

BAB II

MINAT BELAJAR SISWA DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

A. Minat Belajar

1. Pengertian minat belajar

Menurut Khairani dalam Rusydi (2020 :139) mendefinisikan minat dalam perspektif sebagai berikut: (1) minat adalah suatu gejala psikologis, (2) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karena tertarik, (3) adanya perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran, dan (4) adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan.

Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut (Fatmawati, R., Rozin, M, 2018).

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor (parnawi, 2019: 2).

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, dia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang dia pelajari (Pratiwi. N. K, 2017).

minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara

wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran. Tanpa minat, konsentrasi terhadap pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Sementara itu, apabila tidak berminat maka akan menimbulkan kebosanan, kekosongan perhatian, atau bahkan keterlibatan diri terhadap suatu objek menjadi tidak ada sama sekali.

Menurut Hurlock dalam Rusydi (2020:141-142) menjelaskan bahwa ada dua aspek dalam pemaknaan minat yaitu:

1. Aspek kognitif, dalam hal ini minat didasarkan pada konsep yang dikembangkan mengenai bidang yang berkaitan dengan minat yang diperoleh dari pengalaman pribadi dan dipelajari di rumah, di sekolah, di masyarakat serta diberbagai jenis media massa.
2. Aspek afektif, dalam hal ini minat dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat itu, sebagai akibat dari pengalaman pribadi dan pengaruh sikap orang yang dianggap penting, seperti orang tua, guru, atau teman sebaya.

Di dalam minat belajar terdapat empat aspek kesadaran, kemauan, perhatian, dan perasaan senang. Jadi individu berminat pada suatu objek, apabila individu tersebut memiliki keempat aspek tadi. Masing-masing aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kesadaran.

Seseorang dikatakan berminat terhadap obyek, apabila orang tersebut menyadari akan adanya objek itu. Unsur ini harus ada pada individu, karena dengan kesadaran inilah pada dirinya akan timbul rasa senang, kemudian rasa ingin tahu dan ingin memiliki objek tersebut.

2. Perhatian.

Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju pada suatu objek atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktifitas. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, artinya usaha jiwa lebih kuat dari biasanya dan jiwa itupun sematamata tertuju

pada suatu objek atau sekumpulan objek-objek. Individu dikatakan berminat terhadap suatu objek apabila disertai dengan adanya objek.

3. Kemauan.

Kemauan dimaksudkan sebagai dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi kemauan itu merupakan dorongan keinginan pada setiap manusia untuk membentuk dan merealisasikan diri.

4. Perasaan senang.

Minat dan perasaan senang terdapat timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan begitu juga sebaliknya.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat merupakan fenomena psikis yang tidak dapat dipaksakan, namun hal ini dapat ditumbuhkan. Minat seseorang terhadap sesuatu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor eksternal maupun faktor internal. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah sesuatu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan seorang peserta didik. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang di pengaruhi dari luar misalnya perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua pada pembelajaran di rumah fasilitas dan kebutuhan yang menjadikan oleh orang tua serta faktor lingkungan sekitar yang menyebabkan salah satu dari faktor yang mempengaruhi minat belajar (Muliani, 2022).

Menurut Slameto dalam Rusydi (2020:145-148) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, diantaranya ialah:

1. Faktor Intern

a. Faktor jasmani (tubuh)

1. Faktor jasmani (tubuh)

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya, atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Sehingga kesehatan seorang siswa sangat berpengaruh pada pembelajarannya.

2. Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Siswa yang cacat tubuh sulit mengikuti pembelajaran, interaksi dengan guru, dan interaksi dengan sesama temannya.

b. Faktor psikologi

1. Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.

Agar faktor intelegensi dapat berkembang menjadi pengaruh positif bagi siswa, maka guru harus bijaksana dalam menangani perbedaan intelegensi tiap-tiap siswa.

2. Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada suatu objek (benda atau hal) atau sekumpulan objek.

3. Minat

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada suatu objek (benda atau hal) atau sekumpulan objek.

4. Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir, dengan kata lain bersifat keturunan. Bakat adalah kemampuan bawaan

yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih untuk mencapai suatu kecakapan, pengetahuan, keterampilan khusus, misalnya kemampuan berbahasa, bermain musik dan lainnya.

5. Motivasi

Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

6. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru baik berupa pengetahuan, sikap maupun ketrampilan.

