

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : ACMAD SYAIKHU ZA

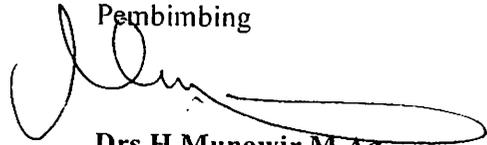
NIM : D07208072

Judul : IMPLEMENTASI *STRATEGI COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) DALAM
MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN AQIDAH
AKHLAK MATERI AKHLAK TERCELA PADA SISWA
KELAS III MI TARBIYATUL ATHFAL DI BADU WANAR
PUCUK LAMONGAN

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 24 Juli 2012

Pembimbing



Drs H Munawir M.Ag
NIP.196508011992031005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Acmad Syaikhu Z.A.** ini telah dipertahankan di depan
Tim Penguji Skripsi

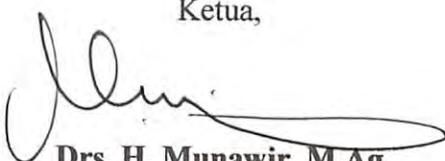
Surabaya, 02 Agustus 2012
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel



Dekan,


Dr. H. Nur Hamim, M.Ag
NIP. 196203121991031002

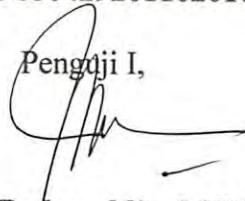
Ketua,


Drs. H. Munawir, M.Ag
NIP. 196508011992031005

Sekretaris,


Wahyuniati, M.Si
NIP. 19850429201102010

Penguji I,


Drs. H. Badaruddin, M.Pd.I
NIP.195304011981031002

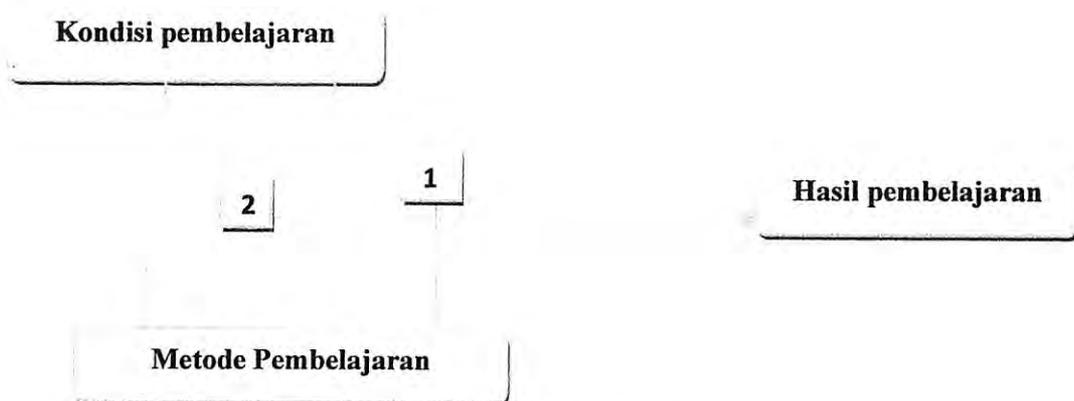
Penguji II,


Jauharoti Alfin, M.Si
NIP. 197306062003121001

Tujuan utama mengajar adalah membentuk pola pikir siswa, keberhasilan proses mengajar tidak di ukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar yang mampu membentuk pola perilaku siswa itu sendiri. Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau suatu aktivitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar, Aunurrahman dalam berbagai kajian dikemukakan bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa baik bersifat internal maupun eksternal. Istilah pembelajaran atau proses pembelajaran sering difahami sama dengan proses belajar mengajar dimana didalamnya terjadi interaksi guru dan siswa serta antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku. Dengan demikian, agama memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan umat manusia.

