil Madrasah yang diinginkan dimasa mendatang. Namun demikian, visi Madrasah harus tetap mengacu pada kebijakan pendidikan nasional.

Dengan mempertimbangkan kondisi dan analisis internal dan eksternal MTs An-Nuur Palangka Raya, maka seluruh warga MTs An-Nuur Palangka Raya telah sepakat merumuskan visi, misi, dan tujuan dan motto sekolah. Adapun visi, misi, tujuan dan motto dari MTs An-Nuur Palangka Raya adalah sebagai berikut:

a. Visi MTs An-Nuur Palangka Raya

“Mewujudkan Madrasah yang bermutu, berwawasan Imtaq dan Iptek”.

b. Misi MTs An-Nuur Palangka Raya

Untuk mencapai visi tersebut di atas, dirumuskan misi sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan Imtaq dan Iptek serta kerjasama warga Madrasah dan stakeholder.
- 2) Meningkatkan sumber daya manusia yang cerdas, terampil, mandiri, berprestasi, dan berakhlak.
- 3) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

c. Tujuan MTs An-Nuur Palangka Raya

Berdasarkan visi dan misi tersebut di atas, tujuan MTs An-Nuur Palangka Raya adalah sebagai berikut:

- 1) Lahirnya generasi yang berakhlakul karimah dan bertaqwa kepada Allah SWT.
- 2) Terlaksananya lembaga dan kehidupan pendidikan yang Islami.
- 3) Terciptanya dedikasi yang tinggi terhadap bidang ilmu pengetahuan agama dan teknologi dengan berbagai karya ilmiah dan keterampilan remaja.
- 4) Tercapainya hasil belajar yang maksimal serta lulusan yang berkualitas, berstandar nasional dan berprestasi.
- 5) Terbentuknya peserta didik yang berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 6) Terlaksananya pembelajaran, bimbingan konseling dan kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

d. Motto MTs An-Nuur Palangka Raya

“Santun dan Berprestasi”

## **2. Keadaan Guru dan Tata Usaha MTs An-Nuur Palangka Raya**

Guru di MTs An-Nuur Palangka Raya terdapat sekitar 20 orang. Adapun guru tetap yayasan 3 orang, guru tidak tetap 3 orang, tata usaha 1 orang dan pegawai negeri sipil terdapat 13 orang termasuk kepala sekolah yang merangkap sebagai pengajar. Untuk lebih jelasnya mengenai keadaan guru di MTs An-Nuur Palangka Raya dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABEL 1.5**  
**KEADAAN GURU DAN TATA USAHA MTs AN-NUUR**  
**PALANGKA RAYA TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No.	Nama	L/P	Status Guru	Gol/Ruangan	Tugas Tambahan	Tugas Mengajar	Jurusan
1.	Rus'ansyah, S.Ag, M.Pd	L	PNS	IV/a	Kepala Sekolah	Qur'an Hadits	PAI
2.	Anta Sriwidada, S.Pd	P	PNS	III/d	Wakamad Kurikulum/ Guru	Fisika	MIPA/P.Kimia
3.	Susanto, S.Pd	L	PNS	IV/a	Waka Kesiswaan	PPKN	PPKN
4.	Rusnawati, S.Pd	P	PNS	III/b	Kepala Lab IPA	Fisika/Biologi	MIPA/P.Kimia
5.	Akhmad Ziadi, S.Pd	L	PNS	III/c	Kepala Lab Komputer	Penjaskes	Penjas
6.	Rakmaya Sari, S.Pd	P	PNS	IV/a	Wali Kelas/ Kordinator Kepustakaan	B.Indonesia	B.Indonesia
7.	Dewi Utari, S.Pd	P	PNS	III/b	Wali Kelas	Biologi	P.Boilogi
8.	Sukini, S.Pd	P	PNS	IV/a	Wali Kelas	IPS	IPS/Ekonomi
9.	Dra. Dalayah W	P	GTU	-	Kordinator PPI Piket	Seni Budaya	Ekonomi
10.	Exca Yeana, S.Pd	P	PNS	III/b	Wali Kelas	Matematika	P.Matematika
11.	Subuh Arif Suprihadi, S.Pd	L	PNS	III/b	Piket	BK	BK
12.	Fahruraji, A.Md	L	PNS	III/b	Piket	B.Ingggris	B.Ingggris
13.	Abdurrahman, S.Pd.I	L	GTU	-	Wali Kelas	B.Arab	PAI
14.	Hidayatullah	L	GTT	-	Guru Mapel	Tinkom	Penjas
15.	Juhari Yansyah, S.Pd.I	L	GTU	-	Guru Mapel	Akidah Akhlak	PAI
16.	Hermilawati, S.Pd.I	P	PNS	III/c	Wali Kelas	SKI/Qur'an Hadits	PAI
17.	H.Fahrudin, A, Ma	L	PNS	IV/a	Guru Mapel	Fiqih/Akidah Akhlak	PAI
18.	Milliati U.A. S.Pd	P	GTT	-	Guru Mapel	Matematika	P.Matematika
19.	Selvia Herima, S.Pd	P	GTT	-	Guru Mapel	Ingggris	B.Ingggris
20.	Ferdiriyo Syahrul Aswar		Non PNS	-	TU	-	-

*Sumber: Dokumentasi Tata Usaha Madrasah Tsanawiyah An-Nuur Palangka Raya 20 Januari 2016.*

Tabel di atas memperlihatkan bahwa keadaan tenaga pengajar jika dilihat dari latar belakang pendidikan maka keseluruhannya adalah kelulusan

jurusan kependidikan. Sehingga dapat dikatakan sebagai hal yang sangat mengembirakan, karena dengan demikian diharapkan guru yang mengajar di MTs An-Nuur adalah orang-orang yang profesional dibidangnya.

### **3. Tata Tertib Guru, dan siswa MTs An-Nuur Palangka Raya**

Kedisiplinan dan ketertiban di lingkungan sekolah sangatlah penting. Oleh karena itu perlu diatur dalam sebuah tatanan yang biasa disebut dengan tata tertib sekolah. Tata tertib memiliki dua tujuan yaitu tujuan khusus dan tujuan umum.

Secara khusus tata tertib memiliki tujuan supaya dapat menciptakan suasana yang kondusif bagi semua warga sekolah, para guru dapat melaksanakan belajar mengajar dengan optimal dan menciptakan kerja sama diantara para orang tua dengan sekolah dalam mengemban tugas pendidikan. Sedangkan tujuan secara umum yaitu agar terlaksanya kurikulum secara baik serta bisa menunjang peningkatan mutu pendidikan di dalam sekolah.

Menegakan kedisiplinan di lingkungan sekolah memang memerlukan peraturan dengan ketentuan-ketentuan yang sifatnya mengikat setiap komponen baik itu guru, siswa maupun kepala sekolah guna mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Berikut adalah tata tertib tata tertib guru MTs An-Nuur Palangka Raya adalah:

- a. Hadir lima belas menit sebelum bel berbunyi.
- b. Mengisi daftar hadir (masuk dan pulang).
- c. Mengikuti upacara bendera setiap hari senin.
- d. Guru yang bertugas piket harus datang lebih awal.

- e. Guru yang bertugas menjadi mentor mengaji setiap awal pelajaran harus datang lebih awal.
- f. Bagi guru yang berhalangan hadir harus memberitahukan/meminta izin kepada kepala sekolah secara tertulis.
- g. Bagi guru yang berhalangan hadir agar dapat menyerahkan tugasnya kepada guru piket dan wali kelas dan diketahui oleh kepala sekolah.
- h. Guru tidak diperkenankan meninggalkan kelas selama jam mengajar berlangsung tanpa keterangan atau alasan yang jelas.
- i. Guru harus berpakaian rapi dan sopan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Sedangkan tata tertib siswa MTs An-Nuur Palangka Raya adalah:

- a. Siswa harus datang 15 menit sebelum pelajaran dimulai, khusus siswa yang piket harus datang 25 menit sebelum pelajaran dimulai.
- b. Siswa wajib memelihara kebersihan, ketertiban dan keindahan lingkungan sekolah.
- c. Bila berhalangan mengikuti pelajaran siswa harus memberikan keterangan yang sah.
- d. Siswa wajib menjaga dan menjunjung tinggi nama baik sekolah.
- e. Semua siswa dilarang membawa handphone;
- f. Siswa dilarang meninggalkan sekolah atau pelajaran selama kegiatan berlangsung serta memasuki kelas lain tanpa seizin guru yang bersangkutan.

- g. Membaca bacaan yang sifatnya mengganggu jalannya pelajaran, seperti komik, majalah, dan lain sebagainya.
- h. Siswa dilarang berpakaian yang tidak sopan dan memakai perhiasan dan bersolek yang berlebihan.