7. Kesiapan

Kesiapan adalah tingkatan atau keadaan yang harus dicapai dalam proses perkembangan perorangan pada tingkatan pertumbuhan mental, fisik, sosial dan emosional.

c. Faktor Kelelahan

Guru hendaknya memperhatikan banyaknya tugas yang telah diberikan kepada siswa, jangan sampai kelewatan dalam hal pemberian tugas sehingga melelahkan daya fikir siswa. Ketika siswa sudah mulai lelah dalam mengerjakan tugas maka hasilnya akan kurang optimal.

2. Faktor Ekstern

a. Faktor keluarga

- 1) Cara mendidik orangtua
- 2) Relasi antara anggota keluarga
- 3) Suasana rumah

b. faktor sekolah

- 1) Metode mengajar
- 2) Metode belajar

- 3) Metode pengajaran
 - 4) Guru
 - 5) Interaksi di kelas atau di sekolah
 - 6) Materi pelajaran
- c. Faktor masyarakat
- 1) Kegiatan siswa dalam masyarakat
 - 2) Mass media
 - 3) Teman bergaul
 - 4) Bentuk kehidupan masyarakat

3. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, Slameto dalam Rusydi (2020:148) menyebutkan beberapa upaya yang dapat dilakukan yaitu:

1. Menggunakan minat-minat siswa yang telah ada.
2. Membentuk minat baru dengan cara memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara satu materi pelajaran lama dengan materi pelajaran yang baru.
3. Memberikan insentif dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran berupa *reward and punish*

Shaffat dalam Rusydi (2020:148-149) menjelaskan berbagai upaya untuk meningkatkan minat belajar diantaranya dengan cara sebagai berikut:

1. Hendaknya siswa berpikir tentang bagaimana dan mengapa suatu materi pelajaran adalah penting terhadap pembelajaran yang dijalannya.
2. Hendaknya siswa berpikir bagaimana sebuah mata pelajaran berhubungan dengan mata pelajaran lain atau dengan waktu, tempat atau masalah-masalah lain.
3. Minat tergantung pada mengerti oleh karena itu siswa perlu belajar sehingga mengerti.

Menurut Susanto dalam Rusydi(2020: 149-150) menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan minat dan perhatian dalam praktek pendidikan dan pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai upaya:

1. Dalam belajar diusahakan siswa dapat memusatkan jiwanya kepadamateri pelajaran yang sedang dipelajari.
2. Menghindari segala sesuatu yang mungkin dapat mengganggu perhatian siswa, misalnya sikap guru yang tidak tenang, suasana di kelas dan di luar kelas, temperatur dan sebagainya.
3. Bahan pelajaran yang meningkat secara bertahap sesuai dengan kemauan siswa akan menarik perhatian. Apa yang menarik orang dewasa belum tentu menarik perhatian siswa, maka dalam hal ini:
 - a. Tidak memaksakan sesuatu yang menjadi perhatian guru, padahal bagi siswa belum tentu hal itu menarik perhatiannya.
 - b. Menghargai siswa dengan semestinya, termasuk menghargai apa yang menjadi perhatian siswa.
 - c. Membimbing perhatian siswa, tidak hanya sekedar menuruti saja apa yang menjadi perhatian siswa.
4. Hal-hal yang menjadi kebutuhan atau kehidupan akan menarik perhatian siswa, maka diusahakan bahanbahan atau materi pelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dibawa dalam kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan kehidupan siswa.
5. Monoton dalam menggunakan metode pengajaran atau media pembelajaran kurang baik, sehingga harus diupayakan menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi.
6. Menghubungkan materi pelajaran yang disajikan dengan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki, serta dengan bahan atau materi pelajaran lain.
7. Memberikan kesempatan atau waktu secukupnya kepada siswa untuk melakukan penyesuaian diri.
8. Mengusahakan supaya siswa tidak menjadi lelah dalam melakukan sesuatu sehingga membuat mereka jenuh dengan pelajaran.

B. Pembelajaran Sejarah

1. Pengertian pembelajaran sejarah

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentuan utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik.

Menurut Heri Susanto (2014) Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan. Pembelajaran menjadi sangat penting karena dalam kegiatan inilah terdapat proses interaksi antara guru sebagai pembawa pesan atau ide dan siswa sebagai penerima pesan atau ide. Dengan pandangan ini nampaklah bahwa pembelajaran merupakan wahana transformasi dan regenerasi budaya dari suatu generasi ke generasi berikutnya.