Agama juga menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan baik pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Agama yang dimaksudkan adalah untuk

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar siswa ini merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan juga merupakan salah satu indikator untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran serta digunakan untuk mengetahui keefektifitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Yakni melalui strategi pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT)*. Dengan demikian guru sebagai penilai hasil belajar siswa juga dapat mengetahui kemampuan dirinya sendiri dalam mengajar yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki strategi dalam proses pembelajaran berikutnya. Yang dapat terlihat dalam interelasi gambar berikut.⁹



“Interelasi variabel pembelajaran (Degeng, 1989)”

⁹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung:Remaja Rosdakarya,2001)hal.146

- 4) *Organisasi*, yakni pengembangan nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan suatu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, dan nilai yang telah dimilikinya.
- 5) *Karakteristik nilai atau internalisasi nilai*, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya disini termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

3. Tipe hasil belajar bidang psikomotor

Hasil belajar tipe ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang). Ada 6 tingkatan keterampilan yakni :

- 1) Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar
- 3) Kemampuan persektual termasuk didalamnya membedakan visual, auditif motorik dan lain-lain
- 4) Kemampuan dibidang fisik
- 5) Gerakan-gerakan skill
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi¹⁰

¹⁰ Nana Sudjana, *dasar-dasar proses belajar mengajar*, (Bandung:sinar baru algensindo,1987)hal.50

peserta didik. Tetapi secara substansial mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid), Sehingga peserta didik harus bisa membedakan antara akhlak terpuji dan akhlak tercela.

Menurut imam Al Ghazali, akhlak yang tercela dikenal ini dikenal dengan sifat-sifat *muhlikat*. Yakni segala tingkah laku manusia yang dapat membawa nya kepada kebinasaan dan kehacuran diri, yang tentu saja bertentangan dengan fitrahnya untuk selalu mengarah kepada kebaikan.

Al-Ghozali menerangkan 4 hal yang mendorong manusia melakukan perbuatan tercela (maksiat), diantaranya :

- 1) Dunia dan isinya, yaitu berbagai hal yang bersifat material (harta, kedudukan) yang ingin dimiliki manusia sebagai kebutuhan dalam melangsungkan hidupnya (agar bahagia).
- 2) Manusia. Selain mendatangkan kebaikan, manusia dapat mengakibatkan keburukan, seperti istri, anak. Karena kecintaan kepada mereka, misalnya, dapat melalaikan manusia dari kewajibannya terhadap Allah dan terhadap sesama.

- 3) Setan (iblis). Setan adalah musuh manusia yang paling nyata, ia menggoda manusia melalui batinnya untuk berbuat jahat dan menjauhi tuhan
- 4) Nafsu. Nafsu ada kalanya baik (muthmainnah) dan ada kalanya buruk (amarah) akan tetapi nafsu cenderung mengarah kepada keburukan.

Materi akhlak tercela ini merupakan materi pokok dalam membentuk karakter siswa, oleh karena itu strategi pembelajaran Aqidah Akhlak di sekolah bukan menciptakan suasana dan kondisi baru, tetapi melanjutkan kehidupan yang dimulai dari pengalaman dan kehidupan yang dialami siswa. Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah berisi bahan pelajaran yang dapat mengarahkan pada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman dengan sederhana serta pengamalan dan pembiasaan berakhlakul islam secara sederhana, untuk dapat dijadikan landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran Aqidah Akhlak sangat membutuhkan metode yang tepat dengan memberikan contoh konkrit kepada siswa dari konsep yang disajikan oleh guru.

Salah satu model pembelajaran yang diasumsikan dapat diterapkan pada pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.¹³

Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.¹⁴

SPK mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif (*Cooprative Task*) dan komponen struktur insentif kooperatif (*Cooprative incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentif kooperatif merupakan suatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Struktur insentif dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran

¹³ Trianto, *model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivisme*, (Jakarta : prestasi pustaka, 2007)hal.41

¹⁴ Sofan Amri, *proses pembelajaran kreatif dan inovatif dalam kelas*, (Jakarta:copyright,2010)hal.68

menemukan informasi dari berbagai sumber, serta belajar dari siswa yang lain.

2. Strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan idea atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
3. Strategi pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
4. Strategi pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa garga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *me-manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
6. Melalui Strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat

2. Ciri utama dari Strategi pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa
3. Penilaian yang diberikan dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa. ✓
4. Keberhasilan Strategi pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang dan hal ini mungkin adapula tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini. ✗
5. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya melalui Strategi pembelajaran kooperatif selain

siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagai mana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam Strategi pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah.¹⁷

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards dan merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.¹⁸

Ada 5 komponen utama dalam TGT, yaitu:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas dan menyampaikan petunjuk dalam langkah-langkah TGT. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena ini akan membantu mereka bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan

¹⁷ Muhammad Nur, *Pembelajaran kooperatif*, (surabaya:Pusat sains dan matematika sekolah UNESA,2005)hal.58

¹⁸ Ibid, 40

- 2) Pada saat siswa masuk kelas, guru meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan pembagian kelompok yang telah ditentukan.
- 3) Guru memberikan materi sebagai pengantar kepada siswa
- 4) Guru meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban dari LKS yang diberikan guru melalui diskusi kelompok
- 5) Guru mengadakan diskusi kelas dan menguatkan konsep serta membenarkan konsep apabila ada yang salah
- 6) Guru mengadakan turnamen dengan siswa pada tiap kelompok untuk maju dalam meja turnamen sesuai dengan kelompok kemampuannya
- 7) Didapatkan beberapa kelompok homogen yang akan mengadakan turnamen
- 8) Dalam satu meja turnamen tersedia kartu soal, gulungan kertas, kartu jawaban, dan kartu skor.
- 9) Pertama-tama dalam satu meja turnamen, masing-masing pemain mengambil gulungan kertas yang berisi nomor 1,2,3 dan seterusnya sesuai dengan jumlah pemain
- 10) Pemain yang memperoleh nomor 1 berhak melempar pertanyaan yang pertama kali dan juga bertindak sebagai juri

- 11) Pemain yang memperoleh nomor 1 tersebut kemudian melempar pertanyaan pada pemain nomor 2, bila pemain nomor 2 bisa menjawab dengan benar akan mendapat skor penuh, setengah benar mendapat skor setengah, dan bila salah tidak mendapat skor. Pemain nomor 1 mencocokkan jawaban pemain nomor 2 dengan kartu jawaban yang dipegangnya. Akan tetapi bila pemain nomor 2 menjawab “pas” maka pertanyaan diberikan pada pemain nomor 3
- 12) Begitu seterusnya sampai semua pertanyaan selesai, bila pertanyaan nomor 1 dari pemain dengan undian nomor 1 sudah terjawab, diteruskan sebagai pelembar pertanyaan dan juri adalah pemain dengan undian nomor 2
- 13) Setelah turnamen, guru bersama siswa menghitung skor yang dikumpulkan masing-masing kelompok. Kemudian guru memberikan penghargaan kepada tiga kelompok terbaik
- 14) Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa mengadakan refleksi untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya. Kemudian guru menutup pelajaran.¹⁹

¹⁹ Ibid, 42

pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan test dalam bentuk data perhitungan sederhana yang dideskripsikan. Peneliti merupakan instrumen pertama dalam pengumpulan data, proses dalam penelitian ini sama pentingnya dengan produk. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah soal test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil test berupa perhitungan sederhana yang dideskripsikan. Berbagai informasi berupa pengamatan dan wawancara juga dideskripsikan sebagai hasil penelitian yang akan dibahas pada bab selanjutnya.

Untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas, dideskripsikan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengatasi masalah. Penelitian dilaksanakan secara hirarki dengan menguraikan hasil temuan dan langkah-langkah tindakan yang akan dilakukan. Hasil dari tindakan dianalisis untuk mengetahui efek dari tindakan yang telah dilaksanakan.

Tindakan yang diambil dalam penelitian ini berupa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* untuk mengatasi rendahnya hasil belajar aqidah akhlak pada siswa. Rancangan model penelitian tindakan kelas yang di pakai dalam penelitian adalah mengacu pada Kemmis & Mc. Taggart.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase yang akan dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

F. TIM PENELITI DAN TUGASNYA

1. Nama Ketua Tim Peneliti

- 1) Nama : Acmad Syaikhu ZA
- 2) NIM : D07208072
- 3) Jenis Kelamin : Laki-Laki
- 4) Mitra Kerja : MI Tarbiyatul Athfal Badu Wanar Pucuk
Lamongan