#### 4. Keadaan Siswa MTs An-Nuur Palangka Raya

Siswa MTs An-Nuur Palangka Raya tahun pelajaran 2015/2016 pada semester II memiliki siswa dengan jumlah keseluruhan 223 orang yang terdiri dari 95 laki-laki dan 118 perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**TABEL 1.6**  
**KEADAAN SISWA MTs AN-NUUR PALANGKA RAYA**  
**TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	Kls	Kelas VII			Kls	Kelas VIII			Kls	Kelas IX		
		Lk	Pr	Jml		Lk	Pr	Jml		Lk	Pr	Jml
1	VII.A	15	26	41	VIII.A	15	13	28	X.A	14	18	32
2	VII.B	14	16	40	VIII.B	19	9	28	X.B	10	20	30
3	-	-	-	-	VIII.C	8	16	24	-	-	-	-
Jumlah Keseluruhan adalah 223 siswa												

*Sumber: Dokumentasi Tata Usaha Madrasah Tsanawiyah An-Nuur Palangka Raya 20 Januari 2016*

Melalui tabel di atas dapat diketahui jumlah siswa pada kelas VII sampai dengan kelas IX adalah 223 orang siswa. Jika di lihat dari jumlah siswa per kelas dapat diketahui bahwa pada kelas VII terdapat dua kelas yang mana dalam kelas VII<sup>A</sup> terdapat 41 siswa dan kelas VII<sup>B</sup> sebanyak 40 siswa. Pada kelas VIII terdapat 3 kelas yaitu kelas VIII<sup>A</sup> terdapat 28 jumlah siswa, kelas VIII<sup>B</sup> terdapat 28 siswa dan kelas VIII<sup>C</sup> dengan jumlah siswa sebanyak

24 orang. Sedangkan untuk kelas IX terdapat dua kelas yaitu kelas IX<sup>A</sup> dengan jumlah 32 siswa dan kelas IX<sup>B</sup> sebanyak 30 siswa.

### 5. Keadaan Sarana dan Prasarana MTs An-Nuur Palangka Raya

Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana untuk melaksanakan pendidikan dan pembelajaran. Sarana dan prasarana itu baik berupa ruangan guru, siswa, kepala sekolah, peralatan, perlengkapan, komponen yang langsung ataupun tidak langsung yang dapat digunakan dalam proses pendidikan dan sebagai sumber belajar. Untuk lebih jelasnya mengenai keadaan sarana dan prasarana di MTs An-Nuur Palangka Raya dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

**TABEL 1.7**  
**KEADAAN SARANA DAN PRASARANA MTS AN-NUUR**  
**PALANGKA RAYA**

No.	Nama/Jenis Barang	Jumlah Barang	Keadaan barang	
			Baik	Rusak
1.	Ruang kelas	5 Buah	✓	-
2.	Ruang guru	1 Buah	✓	-
3.	Ruang TU	1 Buah	✓	-
4.	Ruang kepala sekolah	1 Buah	✓	-
5.	Ruang perpustakaan	1 Buah	✓	-
6.	Ruang Laboratorium	1 Buah	✓	-
7.	Ruang UKS	1 Buah	✓	-
8.	Ruang BK	1 Buah	✓	-
9.	Kantin	1 Buah	✓	-
10.	Masjid	1 Buah	✓	-
11.	Ruang OSIS	1 Buah	✓	-
12.	Gudang	1 Buah	✓	-
13.	Lapangan sepak bola	1 Buah	✓	-
14.	Lapangan Basket	1 Buah	✓	-
15.	Kamar kecil guru	1 Buah	✓	-
16.	Kamar kecil siswa	1 Buah	✓	-
17.	LCD	1 Buah	✓	-

*Sumber: Dokumentasi Tata Usaha Madrasah Tsanawiyah An-Nuur Palangka Raya 20 Januari 2016*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana di MTs An-Nuur Palangka Raya sudah memadai untuk digunakan. Pada saat proses pembelajaran tidak jarang guru menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia untuk menunjang proses pembelajaran.

## **B. Hasil Penelitian**

Data yang disajikan peneliti merupakan hasil penelitian di lapangan dengan menggunakan teknik-teknik penggalan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Penelitian dilakukan di MTs An-Nuur Palangka Raya pada tanggal 13 sampai 3 Februari 2016, dengan rincian dua kali pertemuan pelaksanaan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk evaluasi. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah Kelas VIII.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah yang diterapkan oleh guru HM di kelas VIII MTs An-Nuur Palangka Raya telah terlaksana. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan hasil penelitian di bawah ini:

### **1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII<sup>C</sup> materi pokok Dinasti Ayyubiyah MTs An-Nuur Palangka Raya**

Model pembelajaran adalah salah satu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu ketepatan dalam

menerapkan suatu model belajar sangat berpengaruh bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran maka akan berdampak untuk siswa seperti cepat memahami pelajaran, bersemangat dalam mengikuti pelajaran aktif, dan sebagainya.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu pelajaran yang realistik, dalam mengajar mata pelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam, seorang guru diharapkan mampu memberikan gambaran yang realistik, kongkrit tentang perkembangan sejarah dan kebudayaan Islam. Hal ini menuntut seorang guru agar dalam menyampaikan materi harus menentukan model apa saja yang sesuai dengan materi materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Untuk mengetahui lebih rinci bagaimana perencanaan, pelaksanaan serta langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya akan dijelaskan di bawah ini.

**a. Perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament***

Sebuah perencanaan yang baik diperlukan untuk mencapai suatu tujuan yang maksimal, begitu juga dengan kegiatan belajar mengajar tentunya juga harus melalui sebuah perencanaan agar proses pembelajaran tersebut berhasil.

Berkaitan dengan perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terdapat beberapa perencanaan yang dipersiapkan oleh guru HM selaku guru sejarah kebudayaan Islam di sekolah MTs An-Nuur Palangka Raya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa guru HM sebelum melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu membuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran atau yang sering disebut dengan RPP yang mana pembuatan RPP tersebut berpedoman pada silabus. Selain merencanakan RPP, guru HM membuat Lembar Kerja Siswa yang nantinya akan digunakan siswa untuk berdiskusi selain itu guru HM menyiapkan beberapa kartu bernomor yang nantinya akan digunakan untuk pelaksanaan turnamen.<sup>57</sup> Untuk menguatkan data peneliti juga melakukan wawancara terkait dengan perencanaan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran model *Teams Games Tournament*. Adapun perencanaan guru HM, menjelaskan sebagai berikut:

Dalam kegiatan belajar mengajar itu pasti harus melakukan perencanaan agar proses pembelajaran itu berhasil, begitu juga dengan saya. Perencanaan yang saya buat sebelum pembelajaran itu berlangsung seperti biasa, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berpedoman dengan silabus, menentukan materi, menyiapkan buku, spidol, karena saya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tentunya ada media khusus yang harus saya persiapkan sebelum kegiatan belajar mengajar seperti membuat LKS untuk kegiatan kelompok siswa, membuat kartu bernomor serta membuat soal untuk kegiatan turnamen.<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru HM di atas dapat diketahui bahwa sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar guru tersebut membuat perencanaan atau persiapan pembelajaran berupa rencana perencanaan pembelajaran yang berpedoman pada silabus yang telah ada.

---

<sup>57</sup>Observasi tanggal 12 Januari 2016 di Kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya Jam 09.00 WIB.

<sup>58</sup>Wawancara dengan Guru HM di Ruang Guru MTs An-Nuur Palangka Raya Hari Sabtu Jam 08.50 WIB, Tanggal 23 Januari 2016.

Selain melakukan wawancara peneliti juga melakukan dokumentasi terkait dengan perencanaan sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Adapun dokumentasi yang peneliti peroleh yaitu berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus, kartu bernomor, soal turnamen, buku panduan guru, siswa, dan lembar kerja siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi peneliti bahwa guru HM sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar melakukan perencanaan pembelajaran berupa membuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran, menyediakan media untuk kegiatan diskusi seperti membuat lembar kerja siswa dan menyediakan kartu bernomor untuk kegiatan turnamen.

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus direncanakan oleh guru agar kegiatan pembelajaran tepat sasaran dan tidak keluar dari topik pembelajaran. Membuat rencana perencanaan pembelajaran meliputi pemilihan materi, model, media, serta alat untuk evaluasi. Seperti yang telah dijelaskan saat wawancara dengan guru HM, selain membuat rencana perencanaan pembelajaran guru HM juga menyiapkan beberapa media untuk menunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media yang dipersiapkan guru HM untuk menunjang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu, membuat lembar kerja siswa untuk kegiatan kelompok siswa, mempersiapkan kartu bernomor dan soal untuk turnamen.

## **b. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament***

Model *Teams Games Tournament* dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sedangkan peneliti dan teman sejawat dari program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palangka Raya hanya bertindak sebagai observer. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dilaksanakan selama 3 (tiga) kali pertemuan dengan rincian dua kali pertemuan meneliti penerapan model *Teams Games Tournament* dan satu kali pertemuan untuk kegiatan evaluasi.

Peneliti melakukan observasi selama tiga kali pertemuan dengan rincian 2 kali pertemuan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk evaluasi pembelajaran pada tanggal 13, 20 Januari sampai 3 Februari 2016.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 13 Januari 2016 guru HM menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan materi Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah dan Biografi Tokoh Dinasti Ayyubiyah (Al-Kamil dan Al-Adil).