Arti penting pembelajaran ini memberikan penjelasan bahwa pembelajaran merupakan proses yang tidak bisa dianggap remeh dalam proses kemajuan suatu bangsa. Dalam pembelajaran sejarah, peran penting pembelajaran terlihat jelas bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah. Dengan demikian pembelajaran sejarah hendaknya memperhatikan beberapa prinsip:

- a. Pembelajaran yang dilakukan haruslah adaptif terhadap perkembangan peserta didik dan perkembangan zaman. Kendatipun sejarah bercerita tentang kehidupan pada masa lalu, bukan berarti sejarah tidak bisa diajarkan secara kontekstual. Banyak nilai dan fakta sejarah yang bila disampaikan dengan benar dan sesuai dengan alam pikiran peserta didik akan mampu membangkitkan pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap nilai-nilai nasionalisme, patriotisme dan persatuan.
- b. Pembelajaran sejarah hendaklah berorientasi pada pendekatan nilai. Menyampaikan fakta memang sangat penting dalam pembelajaran sejarah, akan tetapi yang juga tidak kalah penting adalah bagaimana

mengupas fakta-fakta tersebut dan mengambil intisari nilai yang terdapat di dalamnya sehingga si pembelajar akan menjadi lebih mawas diri sebagai akibat dari pemahaman nilai tersebut.

- c. Strategi pembelajaran yang digunakan hendaklah tidak mematikan kreatifitas dan memaksa peserta didik hanya untuk menghafal fakta dalam buku teks. Sejarah sudah saatnya diajarkan dengan cara yang berbeda, kebekuan pembelajaran yang terjadi seringkali dikarenakan rendahnya kreatifitas dalam pembelajaran sejarah. Sebagai akibatnya kejenuhan seringkali menjadi faktor utama yang dihadapi guru dalam mengajarkan sejarah dan siswa dalam belajar sejarah.

Dari ketiga hal tersebut dapat dipahami bahwa tantangan guru dalam mengajarkan sejarah menjadi tidak mudah. Pengajar harus memahami betul apa tujuan, karakteristik dan sasaran pembelajaran sejarah. Pengajar juga harus memahami visi dan misi pendidikan sehingga sejarah yang diajarkan dapat memberi pencerahan dan landasan berfikir dalam bersikap bagi peserta didik pada zamannya.

Berdasarkan beberapa pengertian mata pelajaran sejarah di atas, dapat diketahui bahwa unsur-unsur yang melekat pada sejarah adalah manusia, peristiwa, masa lalu, catatan atau rekaman, dan tempat peristiwa masa lampau secara ilmiah. Beberapa definisi tersebut memberikan penekanan bahwa ilmu sejarah sangat terkait dengan lima karakteristik pokok, yaitu peristiwa atau kejadian-kejadian, manusia yang terlibat didalamnya atau lebih dikenal sebagai pelaku sejarah, waktu terjadinya peristiwa yang dikisahkan atau waktu lampau dan merupakan hasil rekonstruksi ilmiah. Ini berarti membicarakan sejarah sebagai salah satu disiplin ilmu mencakup unsur-unsur yang melekat pada sejarah.

Sejarah berasal dari bahasa Yunani "History" yang pada mulanya berarti pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan dengan cara melihat dan mendengar. Ada juga bahasa Prancis "Hisoire", bahasa Jerman "Genschihte" atau bahasa Belanda "Geschidenis". Selain itu berasal dari bahasa Arab "Syajarah" atau "Syajaratum" yang arti pohon kehidupan,

silsilah, asal usul atau keturunan. Kata sejarah dipergunakan dalam bahasa Indonesia sehari-hari dikarenakan makna yang terkandung melambangkan adanya kejadian, pertumbuhan dan terutama perubahan dan perkembangan, karena hakikat sejarah ialah perubahan dalam proses yang menghidupkan bangsa Indonesia untuk menggunakan sejarah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami manusia. Peristiwa terjadi tersusun secara ilmiah meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis sehingga mudah dimengerti dan dipahami.

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Menurut Moh. Ali dalam Heri susanto(2014:57) pembelajaran sejarah nasional mempunyai tujuan:

1. Membangkitkan, mengembangkan serta memelihara semangat kebangsaan.
2. Membangkitkan hasrat mewujudkan cita-cita kebangsaan dalam segala lapangan.
3. Membangkitkan hasrat-mempelajari sejarah kebangsaan dan mempelajarinya sebagai bagian dari sejarah dunia.
4. Menyadarkan anak tentang cita-cita nasional (Pancasila dan Undang-undang Pendidikan) serta perjuangan tersebut untuk mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa.

Sementara itu dalam Standar Isi tujuan pembelajaran sejarah ditetapkan sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.