2. Anggota Tim Peneliti

- 1) Nama : Zainal Abidin S.Pd
- 2) Jenis Kelamin : Laki-Laki
- 3) Jabatan Fungsional : Guru Mata Pelajaran Aqidah Akhlak
- 4) Mitra Kerja : MI Tarbiyatul Athfal Badu Wanar Pucuk
Lamongan

- 2) Melaksanakan program keagamaan berdasarkan amaliyah Ahlusunnah Wal Jama'ah.
- 3) Mengembangkan pembelajaran IPTEK dengan wawasan IMTAQ demi suksesnya tujuan pembelajaran.
- 4) Menumbuh kembangkan dan kesadaran terhadap budaya bangsa yang berakhlakul karimah.

B. GAMBARAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERCELA

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Zainal Abidin S.Pd selaku guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas III MI tarbiyatul Athfal Badu Wanar Pucuk Lamongana. Beliau menjelaskan bahwa nilai KKM mata pelajaran Aqidah Akhlak MI Tarbiyatul Athfal adalah 80. Sehingga untuk bisa dikatakan lulus siswa harus mampu mencapai KKM pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yang sudah ditetapkan. Namun berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa nilai ulangan harian kelas III materi akhlak tercela masih dibawah KKM. Jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak daripada siswa yang sudah mencapai nilai diatas KKM. siswa yang berjumlah 18 siswa, hanya 6 siswa yang berhasil dan 12 siswa masih belum tuntas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Sekaligus memberikan motivasi siswa dan Alhamdulillah siswa tampak senang dan tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pada inti pembelajaran adalah pertama guru memaparkan sedikit materi pembelajaran (ceramah). Kemudian membagi siswa menjadi 3 kelompok dengan cara siswa mengurutkan nama anggrek, Garuda, harimau secara urut, masing-masing kelompok terdiri dari 6 anggota belajar heterogen. Setelah semua siswa mendapatkan nama, masing-masing siswa yang mendapat nama anggrek berkumpul menjadi 1 begitu juga seterusnya (setiap kelompok membuat yel-yel).

Setiap kelompok sudah terbentuk, guru memberikan lembar materi diskusi kelompok pada setiap kelompok untuk didiskusikan bersama. Dalam proses diskusi tersebut terdapat beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam mengerjakan dikarenakan ramai sendiri. Diantaranya kelompok anggrek dengan nama Slamet Hamsah saputra, kelompok Garuda dengan nama M.Afwan Naim serta M.Nur Rozikin dalam kelompok harimau. Namun mereka semangat dalam proses belajar. Selain itu siswa yang lain saling membantu antar anggota dalam kelompoknya. Guru memotivasi, memfasilitasi kerja siswa, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan, dan mengamati tiap anggota kelompok

dalam belajar. memastikan tiap-tiap kelompok sudah menguasai pelajaran. Sebelum melaksanakan. Setelah mendapatkan hasil, guru membagi menjadi 4 meja. Yang mempunyai kemampuan pandai berkumpul dimeja 1, yang berkemampuan sedang 1 berkumpul dimeja 2, yang berkemampuan sedang 2 berkumpul dimeja 3, dan yang berkemampuan rendah berkumpul dimeja 4. kemudian guru membuat permainan akademik (TGT).

“Guru menjelaskan aturan teams games tournament (TGT)”

Pertama: setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi no soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dijawab secara mandiri oleh pemain dan penantang. Setelah selesai mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu diberikan saja dan apabila pemain/penantang benar menjawab akan mendapat poin (mendapat bintang yang terbuat dari kertas pelangi). Permainan dilanjutkan

pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan , dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. (dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberi jawaban pada peserta lain). Setelah permainan selesai siswa kembali ke kelompoknya masing-masing dan membawa poin (bintang).

Kegiatan yang dilakukan pada akhir pembelajaran adalah menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya, tetapi hanya tiga siswa yang bertanya. Cukup baik untuk pertemuan awal ini. Sebagai kegiatan penutup guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti dan guru mata pelajaran Aqidah akhlak berdiskusi tentang kekurangan yang perlu diperbaiki dan kelebihan yang perlu ditingkatkan dalam siklus II nantinya.