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dilaksanakan oleh guru HM adalah sebagai berikut:

### **a. Penyajian Kelas**

Pembelajaran diawali dengan menyampaikan isi materi pelajaran. Adapun materi yang disampaikan pada saat pertemuan pertama yaitu Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah dan Biografi Tokoh Dinasti Ayyubiyah (Al-Kamil dan Al-Adil). Seperti yang telah dikatakan sebelumnya bahwa guru

HM dalam menyajikan materi terdapat 2 (dua) judul materi yaitu Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah dan Biografi Tokoh Dinasti Ayyubiyah (Al-Kamil dan Al-Adil). Meskipun pada saat penyajian materi guru HM menjelaskan inti dari materi tersebut akan tetapi karena materi yang terlalu luas sehingga waktu yang sebelumnya sudah diatur untuk penyajian materi tidak sesuai ketika pelaksanaannya. Hasilnya waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan diskusi terpotong untuk menambah waktu kegiatan penyajian kelas dan begitu juga waktu yang seharusnya untuk kegiatan turnamen sebagian digunakan untuk kegiatan diskusi hasilnya kegiatan turnamen sebagian saja terlaksana dan hanya sebagian siswa yang ikut terlibat dalam kegiatan turnamen tersebut. Setelah kegiatan penyajian kelas selesai, guru HM menanyakan kembali kepada siswa terkait dengan materi yang baru saja disampaikan dan membuka forum tanya jawab kepada siswa.

#### b. Pembentukan Kelompok

Setelah kegiatan penyajian kelas dilakukan guru HM membentuk 5 (lima) kelompok diskusi dengan setiap kelompok berjumlah 4-5 orang. Setiap kelompok akan mendiskusikan lembar kerja siswa yang dibagikan kepada setiap kelompok. Guru mengelompokkan siswa yang memiliki nilai rendah akan digabung dengan siswa yang memiliki nilai tinggi, sehingga dalam satu kelompok siswa memiliki nilai tinggi dapat membantu siswa yang lain dalam mempelajari materi yang mereka pelajari.

Pada saat pembagian kelompok memang ada kendala seperti ada 5 (lima) siswa yang tidak mau untuk bergabung dengan kelompok yang lain

yaitu DL, SN, ST, FT dan EY. Mereka hanya ingin satu kelompok dengan teman satu meja atau sesama perempuan akan tetapi karena dibujuk oleh guru HM akhirnya mereka bersedia untuk bergabung dengan kelompok yang telah dibentuk oleh guru HM. Adapun untuk mengetahui siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi dan rendah Guru HM sebelumnya sudah mengetahui setiap kemampuan siswa yang ada dalam kelas tersebut sehingga tidak menyulitkan bagi guru HM untuk menempatkan siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah dalam kelompok.

Setelah kelompok sudah terbentuk, guru HM membagi lembar kerja siswa yang sebelumnya sudah dipersiapkan kemudian dibagikan kepada setiap anggota kelompok. Setelah itu setiap kelompok menjawab lembar kerja siswa dengan cara berdiskusi. Apabila dalam satu kelompok ada yang tidak bisa menjawab soal tersebut dan tidak faham maka anggota yang lain berkewajiban membantu teman sekelompoknya untuk menjawab dan menjelaskan. Apabila semua anggota dalam kelompok tidak ada yang bisa menjelaskan dan menjawab soal tersebut maka mereka boleh bertanya kepada guru. Setelah semua siswa menjawab lembar kerja siswa, guru HM melanjutkan kegiatan pembelajaran selanjutnya, yaitu permainan akademik atau game turnamen. Adapun daftar kelompok yang telah dibentuk oleh guru HM adalah sebagai berikut:

**TABEL 1.8**  
**NAMA KELOMPOK PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN**  
**KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

No	Nama Kelompok				
	K. I	K.II	K.III	K.IV	K.V
1.	DL	FD	SN	FTR	MZ
2.	ANS	KHN	NV	RJK	AD
3.	EY	AF	FG	SYH	LTF
4.	ARN	ST	IML	MAN	SP
5.	FT	YL	ARS	FB	

c. Pelaksanaan Turnamen

Sebelum melakukan turnamen, guru HM menyampaikan beberapa aturan. Adapun aturan yang disampaikan oleh guru HM adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci jawaban tidak terbaca).
- 2) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan harus dulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian.
- 3) Pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
- 4) Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain dilanjutkan dengan mengerjakan soal yang dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
- 5) Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang satu meja searah

jarum jam kemudian dilanjutkan oleh pembaca soal yang akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang pertama kali memberikan jawaban benar.

Setelah guru menjelaskan aturan turnamen, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan turnamen. Guru memanggil siswa untuk mewakili setiap kelompoknya untuk menempati meja-meja yang telah dipersiapkan. Di atas meja sudah diletakan secara terbalik soal dan lembar jawaban. Pada turnamen ini terdapat tiga meja turnamen, masing-masing meja terdiri dari 5 (lima) siswa yang homogen dari kemampuan akademik.

Sebelum melakukan permainan akademik setiap siswa yang berada di meja turnamen disodorkan kartu bernomor. Pengambilan kartu tersebut untuk menentukan siapa yang menjadi pembaca soal, penantang I, penantang II dan penantang III, dan seterusnya. Untuk menentukan pembaca soal siswa harus memiliki nomor paling tinggi dari siswa yang lain.

Setelah ditetapkan siapa yang membaca soal kemudian permainan tersebut dimulai dengan meminta pembaca soal membacakan soal untuk siswa yang telah ditetapkan menjadi penantang I apabila soal tersebut tidak bisa dijawab oleh penantang I maka akan dijawab oleh penantang II penantang III searah jarum jam dan begitu seterusnya sampai soal tersebut dapat terjawab oleh siswa dalam satu meja tersebut. Pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang pertama kali memberikan jawaban benar. Sedangkan apabila semua pemain menjawab salah, maka kartu dibiarkan saja.

Apabila semua siswa dalam satu meja sudah melaksanakan turnamen lalu dilanjutkan lagi pada meja yang lain, hal ini dilakukan karena soal yang yang dirancang berbeda-beda untuk setiap meja. Kemudian permainan dilanjutkan lagi seperti aturan pada meja pertama dan seterusnya sampai dilanjutkan pada meja ketiga dengan aturan yang sama.

Ketika pelaksanaan turnamen ada 9 (sembilan) siswa mengikuti kegiatan turnamen hal tersebut disebabkan karena sebelumnya guru terlalu banyak menyajikan materi sehingga waktu untuk pelaksanaan turnamen sedikit akibatnya pada saat kegiatan turnamen tidak semua siswa ikut terlibat. Namun bagi siswa yang tidak ikut langsung berpartisipasi dalam kegiatan turnamen tetap memiliki skor yang diperoleh dari anggota kelompok yang mewakili kelompok mereka.

Pada saat turnamen berlangsung, guru mata pelajaran, peneliti dan teman sejawat masing-masing menjadi fasilitator disetiap meja turnamen. Tugas fasilitator adalah mengawasi jalannya turnamen.

#### d. Penghargaan kelompok

Setelah waktu turnamen selesai semua siswa yang mengikuti turnamen kembali ke kelompok asal dan melaporkan hasil skor yang diperoleh. guru HM dan semua siswa bersama-sama menghitung poin yang diperoleh. Kemudian guru HM mengumumkan kelompok terbaik dalam turnamen pada pertemuan hari itu.<sup>59</sup> Adapun perhitungan poin turnamen pertemuan pertama

---

<sup>59</sup>Observasi di Kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya, Hari Rabu Jam 06.45-08.05 WIB, Tanggal 13 Januari 2016.

pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

**TABEL 1.9**  
**PERHITUNGAN POIN TURNAMEN MEJA A**

<b>Pemain</b>	<b>Nama kelompok</b>	<b>Jumlah Soal yang diperoleh</b>	<b>Jumlah Poin yang diperoleh</b>
DL	K.I	4	20
FD	K.II	4	20
ARS	K.III	3	15
FB	K.IV	2	10
SP	K.V	3	15

**TABEL 2.1**  
**PERHITUNGAN POIN TURNAMEN MEJA B**

<b>Pemain</b>	<b>Nama kelompok</b>	<b>Jumlah Soal yang diperoleh</b>	<b>Jumlah Poin yang diperoleh</b>
EY	K.I	2	10
AF	K.II	2	10
IML	K.III	2	10
MAN	K.IV	3	15
LTF	K.V	1	5

**TABEL 2.2**  
**PERHITUNGAN POIN TURNAMEN MEJA C**

<b>Pemain</b>	<b>Nama kelompok</b>	<b>Jumlah Soal yang diperoleh</b>	<b>Jumlah Poin yang diperoleh</b>
ARS	K.I	2	10
YL	K.II	4	20
NV	K.III	1	5
FTR	K.IV	4	20
AD	K.V	1	5

**TABEL 2.3**  
**LEMBAR RANGKUMAN HASIL KELOMPOK**

Nama Kelompok	Skor Poin			Jumlah Skor
	Meja A	Meja B	Meja C	
K.I	20	10	10	40
K.II	20	10	20	50
K.III	15	10	5	30
K.IV	10	15	20	45
K.V	15	5	5	25

**TABEL 2.4**  
**PENGHARGAAN KELOMPOK**

Criteria	Award	Team
30-40	Good Team	K.I K.III
40-45	Great Team	K.IV
45-ke atas	Super Team	K.II