3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
4. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Dari tujuan tersebut dapat kita ketahui bahwa aspek sikap menjadi tujuan terpenting dalam pembelajaran sejarah. Aspek sikap tersebut adalah:

1. Kesadaran waktu yang berimplikasi pada penghargaan terhadap waktu yang dimulai dengan mengembangkan pemahaman tentang hubungan kausalitas antara penyebab sebuah keadaan dengan akibat pada masa kini dan bagaimana menghadapi masa depan.
2. Sikap kritis sebagai sintesa dari pemahaman terhadap peristiwa masa lalu yang membentuk kepribadian budaya bangsa.
3. Sikap menghargai peninggalan sejarah sebagai hasil perjuangan manusia di masa lalu.
4. Bangga sebagai bangsa Indonesia yang dapat diimplementasikan pada setiap bidang kehidupan.
5. Historical empati, puncak dari kesadaran bersikap dalam pembelajaran sejarah adalah lahirnya empati. Mampu menghayati dan merasakan bagaimana situasi batin dari para pelaku sejarah adalah kesadaran tertinggi yang dapat dicapai dari pembelajaran sejarah terutama pada materi sejarah perjuangan.

Sedangkan aspek kognitif terpenting dari tujuan pembelajaran sejarah menurut Standar isi tersebut adalah pemahaman terhadap proses perkembangan bangsa. Lebih jauh lagi perkembangan bangsa Indonesia

dari masa awal kehidupan masa pra aksara sampai dengan era kekinian dan masih terus berproses. Perkembangan inilah yang pada akhirnya membentuk jatidiri bangsa dan mempengaruhi bagaimana cara kita bertindak pada masa sekarang dan akan datang.

C. Pembelajaran Cooperative Learning

1. Pengertian Cooperative Learning

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

Menurut Slavin dalam Isjoni (2016:12) *Cooperative Learning* adalah suatu modul pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2016:12) mengemukakan *Cooperative Learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Selanjutnya Stahl (1994) menyatakan cooperative learning dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong-menolong dalam perilaku sosial.

Cooperative Learning berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin mengemukakan, "In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher". Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa cooperative learning adalah suatu

model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

2. Tujuan Cooperative Learning

Pelaksanaan *model cooperative learning* membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran. *Cooperative learning* dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik *cooperative learning* sebagaimana dikemukakan Slavin (1995), yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

a. Penghargaan Kelompok

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

b. Pertanggungjawaban Individu

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

c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

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

Pada dasarnya model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum Ibrahim, et al. (2000), yaitu:

a. Hasil belajar akademik

Dalam *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, *cooperative learning* dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

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

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga cooperative learning adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

D. Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

1. Pengertian *Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran TGT melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan(Reinforcement). Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Ariani, 2018).

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang disetiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual

melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajarn kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok dengan poin tertinggi (Alam, 2022).

a. Prosedur TGT

Tim Studi (sering juga dikenal dengan Home Team) Siswa memperdalam, mereview, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam tim ini. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut: 1) membuat daftar rangking akademik siswa; 2) membatasi jumlah maksimal anggota setiap tim adalah 4 siswa; 3) menomori siswa mulai dari yang paling atas (misalnya, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan seterusnya); dan 4) membuat setiap tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama, dan sebagainya. Tujuan dari Tim Studi ini adalah membebankan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format dan sheet yang telah ditentukan.

1) Turnamen

Setelah membentuk tim, siswa mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homo- gen dengan langkah sebagai berikut: 1) menggunakan daftar rangking yang telah dibuat sebelumnya; 2) membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 atau 4 siswa; 3) menentukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, jadi ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok yang terdiri dari siswa-siswa pandai, dan ada turnamen yang khusus untuk kelompok- kelompok siswa yang lemah secara akademik.

Format yang diterapkan adalah: 1) memberikan kartu-kartu yang telah dinomori (misalnya dari 1-30) kepada setiap kelompok; 2) memberi pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan pada siswa; 3) membuat lembar jawaban yang juga sudah dinomori; 4) membagikan satu amplop pada masing-masing tim yang berisi kartu-kartu, lembar pertanyaan, dan lembar jawaban; 5) menginstruksikan siswa untuk membuka kartu; 6) menunjuk pemegang nomor tertinggi untuk membacakan pertanyaan terlebih dahulu; 7) mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar pertanyaan) membacakan pertanyaan dengan keras, lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, kemudian siswa ketiga (yang memiliki lembar jawaban) mengonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah; 8) Menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika jawabannya salah, maka siswa kedua dapat membantu menjawabnya. Jika benar, kartu tetap mereka pegang. Namun, jika tetap salah, kartu itu harus dibuang.

2) Scoring Scoring

dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada Tim Studinya masing-masing. Poin Tim Studi akan ditotal secara keseluruhan.