3) Pengamatan siklus I (*Observasi*)

Penelitian tindakan kelas dilakukan sebuah pengamatan oleh peneliti yang juga bertindak sebagai guru untuk mengobservasi

mengalami kesulitan, melakukan evaluasi, semuanya berada pada kualifikasi baik.

4) Refleksi siklus I (*Reflecting*)

Pada saat guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, siswa tampak semangat karena belum pernah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran tersebut. Siswa dengan rasa semangat mengapresiasi dirinya dalam menjalankan perintah guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Ketika guru meminta siswa untuk berkelompok, siswa sedikit bingung dalam menempatkan dirinya dalam kelompok, hal ini disebabkan karena mereka belum terbiasa membentuk kelompok serta belum jelas dengan penjelasan guru terkait dengan prosedur yang sudah dipaparkan. Hal ini terkait dengan pembagian kelompok yang nama kelompoknya (kata kunci) tidak ditentukan oleh guru. Oleh karena itu pada siklus berikutnya, guru perlu menjelaskan prosedur diskusi yang lebih jelas dan bertanya kepada siswa mungkin ada yang belum dimengerti.

Siswa berdiskusi dengan kelompok sudah cukup baik, tetapi lebih baik jika guru lebih ikut memantau diskusi siswa agar dalam berdiskusi tidak monoton hanya siswa yang pandai saja yang aktif, guru

yakni mengawali pelajaran dengan salam dan membaca doa sebelum belajar dipimpin oleh ketua kelas, selain itu guru menginformasikan materi pembelajaran yang akan dipelajari, menyampaikan indikator yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran, serta guru menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan. Sekaligus memberikan motivasi siswa dan Alhamdulillah siswa tampak senang dan tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pada inti pembelajaran adalah pertama guru memaparkan sedikit materi pembelajaran (ceramah). Kemudian membagi siswa menjadi 3 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 anggota belajar heterogen, dalam membagi kelompok dilakukan dengan cara siswa berhitung menggunakan kata kunci nama binatang (kancil, kucing, jerapa) secara urut. Setelah semua siswa mendapat nama, masing-masing siswa yang mendapat nama yang sama berkumpul menjadi satu (setiap kelompok membuat yel-yel).

Setiap kelompok sudah terbentuk, guru memberikan lembar materi diskusi kelompok. Pada setiap kelompok untuk didiskusikan bersama, dan saling membantu antar anggota dalam kelompoknya. siswa berdiskusi cukup baik dalam kelompok, dan

semua siswa ikut membantu menjawab, sedangkan guru memotivasi, memfasilitasi kerja siswa, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan, dan mengamati tiap anggota kelompok dalam belajar. memastikan tiap-tiap kelompok sudah menguasai pelajaran. Sebelum melaksanakan. Setelah mendapatkan hasil, guru membagi menjadi 4 meja. Yang mempunyai kemampuan pandai berkumpul dimeja 1, yang berkemampuan sedang 1 berkumpul dimeja 2, yang berkemampuan sedang 2 berkumpul dimeja 3 dan yang berkemampuan rendah berkumpul dimeja 4. kemudian guru membuat permainan akademik (TGT).

“Guru menjelaskan aturan teams games tournament (TGT)”

Pertama: setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dijawab secara mandiri oleh pemain dan penantang. Setelah selesai mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban benar. Jika semua

pemain menjawab salah maka kartu diberikan saja dan apabila pemain/penantang benar menjawab akan mendapat poin (mendapat bintang yang terbuat dari kertas pelangi). Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. (dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberi jawaban pada peserta lain). Setelah permainan selesai siswa kembali ke kelompoknya masing-masing dan membawa poin (bintang).