Berdasarkan tabel di atas, yang mendapatkan penghargaan *Super Team* adalah kelompok II, kemudian dilanjutkan dengan kelompok IV mendapat penghargaan *Great Team*, dan kelompok I dan III mendapat penghargaan *Good Team*. Adapun kelompok yang tidak mendapat penghargaan atau tidak termasuk kedalam kriteria untuk mendapat penghargaan kelompok adalah kelompok V.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2016 di kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya. Guru HM melanjutkan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi Penguasa Dinasti Ayyubiyah. Pada pertemuan kedua, guru HM masih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan langkah-langkah yang sama seperti pada pertemuan pertama yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, pelaksanaan turnamen dan penghargaan tim. Untuk lebih jelasnya

di bawah ini peneliti akan paparkan langkah-langkah dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* sesuai dengan hasil observasi pertemuan kedua.

a. Penyajian Kelas

Pada pertemuan kedua guru HM menjelaskan materi tentang tokoh Dinasti Ayyubiyah (Salahuddin al-Ayyubi) seperti pada saat pertemuan pertama, materi yang disampaikan terlalu banyak, materi yang sebenarnya harus digunakan untuk 2 kali pertemuan disajikan untuk satu pertemuan saja, alhasil akibat materi yang disajikan terlalu banyak waktu yang dibutuhkan juga menjadi banyak dan sebelumnya waktu untuk penyajian materi 15 Menit berubah menjadi 25 menit. Akibat permasalahan tersebut kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Setelah guru menjelaskan materi guru HM menanyakan kembali kepada siswa terkait dengan materi yang baru saja disampaikan dan membuka forum tanya jawab kepada siswa dalam materi Tokoh Dinasti Ayyubiyah (Salahuddin Al-Ayyubi).

b. Pembentukan Kelompok

Setelah kegiatan penyajian selesai, Guru HM melanjutkan dengan membentuk 5 (lima) kelompok diskusi dengan setiap kelompok berjumlah 4-5 orang. Setiap kelompok akan mendiskusikan lembar kerja siswa yang dibagikan kepada setiap kelompok. Guru HM mengelompokkan siswa yang memiliki nilai rendah akan digabung dengan siswa yang memiliki nilai tinggi, sehingga dalam satu kelompok siswa memiliki nilai tinggi dapat membantu siswa yang lain dalam mempelajari materi yang mereka pelajari. Untuk

pertemuan kedua, tidak menggunakan kelompok pada pertemuan pertama. Guru HM membentuk kembali kelompok-kelompok. Adapun susunan kelompok pada peretemuan kedua adalah sebagai berikut:

**TABEL 2.5**  
**NAMA KELOMPOK PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN**  
**KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

No	Nama Kelompok				
	K. I	K.II	K.III	K.IV	K.V
1.	FT	ST	FD	AD	FB
2.	RJK	SP	KHN	FT	ANS
3.	SYH	FG	AF	LT	ASN
4.	MAN	IML	SN	NV	MZ
5.	DL	ARS	YL		

Pada saat pembagian kelompok tidak ada kendala seperti pada pertemuan pertama. Sedangkan untuk mengetahui siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi dan rendah Guru HM tidak melakukan pretest seperti yang ada di dalam teori *Teams Games Tournament*, karena guru HM sudah mengetahui kemampuan siswa yang ada dalam kelas tersebut sehingga tidak menyulitkan bagi guru HM untuk menempatkan siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah dalam kelompok.

Setelah kelompok sudah terbentuk, guru HM membagi lembar kerja siswa yang sebelumnya sudah dipersiapkan kemudian dibagikan kepada setiap anggota kelompok. Setelah itu setiap kelompok menjawab lembar kerja siswa dengan cara berdiskusi. Setelah semua siswa menjawab lembar kerja siswa, guru HM melanjutkan kegiatan pembelajaran selanjutnya, yaitu permainan akademik atau game turnamen.

### c. Pelaksanaan Turnamen

Sebelum melakukan turnamen, guru HM menyampaikan beberapa aturan. Adapun aturan yang disampaikan oleh guru HM adalah setiap kelompok harus mengirim satu orang perwakilan untuk menduduki meja yang telah dipersiapkan kemudian setiap siswa yang berada di meja yang telah dipersiapkan harus mengambil kartu bernomor untuk menentukan siapa yang menjadi pembaca soal, penantang I, penantang II, penantang III dan seterusnya.

Setelah guru menjelaskan aturan turnamen, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan turnamen. Guru memanggil siswa untuk mewakili setiap kelompoknya untuk menempati meja-meja yang telah dipersiapkan. Pada turnamen ini terdapat tiga meja turnamen, masing-masing meja terdiri dari 5 (lima) siswa yang homogen dari kemampuan akademik.

Sebelum melakukan permainan akademik setiap siswa yang berada di meja turnamen disodorkan kartu bernomor. Pengambilan kartu tersebut untuk menentukan siapa yang menjadi pembaca soal, penantang I, penantang II dan penantang III, dan seterusnya. Untuk menentukan pembaca soal siswa harus memiliki nomor paling tinggi dari siswa yang lain.

Setelah ditetapkan siapa yang membaca soal kemudian permainan tersebut dimulai dengan meminta pembaca soal membacakan soal untuk siswa yang telah ditetapkan menjadi penantang I apabila soal tersebut tidak bisa dijawab oleh penantang I maka akan dijawab oleh penantang II penantang III searah jarum jam dan begitu seterusnya sampai soal tersebut

dapat terjawab oleh siswa dalam satu meja tersebut. Pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang pertama kali memberikan jawaban benar. Sedangkan apabila semua pemain menjawab salah, maka kartu dibiarkan saja. Apabila semua siswa dalam satu meja sudah melaksanakan turnamen lalu dilanjutkan lagi pada meja yang lain, hal ini dilakukan karena soal yang yang dirancang berbeda-beda untuk setiap meja. Kemudian permainan dilanjutkan lagi seperti aturan pada meja pertama dan seterusnya sampai dilanjutkan pada meja ketiga dengan aturan yang sama.

Sama halnya dengan permasalahan pertemuan pertama, sekitar 9 (sembilan) siswa tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan turnamen hal tersebut disebabkan karena penjelasan materi yang terlalu banyak sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk diskusi masih digunakan untuk penjelasan kemudian waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan turnamen digunakan untuk kegiatan diskusi, sehingga waktu yang digunakan turnamen hanya sedikit dan hal tersebut berdampak pada pelaksanaan turnamen.

Seperti pertemuan pertama, pada observasi kedua saat turnamen berlangsung, guru mata pelajaran, peneliti dan teman sejawat masing-masing menjadi fasilitator disetiap meja turnamen. Tugas fasilitator adalah mengawasi jalannya turnamen.

## d. Penghargaan kelompok

Setelah waktu turnamen yang disediakan berakhir dan sampai kartu soal telah dikerjakan semua, guru HM dan semua siswa melakukan penghitungan jumlah poin keseluruhan pada masing-masing kelompok. Kemudian guru mengumumkan kelompok yang termasuk kedalam kriteria kelompok terbaik. Adapun perhitungan poin turnamen pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

**TABEL 2.6**  
**MEJA TURNAMEN KELOMPOK A**

<b>Pemain</b>	<b>Nama kelompok</b>	<b>Jumlah Soal yang diperoleh</b>	<b>Jumlah Poin yang diperoleh</b>
RJN	K.I	4	20
ST	K.II	4	20
SN	K.III	3	15
FT	K.IV	2	10
ANS	K.V	3	15

**TABEL 2.7**  
**MEJA TURNAMEN KELOMPOK B**

<b>Pemain</b>	<b>Nama kelompok</b>	<b>Jumlah Soal yang diperoleh</b>	<b>Jumlah Poin yang diperoleh</b>
MAN	K.I	3	15
IML	K.II	4	20
AF	K.III	3	15
FTR	K.IV	2	10
MZ	K.V	1	5

---

<sup>60</sup>Observasi di Kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya, Hari Rabu Jam 06.45-08.05 WIB, Tanggal 20 Januari 2016.

**TABEL 2.8**  
**MEJA TURNAMEN KELOMPOK C**

<b>Pemain</b>	<b>Nama kelompok</b>	<b>Jumlah Soal yang diperoleh</b>	<b>Jumlah Poin yang diperoleh</b>
SYH	K.I	2	10
FG	K.II	2	10
KHN	K.III	1	5
FT	K.IV	2	10
ARN	K.V	1	5

**TABEL 2.9**  
**PERHITUNGAN POIN SELURUH KELOMPOK**

<b>Nama Kelompok</b>	<b>Skor Poin</b>			<b>Jumlah Skor</b>
	<b>Meja A</b>	<b>Meja B</b>	<b>Meja C</b>	
K.I	20	15	10	45
K.II	20	20	10	50
K.III	15	15	5	35
K.IV	10	10	10	30
K.V	15	5	15	35

**TABEL 3.1**  
**PENGHARGAAN KELOMPOK**

<b>Criteria</b>	<b>Award</b>	<b>Team</b>
30-40	Good Team	K.III, K.V dan K.IV
40-45	Great Team	K.I
45-ke atas	Super Team	K.II

Berdasarkan tabel di atas, yang termasuk dalam kriteria *Super Team* adalah kelompok II, selanjutnya yang termasuk *Great Team* adalah kelompok I dan yang kelompok III, IV dan V termasuk dalam kriteria *Good Team*.

Pertemuan ketiga tanggal 3 Februari 2016 dilaksanakan evaluasi dengan materi Dinasti Ayyubiyah. Evaluasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar

mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* materi pokok Dinasti Ayyubiyah.

Sebagai penguat data, peneliti melakukan wawancara terhadap guru HM terkait pelaksana dalam mengajarkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Berikut kutipan hasil wawancara dengan guru HM:

Yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* saya sendiri selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs An-Nuur Palangka Raya.<sup>61</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara terkait dengan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Berikut kutipan hasil wawancara dengan guru HM:

Adapun untuk langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran ini seperti yang kalian lihat pada saat ibu mengajar di kelas VIII<sup>C</sup> kemaren, ada beberapa langkah pokok dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yang pertama yaitu menjelaskan materi yang penting dalam materi itu, setelah menjelaskan sedikit tentang materi tersebut kemudian yang kedua adalah menanyakan kepada siswa apakah ada yang ingin bertanya, yang ketiga adalah pembuatan kelompok, yang keempat adalah pembagian lembar kerja siswa kepada setiap kelompok untuk dijawab dan didiskusikan oleh setiap anggota kelompok kemudian setelah kerja kelompok selesai baru diadakan turnamen atau disebut juga dengan permainan akademik selanjutnya yang terakhir melakukan penjumlahan poin yang dikumpulkan oleh setiap anggota kelompok kemudian memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin yang paling tinggi.<sup>62</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa langkah dalam menerapkan model *Teams Games Tournament*

---

<sup>61</sup>Wawancara dengan Guru HM di Ruang Guru MTs An-Nuur Palangka Raya Hari Sabtu Jam 08.50 WIB, Tanggal 23 Januari 2016.

<sup>62</sup>Wawancara dengan Guru HM di Ruang Guru MTs An-Nuur Palangka Raya Hari Sabtu Jam 08.50 WIB, Tanggal 23 Januari 2016.

seperti penyajian kelas, pembentukan kelompok, pelaksanaan turnamen dan penghargaan kelompok.

Selain melakukan observasi dan wawancara, peneliti juga melakukan dokumentasi untuk menguatkan data. Adapun hasil dokumentasi tersebut yaitu berupa foto-foto ketika pelaksanaan pembelajaran serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa serta kartu bernomor yang digunakan untuk menentukan siswa yang menjadi pembaca soal, penantang I ataupun penantang II dan III.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti dapat dikatakan bahwa penerapan model model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terlaksana akan tetapi tidak melibatkan semua siswa dalam kegiatan turnamen hal tersebut karena materi yang terlalu luas untuk dijelaskan oleh guru HM sehingga waktu untuk kegiatan turnamen tidak mencukupi.

## **2. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya**

Peneliti melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran selama dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 13 dan 20 Januari 2016. Dalam observasi tersebut, peneliti melihat pada pertemuan awal ada beberapa siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran karena pada saat itu merupakan pertemuan pertama setelah liburan semester I selain itu sarana seperti buku panduan untuk siswa juga belum dibagikan sehingga membuat siswa hanya mendengar apa yang disampaikan guru tanpa ada buku panduan yang

biasanya dimiliki pada setiap kegiatan pembelajaran. Kurangnya antusias siswa ketika awal pembelajaran tidak berlangsung lama, seiring berjalannya kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama tersebut siswa mulai aktif, semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran terlihat ketika melakukan diskusi lembar kerja, aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru HM, serta ikut terlibat dalam kegiatan turnamen. Pada pertemuan kedua tidak terlalu mengalami hambatan seperti pertemuan pertama. Pertemuan kedua siswa terlihat senang dalam mengikuti kegiatan belajar, lebih aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, bekerja sama dalam menyelesaikan soal dengan cara berdiskusi, serta antusias dalam melakukan turnamen.<sup>63</sup>

Untuk menguatkan data observasi, peneliti melakukan wawancara dengan 7 (tujuh) siswa terkait dengan respon mereka terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya yang diterapkan oleh guru HM selama 2 (dua) kali pertemuan. Adapun wawancara tersebut dilakukan pada tanggal 20 dan 23 Januari 2016. Berikut adalah kutipan hasil wawancara peneliti:

Saya senang dengan cara ibu mengajar karena kami setiap akhir pelajaran melakukan turnamen dan itu sangat menyenangkan. Selain itu, kami juga dilatih berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil.<sup>64</sup>

Saya sangat senang dengan ibu ketika mengajar Sejarah Kebudayaan Islam, karena ibu sangat baik dengan kami dan ibu juga membagi kami

---

<sup>63</sup>Observasi di Kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya, Hari Rabu Jam 06.45-08.05 WIB, 13 dan 20 Januari 2016.

<sup>64</sup>Wawancara dengan Siswa MI di Ruang kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya Hari Rabu jam 08.45 Tanggal 20 Januari 2016.

beberapa kelompok untuk mendiskusikan soal yang nantinya akan digunakan untuk turnamen.<sup>65</sup>

Menurut saya cara ibu mengajar selama dua kali pertemuan ini sangat menyenangkan karena dalam kegiatan belajar mengajar ibu menyuruh kami menjawab lembar kerja siswa berdasarkan kelompok yang sebelumnya sudah dibagi. Selain itu, kami juga melakukan turnamen yang sangat menyenangkan.<sup>66</sup>

Saya senang belajar Sejarah Kebudayaan Islam karena gurunya baik serta kami melakukan kerja kelompok dan juga ada permainan sehingga memahami materi lebih mudah karena kami saling membantu satu sama lainnya. Kami juga bersaing secara sehat untuk mendapatkan penghargaan dari ibu. Kami bersaing dengan mengikuti permainan yang dipandu oleh ibu.<sup>67</sup>

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih menarik, karena kami tidak hanya mendengar guru HM menjelaskan tapi kami juga melakukan kegiatan kelompok serta melakukan kuis.<sup>68</sup>

Saya jadi senang belajar Sejarah Kebudayaan Islam karena gurunya asyik, dan kami melakukan permainan saat menjawab soal. Ketika ibu HM mengajar saya cepat faham terhadap materi yang diajarkan. Ibu juga sering bercerita mengenai kisah para pejuang islam pada zaman dahulu sehingga menambah wawasan dan saya dapat mengambil hikmah dari cerita tersebut.<sup>69</sup>

Saya senang belajar Sejarah Kebudayaan Islam, karena ibu HM mengajar kami dengan baik. ketika ibunya menyampaikan materi beliau tidak membedakan kami apakah pintar atau kurang. Selain itu kami juga senang karena kami kerja kelompok untuk menjawab soal dan kami juga melakukan permainan.<sup>70</sup>

---

<sup>65</sup>Wawancara dengan Siswa SS di Ruang kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya Hari Rabu Jam 08.45 WIB, Tanggal 20 Januari 2016.

<sup>66</sup>Wawancara dengan Siswa DLM di Ruang kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya Hari Rabu Jam 08.45 WIB, tanggal 20 Januari 2016.

<sup>67</sup>Wawancara dengan siswa NN di halaman MTs An-Nuur Palangka Raya hari Sabtu Jam 09.00 WIB, Tanggal 23 Januari 2016.

<sup>68</sup>Wawancara dengan Siswa FKH di halaman MTs An-Nuur Palangka Raya Sabtu Jam 09.00 WIB, Tanggal 23 Januari 2016.

<sup>69</sup>Wawancara dengan Siswa FNW di Halaman MTs An-Nuur Palangka Raya Sabtu Jam 09.00 WIB, Tanggal 23 Januari 2016.

<sup>70</sup>Wawancara dengan Siswa ES di Halaman MTs An-Nuur Palangka Raya Sabtu Jam 09.00 WIB, Tanggal 23 Januari 2016.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa di atas, dapat dipahami bahwa siswa senang terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Untuk menguatkan data, peneliti juga melakukan dokumentasi terkait dengan respon siswa, adapun hasil dokumentasi berupa foto wawancara dengan siswa dan guru HM serta berupa rekaman hasil wawancara. Dari hasil observasi dan wawancara dan dokumentasi di lapangan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mendapat respon dari siswa hal tersebut terlihat dari keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seperti kegiatan diskusi dan pelaksanaan turnamen.

**3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya**

**a. Faktor pendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament***

Kegiatan belajar mengajar tidak bisa berhasil tanpa ada faktor pendukungnya dan semua itu tidak terlepas dari interaksi antara komponen yang terdapat di dalamnya, seperti guru, siswa, sarana, dan prasarana, serta unsur penunjang lainnya. Begitu juga dengan penerapan suatu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, tidak akan berhasil jika apabila tidak ada faktor pendukung.