Kegiatan yang dilakukan pada akhir pembelajaran adalah memberikan penguatan pembelajaran yang telah dilakukan, hal ini dapat dilakukan dengan baik oleh guru dan siswa. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya, tetapi hanya tiga siswa yang bertanya. Cukup baik untuk pertemuan awal ini. Sebagai kegiatan penutup guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran di siklus II, guru mata pelajaran dan peneliti melakukan diskusi untuk merefleksi pembelajaran tersebut dan membuat kesimpulan bahwa penelitian

1	Ahmad Nasikhul Huda	Kancil	☆ ☆
2	Aldino Prima duta		☆ ☆
3	Eka Zuli Nur Sabila		☆ ☆
4	Siti Faikatul M.		☆ ☆
5	Moh Budi Khabibanah		☆
6	Putri Sinta		
1	Bintang.Ramadhan	Jerapa	☆ ☆
2	Nur Aidatus syarifah		☆ ☆
3	Moh Nur Rozikin		☆ ☆
4	Reta Nur.Faiqoh		☆ ☆
5	Dika Ahmad Faridho		☆ ☆
6	Nur Vida.Astutik		

Keterangan :

1 bintang = 4 point

kriteria (rata-rata tim)

Penghargaan

32

Great Team

32

Great Team

42

Super Team

4) Refleksi siklus II (*Reflecting*)

Sebagian besar dari langkah-langkah pembelajaran pada siklus II ini dapat terlaksana dengan baik. Siswa sudah mampu bekerja kelompok dengan sangat kooperatif, siswa sudah tidak tampak ramai atau bingung apa yang harus dikerjakan. Begitu juga dalam menjawab pertanyaan *games* yang diberikan guru, hampir seluruh siswa berebut ingin menjawabnya.

Mengerjakan soal posttest pun siswa terlihat lebih santai dan tenang daripada disiklus I kemarin. Ketenangan siswa dalam mengerjakan soal posttest ini membuat nilai siswa lebih baik daripada disiklus I kemarin, sehingga peningkatan hasil belajar sudah mulai terlihat disiklus II ini.

D. PEMBAHASAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) materi Akhlak tercela yang telah dilakukan selama dua siklus, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penerapan Strategi *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berjalan dengan baik melalui perbaikan-perbaikan pada tiap siklus. Pada siklus pertama, penerapan pembelajaran dengan memberikan motivasi sudah dapat dilakukan dengan baik, tetapi siswa tidak begitu cekatan dalam membentuk kelompok, itu dikarenakan

metode yang digunakan masih baru bagi mereka. Dalam proses pembelajaran dengan Strategi *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa dapat berbagi pengalaman dan saling memberikan motivasi antar individu. Pada siklus kedua, siswa mulai termotivasi kembali untuk saling berbagi pengetahuan dan berlomba untuk mendapatkan nilai skor kelompok terbaik dikarenakan mereka sudah mengenal Strategi *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Selain itu siswa dapat belajar untuk berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya serta melatih keberanian mereka untuk mengeluarkan ide atau gagasan-gagasan, serta menghargai pendapat orang lain.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi akhlak tercela kelas III di MI Tarbiyatul Athfal Badu Wanar Pucuk Lamongan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Strategi *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Aqidah akhlak kelas III di MI Tarbiyatul Athfal Badu Wanar Pucuk Lamongan. Pembelajaran dengan Strategi *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki prosedural baik secara implisit maupun eksplisit memberikan siswa lebih banyak waktu untuk lebih berfikir.

Proses kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari aktifitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I kesiklus II. Dengan meningkatnya hasil

belajar mengajar diatas, maka secara langsung hasil belajar siswa pun meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai perolehan siswa pada posttest hasil belajar dari 68,22 pada siklus I yang secara klasikal belum tuntas atau belum memenuhi KKM 80. 80,83 pada siklus II. Begitu pula dengan ketuntasan belajar yang meningkat dari 27,77% pada siklus I, menjadi 83,33% pada siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa Implementasi pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berhasil sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

- Soetopo Hendrat, Wasty Soemanto. (1993). *Pembinaan dan pengembangan kurikulum*. Jakarta: Bumi aksara
- Sudjana. (1988). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Martiana
- Sudjana Nana. (1987). *dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung : sinar baru algensindo
- Suparno Paul. (2008). *naction research, riset tindakan untuk pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Surachnad Winarno. (1980). *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars
- Syah Muhibbin. (1999). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos
- Trianto. (2007). *model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivisme*. Jakarta: prestasi pustaka
- Zainal Abidin S.Pd.I, Guru mata pelajaran Aqidah akhlak di MI Tarbiyatul Athfal, wawancara pribadi, di Badu, 14 Juli 2012.