Peneliti melakukan observasi selama dua kali pertemuan yaitu tanggal 13 dan 20 Januari 2016. Pada pertemuan pertama, guru HM menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* kemudian

pada pelaksanaannya ada beberapa faktor pendukungnya sehingga kegiatan pembelajaran tersebut terlaksana. Salah satu faktor tersebut adalah guru HM sebelumnya sudah memahami langkah-langkah dalam model *Teams Games Tournament* sehingga ketika pelaksanaan pembelajaran guru HM dapat menerapkan 4 (empat) tahap yang ada dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games* meskipun dalam pelaksanaan di lapangan ada beberapa hal yang tidak sesuai dengan teori model *Teams Games Tournament* seperti pembagian kelompok tidak berdasarkan heterogenitas dalam hal jenis kelamin dan suku serta ketika pelaksanaan turnamen tidak semua siswa terlibat. Faktor lain yang mendukung terlaksananya penerapan model *Teams Games Tournament* adalah penguasaan guru terhadap materi yang akan diajarkan, pemilihan media yang tepat seperti menggunakan kartu sebelum menjawab soal turnamen, hal tersebut membuat menarik bagi siswa karena sebelumnya guru HM tidak pernah menggunakan media kartu.

Pertemuan kedua guru HM masih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Seperti pada pertemuan pertama, pada pertemuan kedua guru HM sudah memahami langkah-langkah dalam model *Teams Games Tournament* sehingga ketika pelaksanaan pembelajaran tidak terlalu kaku dalam menerapkan model *Teams Games Tournament*. Selain itu, Faktor pendukung dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* tersedianya sarana seperti ruang kelas yang nyaman dan tersedianya buku paket siswa yang ikut menunjang dalam keberhasilan proses pembelajaran. Faktor pendukung lainnya adalah kerjasama antara siswa dan

guru dalam proses pembelajaran. Guru HM juga pernah mengatakan bahwa sangat terbantu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Selain membantu siswa menjadi lebih aktif penerapan model *Teams Games Tournament* juga membuat siswa untuk saling tolong menolong dalam memahami pelajaran dan mengajarkan siswa untuk menerima pendapat orang lain.<sup>71</sup>

Selain melakukan observasi selama dua kali pertemuan, untuk menguatkan data diperoleh dari hasil observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan guru HM terkait dengan faktor pendukung dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sebagaimana yang telah dituturkan oleh guru HM berikut ini:

Berbicara mengenai faktor pendukung dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini tentunya ada beberapa komponen seperti pemahaman guru terhadap langkah-langkah dalam model *Teams Games Tournament*, pemilihan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kesiapan guru dalam mengajar, kesiapan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik, tersedia sarana seperti ruang kelas yang nyaman dan kelengkapan buku panduan guru dan siswa.<sup>72</sup>

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dapat diketahui faktor yang mendukung penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII MTs An-Nuur Palangka Raya, seperti pemahaman guru terhadap langkah-langkah dalam model *Teams Games*

---

<sup>71</sup>Observasi di Kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya, Hari Rabu Jam 06.45-08.05 WIB, Tanggal 13 dan 20 Januari 2016.

<sup>72</sup>Wawancara dengan Guru HM di Ruang Guru MTs An-Nuur Palangka Raya Hari Sabtu Jam 08.50 WIB, Tanggal 23 Januari 2016.

*Tournamen*, penggunaan media yang sesuai, sarana yang memadai, kesiapan siswa dan kesiapan guru dalam mengajar serta kemampuan guru dalam mengelola kelas.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang peneliti dapat ada beberapa faktor penunjang dalam kegiatan proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mata materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII seperti buku, kartu bernomor untuk kegiatan turnamen.

**b. Faktor penghambat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament***

Mewujudkan pendidikan yang baik dan berkualitas sering terbentur dengan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru sehingga proses pembelajaran menjadi tidak optimal dan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sering terjadi apabila seorang guru tidak dapat beradaptasi dengan kemajuan dunia pendidikan, kurangnya motivasi untuk mendidik siswa dengan sebaik-baiknya serta ketidakmampuan mengelola proses belajar mengajar di kelas.

Pada kenyataannya, ketika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diterapkan terdapat berbagai macam hambatan. Peneliti melakukan dua kali pertemuan dan melihat ada beberapa faktor yang menghambat pelaksanaan model *Teams Games Tournament*. Pada pertemuan pertama ketika guru HM mengajar semua siswa tidak memiliki buku panduan sehingga mereka sedikit kebingungan ketika guru HM menjelaskan materi, selain itu sekitar 9 (sembilan) siswa tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan

turnamen hal tersebut disebabkan karena sebelumnya, guru menjelaskan materi terlalu luas yang seharusnya materi dijadikan untuk 2 kali pertemuan digabung menjadi satu kali pertemuan sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menjelaskan materi juga banyak. Akibat dari banyaknya materi yang dipaparkan berpengaruh terhadap pelaksanaan diskusi dan turnamen. Selain itu, pada saat pembagian kelompok ada beberapa siswa yang tidak mau mengikuti pembagian kelompok yang sudah diatur oleh guru HM. Siswa tersebut hanya ingin satu kelompok dengan teman sebangkunya. Meskipun pada akhirnya siswa yang bersangkutan mengikuti aturan yang telah ditetapkan oleh guru HM akan tetapi karena siswa tersebut tidak satu kelompok dengan teman sebangkunya hasilnya ketika pelaksanaan diskusi tidak terlalu aktif dan lebih banyak diam. Pada saat pelaksanaan turnamen, ada beberapa siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan turnamen hal tersebut disebabkan karena sebelum diadakan turnamen guru HM menyajikan materi terlalu banyak sehingga waktu yang sudah direncanakan sebelumnya untuk kegiatan turnamen menjadi sedikit sehingga tidak semua siswa ikut terlibat dalam kegiatan turnamen.

Pada pertemuan kedua, 2 (dua) faktor yang menghambat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu: *pertama*, ketika kegiatan diskusi berlangsung ada 1 (satu) siswa bernama EY yang hanya diam tidak aktif dan ketika ditanya hanya menangis. Setelah dilakukan pendekatan oleh guru HM ternyata siswa tersebut sakit dan harus diobati di Unit Kesehatan Sekolah (UKS). Pada saat kejadian tersebut

kegiatan pembelajaran sempat terhenti, kemudian untuk kelompok yang salah satu anggotanya sakit terpaksa harus menyelesaikan diskusi dan kegiatan turnamen dengan jumlah anggota seadanya. *Kedua* yaitu materi yang digunakan untuk satu pertemuan terlalu banyak sehingga ketika pada saat penyajian materi, guru HM banyak memaparkan materi pelajaran meskipun sudah memaparkan inti-inti dari materi tersebut. Akibat dari banyaknya materi yang dipaparkan hal tersebut berdampak kepada pelaksanaan diskusi dan turnamen. Waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan diskusi terpaksa harus digunakan untuk menambah waktu penyajian kelas begitupun dengan waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan turnamen harus digunakan untuk kegiatan diskusi sehingga yang waktu yang sudah ditentukan untuk kegiatan turnamen hanya bisa digunakan sebagian dan hasilnya hanya sebagian siswa yang dapat mengikuti kegiatan turnamen tersebut.<sup>73</sup> Terkait dengan faktor penghambat dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* guru HM menuturkan bahwa:

Ada beberapa faktor penghambat yang dihadapi ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung yang pertama yaitu materi terlalu luas, ada siswa yang sakit seperti yang terjadi pada minggu lalu selain itu, faktor lainnya yaitu siswa tidak memiliki buku panduan hal ini karena pada awal pertemuan pembelajaran buku panduan untuk siswa masih belum dibagi pihak sekolah oleh karena itu ketika awal pembelajaran siswa hanya mendengar apa yang dijelaskan kemudian menjawab LKS dan melakukan permainan akademik.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup>Observasi di Kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya, Hari Rabu Jam 06.45-08.05 WIB, Tanggal 13 dan 20 Januari 2016.

<sup>74</sup>Wawancara dengan Guru HM di Ruang Guru MTs An-Nuur Palangka Raya Hari Sabtu Jam 08.50 WIB, Tanggal 23 Januari 2016.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru HM di atas dapat disimpulkan ada beberapa faktor penghambat dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* materi yang terlalu luas, ada siswa yang sakit, dan tidak ada buku panduan siswa pada awal pertemuan pembelajaran.

### C. Analisis Data Penelitian

Pada subbab ini peneliti akan menganalisis tentang model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Peneliti akan menjelaskan bagaimana proses penerapan model *Teams Games Tournament* oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dengan analisis menggunakan teori-teori pembelajaran yang telah dipaparkan pada bab II. Rumusan masalah dalam penelitian meliputi penerapan model *Teams Games Tournament*, respon siswa terhadap model *Teams Games Tournament* serta faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan model *Teams Games Tournament*. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII<sup>C</sup> materi pokok Dinasti Ayyubiyah MTs An-Nuur Palangka Raya**

Penerapan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang sangat penting. Model pembelajaran adalah cara yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan bahan ajar. Oleh karena itu, ketepatan dalam memilih dan menerapkan suatu model sangat berpengaruh bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Ketepatan pemilihan model pembelajaran juga berdampak bagi siswa, dengan ketepatan pemilihan model tersebut maka siswa akan mudah dan

cepat dalam memahami pelajaran serta dapat membangkitkan semangat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Karena semakin tepat model yang digunakan oleh guru dalam mengajar akan semakin efektif kegiatan pembelajaran tersebut.<sup>75</sup>

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.<sup>76</sup> Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Namun, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak hanya bisa dilaksanakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam saja, tetapi bisa digunakan pada mata pelajaran lain. Dari hasil pengamatan di lapangan, peneliti menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* bisa digunakan pada mata pelajaran lain, khususnya pada mata pelajaran lain seperti IPA (biologi, kimia, Matematika, IPS (ekonomi, sosiologi, geografi) dan bahasa (jerman, arab).

Pada rumusan masalah pertama peneliti akan menganalisis bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya.

---

<sup>75</sup>Iif khoirudin Ahmadi, dkk., *Strategi Pembelajaran*, h. 15.

<sup>76</sup>Rusman, *Model Pembelajaran*, h. 133.

Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi terhadap guru HM bahwa ada beberapa perencanaan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran yaitu berikut:

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS)
- c. Menyiapkan media

Pada hakikatnya, merencanakan pembelajaran merupakan suatu kewajiban bagi guru hal tersebut berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dan menengah berbunyi “Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil belajar dan pengawasan proses pembelajaran”.<sup>77</sup>

Perencanaan kegiatan belajar diharapkan dipenuhi sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran berlangsung secara sistematis artinya, proses pembelajaran tidak berlangsung seadanya, akan tetapi akan berlangsung secara terarah dan terorganisir sehingga dengan demikian guru dapat menggunakan waktu secara efektif untuk keberhasilan proses pembelajaran.

Merumuskan kegiatan belajar mengajar dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus disusun dengan mengutamakan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberi ruang yang cukup bagi kreativitas

---

<sup>77</sup>Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Jurnal, Jakarta: Asa Mandiri, 2006, h. 2.

dan kemandirian sesuai bakat dan minat siswa. Hal itulah yang dilakukan oleh guru HM dalam merumuskan rencana pelaksanaan pembelajaran. Guru HM membuat suatu skenario pembelajaran yang lebih mendominasi pada aktifitas siswa, seperti bekerja kelompok dan permainan yang bersifat akademik.

Dalam merancang sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran ada beberapa komponen yang harus diperhatikan agar ketika kegiatan berlangsung perencanaan tersebut dapat terlaksana dengan baik. Komponen-komponen tersebut seperti menyiapkan materi, merumuskan tujuan yang ingin dicapai, memilih model pembelajaran, media, membuat langkah-langkah yang dilakukan saat melaksanakan pembelajaran sampai menyiapkan evaluasi pembelajaran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan tersebut diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru HM. Pelaksanaan pembelajaran adalah proses dimana guru melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Untuk pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs An-Nuur Palangka Raya ada empat (4) langkah yaitu:

a. Penyajian Kelas

Langkah pertama yaitu penyajian kelas. Pada pelaksanaannya siswa diharapkan dapat menyimak penjelasan guru. Setelah guru menjelaskan

materi, siswa diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan/respon terhadap penjelasan guru seperti bertanya.

b. Pembagian Kelompok

Langkah kedua yaitu pembagian kelompok. Setelah kegiatan tanya jawab dan semua siswa sudah mengerti terhadap materi yang diajarkan kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu dalam menguasai pelajaran.

Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab lembar kerja siswa yang telah diberikan. Aturan dalam mengerjakan lembar kerja siswa adalah semua siswa harus berdiskusi untuk menjawab soal tersebut apabila ada siswa dalam satu kelompok tidak bisa menjawab atau tidak faham maka setiap anggota dalam kelompok tersebut harus bertanggung jawab untuk menjelaskan dan ikut membantu siswa tersebut untuk menjawab dan menjelaskan materi atau soal yang tidak dimengerti. Pemahaman individu merupakan tanggung jawab anggota kelompok lain.

c. *Games Turnament*/Permainan Akademik

Langkah ketiga yaitu *games turnament* atau sering disebut dengan permainan akademik. Setelah semua siswa telah menjawab semua lembar kerja siswa, kemudian guru menyiapkan meja-meja untuk melaksanakan turnamen akademik. Guru meminta siswa setiap kelompok mengirim wakilnya ke meja turnamen. Sebelum dimulainya kegiatan turnamen guru memberikan arahan secara garis besar dan tata cara bekerjanya. Semua siswa

mengikuti kegiatan turnamen tersebut dan secara bergantian menduduki meja yang telah disediakan.

d. Penghargaan Kelompok

Setelah semua soal terjawab maka setiap peserta kembali ke kelompok asal dan menyerahkan nilainya untuk dijumlahkan. Guru dan siswa bersama-sama membahas hasil turnamen, dan memberitahukan kelompok terbaik.

Pada saat pelaksanaan model *Teams Games Tournament*, guru tidak melakukan evaluasi seperti biasa yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, hal itu dilakukan karena untuk evaluasi sudah dilakukan dengan permainan akademik oleh karena itu guru tidak lagi melakukan evaluasi diakhir pembelajaran.

Berdasarkan penyajian data yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya terlaksana tapi tidak semua siswa ikut berpartisipasi dalam kegiatan turnamen.

Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran model *Teams Games Tournament* secara umum ada 4 (empat) langkah utama, yaitu:

- 1) Presentasi guru
- 2) Kelompok belajar
- 3) Turnamen
- 4) Penghargaan kelompok <sup>78</sup>

---

<sup>78</sup>Trianto, *Mendesain Model*, h.83-4.

Seperti yang telah dipaparkan diatas bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* guru HM terlebih dahulu menyajikan materi atau menyampaikan materi secara langsung. Namun pada saat penyajian materi peneliti menemukan bahwa materi yang jelaskan kepada siswa dalam dua kali pertemuan terlalu luas sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif dan maksimal dan sebagian tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Dalam pembagian kelompok yang telah dilakukan oleh guru HM sebagian sudah mengikuti prosedur *Teams Games Tournament* seperti penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dari bidang akademik, namun tidak heterogen dari segi jenis kelamin, etnis atau suku. Dalam penentuan kelompok seharusnya dilakukan secara heterogen dan setara akademis, jenis kelamin, etnis, agama dan sebagainya.<sup>79</sup>

Fungsi pembentukan kelompok secara heterogen dapat meningkatkan motivasi siswa untuk saling membantu sesama yang belum menguasai materi. Heterogenitas ini juga mengajarkan tanggung jawab pemahaman kelompok sehingga akan menimbulkan rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.<sup>80</sup>

Model *Teams Games Tournament* mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.<sup>81</sup> Unsur permainan yang telah dirancang tersebut bertujuan agar siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, keterlibatan belajar yang bertujuan untuk

---

<sup>79</sup>Miftahul huda, *Model Pembelajaran*, h. 198.

<sup>80</sup>Jamil suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* h.211.

<sup>81</sup>Ngalimun, *Strategi dan Model*, h. 144.

membantu siswa mereview dan menguasai pelajaran serta meningkatkan keaktifan siswa. Unsur permainan pada penerapan model *Teams Games Tournament* terdapat dalam langkah ketiga yaitu game turnamen atau sering disebut dengan permainan akademik. Untuk pelaksanaan turnamen akademik yang telah dilaksanakan oleh guru HM sudah mengikuti aturan yang telah ditetapkan dalam teori pelaksanaan game turnamen. Adapun aturan turnamen model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah:

- 1) Guru membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci jawaban tidak terbaca).
- 2) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian.
- 3) Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
- 4) Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.
- 5) Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
- 6) Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.
- 7) Pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang pertama kali memberikan jawaban benar.
- 8) Apabila semua pemain menjawab salah, kartu dibiarkan saja. Kemudian permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan.<sup>82</sup>

Pada saat pelaksanaan turnamen tidak semua siswa ikut terlibat hal tersebut dikarenakan ketika penyajian materi guru yang bersangkutan terlalu banyak memuat materi dalam satu pertemuan sehingga ketika penyajian kelas, materi yang disampaikan terlalu banyak dan waktu yang dibutuhkan juga banyak sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan

---

<sup>82</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, h. 211-12.

diskusi dan turnamen dipangkas untuk menambah waktu penyajian kelas. Dalam model *Teams Games Tournamen* sebenarnya telah dijelaskan bahwa dalam penyajian materi peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat turnamen.<sup>83</sup> Namun karena cakupan materi yang diajarkan terlalu banyak sehingga siswa yang tidak mampu untuk memahami semua penjelasan materi tersebut.

Dalam penerapan model *Teams Games Tournamen* terdapat unsur *reinforcement* dalam kegiatan pembelajarannya, *reinforcement* tersebut terdapat dalam langkah ketiga yang disebut juga dengan penghargaan kelompok. dari dua kali pertemuan di kelas VIII<sup>C</sup> guru HM melaksanakan penghargaan kepada setiap kelompok-kelompok yang termasuk kedalam kriteria untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Pemberian penghargaan kelompok tersebut bertujuan untuk memacu semangat siswa untuk lebih semangat lagi dalam belajar dan memahami pelajaran. Ada beberapa tujuan yang dicapai dari pemberian penghargaan kelompok dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Merangsang peserta didik berfikir lebih baik.
- 3) Menimbulkan perhatian peserta didik.
- 4) Menumbuhkan kemampuan berinisiatif secara pribadi.
- 5) Mengendalikan dan mengubah sikap negatif peserta didik dalam belajar ke arah perilaku yang mendukung belajar.<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup>Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, h.19.

<sup>84</sup>Mulyani Sumantri Johan Permana, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Depdiknas, 1999, h. 274.

Adapun kriteria penghargaan kelompok yang digunakan oleh guru HM dalam menentukan kelompok yang mendapatkan penghargaan berdasarkan pendapat Trianto yaitu sebagai berikut:

**TABEL 3.2**  
**Kriteria Penghargaan *Teams Games Tournament***<sup>85</sup>

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil satu kesimpulan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terlaksana akan tetapi tidak melibatkan semua siswa dalam kegiatan turnamen hal tersebut karena materi yang terlalu luas untuk dua kali pertemuan sehingga waktu yang digunakan untuk kegiatan diskusi dan turnamen dalam dua kali pertemuan selalu terpotong digunakan untuk menjelaskan materi sehingga waktu untuk kegiatan turnamen tidak mencukupi.

**2. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya**

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah terlaksana dan mendapat respon dari siswa. Peneliti mengamati repon siswa ketika pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournmanet* berlangsung dan hasilnya menunjukkan bahwa

<sup>85</sup>Trianto, *Mendesain Model*, h. 87.

ketika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, ada kriteria siswa dapat dikatakan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Houston berpendapat dalam buku Taniredja yang berjudul *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, bahwa ada beberapa kriteria yang dapat dikatakan sebagai alat ukur tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran yaitu:

- a. Kerjasama dan keterlibatan dalam kelompok
- b. Mengajukan pertanyaan
- c. Berani memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa lain
- d. Memberikan kesimpulan
- e. Menjawab pertanyaan guru maupun siswa lain
- f. Mengerjakan soal di depan kelas<sup>86</sup>

Berdasarkan pendapat Houston di atas apabila dikaitkan dengan kondisi yang terjadi ketika pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dapat dikatakan bahwa siswa sebagian termasuk dalam kriteria tersebut seperti menjawab pertanyaan dari guru maupun siswa, kerjasama dan keterlibatan dalam diskusi kelompok dan menjawab soal di depan kelas ketika melakukan turnamen.

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa respon siswa dapat terlihat dari keaktifan siswa belajar, selain itu, ada beberapa respon siswa ketika pelaksanaan model *Teams Games Tournamen*, seperti: *pertama*, siswa antusias dalam mengikuti pelajaran meskipun ketika pertemuan pertama pada awal-awal kegiatan pembelajaran masih ada beberapa siswa yang tidak terlalu bersemangat dalam mengikuti pelajaran akan tetapi seiring berjalannya

---

<sup>86</sup>Tukiman Taniredja, dkk, *Model Pembelajaran*, h. 10.

kegiatan pembelajaran siswa yang tidak terlalu bersemangat tersebut mulai antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. *Kedua*, siswa belajar lebih rileks dan santai tanpa memikirkan beban dan rasa takut akan dimarahi guru ketika salah dalam menjawab pertanyaan ketika pelaksanaan turnamen. *Ketiga*, Ketika pelaksanaan diskusi berlangsung siswa belajar mengungkapkan pendapat, selain itu, yang tadinya kebanyakan siswa takut atau malu-malu untuk menjawab, setelah menggunakan model ini siswa lebih berani menjawab pertanyaan baik yang diberikan oleh guru ataupun dari temannya ketika pelaksanaan turnamen berlangsung walaupun tidak semua jawaban benar tetapi setidaknya anak lebih berani dan tidak merasa takut.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Muhammad Jauhar yang mengatakan bahwa “Dalam kegiatan pembelajaran guru tidak membuat siswa (1) takut salah dan dihukum (2) takut ditertawakan teman-teman (3) dan takut dianggap sepele oleh guru dan teman”.<sup>87</sup>

Peneliti tidak hanya melakukan observasi dalam mengumpulkan data, tetapi juga menggunakan teknik wawancara untuk menguatkan data yang telah diperoleh sebelumnya. Untuk hasil wawancara yang dilakukan dapat dikatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* menyenangkan dan, para siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, dan melakukan permainan akademik.

Respon siswa terhadap penerapan model *Teams Games Tournament* ternyata membawa pengaruh yang lebih banyak bagi siswa, misalnya secara

---

<sup>87</sup>Muhammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM*, h. 164.

tidak sadar ketika kegiatan diskusi kelompok dan turnamen berlangsung mereka ditanamkan norma-norma sosial seperti berbagi ilmu kepada anggota kelompok, sifat toleransi, bersaing secara sehat dan tanggung jawab.

Sehubungan dengan pernyataan tersebut telah dijelaskan dalam teori kelebihan *Teams Games Tournament* bahwa model ini mampu meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.<sup>88</sup>

Pada dasarnya, model pembelajaran memang menarik dan menyenangkan. Sehingga sebagian besar guru banyak memilih model *Teams Games Tournament* karena dalam kegiatan belajar mengajar terdapat unsur menyenangkan dan menggembirakan.<sup>89</sup>

Setelah melihat respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut analisa peneliti bahwa penerapan *Teams Games Tournament* mendapat respon dari siswa hal tersebut terlihat dari keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta kegiatan diskusi dan pelaksanaan turnamen.

### **3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya**

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di MTs An-Nuur Palangka Raya tentang faktor pendukung dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

---

<sup>88</sup>Tukiman Taniredja, dkk, *Model Pembelajaran*, h. 73.

<sup>89</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, h. 14.

*Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII ada beberapa faktor yang mendukung berhasilnya proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru HM sehingga berjalan dengan baik.

*Pertama*, adalah sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru HM sudah memahami langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran model *Teams Games Tournament* sehingga hal tersebut mempermudah dalam penerapan model di lapangan. Hal ini terlihat ketika guru menerapkan langkah-langkah yang ada dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* seperti penyajian kelas, pembentukan kelompok, pelaksanaan turnamen dan penghargaan kelompok meskipun pada kenyataannya masih ada beberapa hal yang tidak dapat dilaksanakan seperti pembagian kelompok tidak heterogen dari jenis jenis kelamin dan suku. *Kedua*, penguasaan guru terhadap materi yang akan diajarkan. *Keempat*, pemilihan media yang tepat. *Kelima* ketersediaan sarana.

Ketersediaan sarana memang sangat berpengaruh terhadap berhasilnya kegiatan belajar mengajar seperti tersedianya gedung sekolah dan ruang kelas yang tertata dengan baik, ruang perpustakaan sekolah yang teratur, tersedianya fasilitas kelas dan laboratorium dan media/alat bantu lainnya<sup>90</sup>

Adapun media yang digunakan guru HM ketika melakukan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Lembar Kerja Siswa (LKS).

---

<sup>90</sup>Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 150.

- b. Kartu bernomor.
- c. Lembar pertanyaan.

Media/alat merupakan komponen penting yang dapat mendukung terwujudnya kegiatan-kegiatan belajar siswa. Ada beberapa alasan mengapa media dapat mendukung berhasilnya proses belajar siswa adalah:

- a. Melalui penggunaan media yang tepat, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>91</sup>
- c. Model pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>92</sup>

Kendala atau penghambat dalam melaksanakan pembelajaran tentunya ada di dalam kegiatan belajar mengajar. Begitu juga dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII<sup>C</sup> MTs An-Nuur Palangka Raya.

Terdapat beberapa faktor penghambat dalam menerapkan model *Teams Games Tournament*, seperti materi yang disajikan dalam 2 (dua) pertemuan terlalu luas, ada 1 (satu) siswa bernama EY yang sakit ketika mengikuti pelajaran, bahkan ada 5 (lima) siswa bernama DL,SN,ST,FT dan EY yang tidak mau terpisah dari teman sebangku ketika pembagian kelompok, serta

---

<sup>91</sup>Muhammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM*, h. 88-9.

<sup>92</sup>Tritanto, *Model Pembelajaran*, h.58.

materi yang terlalu banyak disajikan dalam dua pertemuan sehingga guru hanya banyak menyajikan materi dalam kelas sedangkan waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan diskusi dan turnamen menjadi berkurang hasilnya mengakibatkan waktu pelaksanaan turnamen yang terbatas dan tidak efektif dan sebagian siswa tidak dapat berpartisipasi dalam kegiatan turnamen. Dalam setiap kegiatan pembelajaran memang sering sering muncul faktor penghambat salah satunya seperti yang telah dijelaskan di atas, ada siswa yang sakit dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar seperti:

- a. Faktor internal (faktor dari siswa), yakni kesehatan jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yaitu kondisi disekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan pembelajaran.<sup>93</sup>

Adapun materi pelajaran yang disajikan dalam dua pertemuan seharusnya bisa dipecah lagi menjadi beberapa kali pertemuan hal tersebut agar tujuan pembelajaran yang termuat di dalam silabus dapat tercapai dan penerapan model pembelajaran model *Teams Games Tournament* berjalan dengan maksimal dan terlaksana tanpa hambatan.

---

<sup>93</sup>Indah komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras, 2012, h. 89.