BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Melalui kegiatan yang telah di desain dengan baik, anak belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajarnya. Itu sebabnya model pembelajaran dikelompokkan menjadi model yang bersifat individualistic dan model pembelajaran kelompok. Selain itu juga model pembelajaran didesain memperhatikan tipe belajar anak, ada yang bertipevisual dan ada pula yang bertipe auditif (Ahyar dkk, 2021). Pada pengertian lain model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi, model pembelajaran yaitu prosedur sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media (alat) (Amalia dkk, 2023).

Pembelajaran kooperatif adalah kerangka konseptual rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompom tetentu untuk mencapai tujuan yang telahh dirumuskan. kelompok-kelompok tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif ini termasuk sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menempatakan siswa sebagai subyek pembelajaran (*Studeny Oriented*) dengan suasana kelas yang

demokratis, yang saling membelajarkan dan memberikan peluang yang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal (Aje, 2022).

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogeny (Majid, 2013).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan kerangka atau metode yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai sebuah keberhasilan pembelajaran di kelas yang dilakukan secara berkelompok sehingga terciptanya sebuah interaksi antar peserta didik.

2. Unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Pada model pembelajarann kooperatif terdapat unsur-unsur untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur penting dalam model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan yaitu:

a) Saling Ketergantungan Positif

Ini adalah perasaan saling membantu antar anggota kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan maupun kegagalan kelompok, sehingga mereka harus merasa terikat satu sama lain dan saling tergantung secara positif.

Salah satu cara untuk membangun saling ketergantungan positif adalah dengan memberikan tugas yang memerlukan dukungan dan hubungan antara siswa dalam kelompok, sehingga mereka saling melengkapi dan terkait satu sama lain.

b) Tanggung Jawab Perorangan

Dalam pembelajaran kooperatif, setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab untuk memahami materi pembelajaran karena keberhasilan belajar kelompok bergantung pada seberapa besar kontribusi setiap anggota dalam belajar secara individu. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk mengembangkan kekuatan individu dari setiap anggota kelompok. Oleh karena itu, tanggung jawab pribadi sangat penting dalam memastikan bahwa setiap anggota kelompok diperkuat oleh kegiatan belajar bersama.

c) Tatap Muka

Diskusi dalam pembelajaran kooperatif memberikan manfaat bagi semua anggota kelompok karena memungkinkan mereka untuk memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota kelompok. Melakukan pertemuan secara langsung dan melakukan kegiatan bersama dapat meningkatkan kerja sama antara anggota kelompok.

d) Komunikasi Antar Anggota

Kemampuan berkomunikasi antar anggota kelompok merupakan aspek yang sangat penting karena adanya diskusi dalam setiap pertemuan kelompok. Jika tidak ada kemampuan berkomunikasi yang baik, maka tujuan pembelajaran dalam kelompok sulit untuk tercapai. Keterampilan komunikasi yang baik antar anggota kelompok juga dapat digunakan untuk saling memotivasi dalam mencapai keberhasilan bersama.

e) Evaluasi proses kelompok

Dalam pembelajaran kooperatif, kesuksesan pembelajaran kelompok ditentukan oleh bagaimana proses kerja kelompok dilakukan. Untuk menilai keberhasilan proses kerja kelompok, evaluasi proses kelompok perlu dilakukan. Evaluasi proses kelompok dapat melibatkan pengamatan

terhadap urutan atau tahapan kegiatan kelompok serta partisipasi anggota kelompok. Evaluasi ini berguna untuk mengidentifikasi anggota kelompok yang berkontribusi aktif dalam mencapai tujuan kelompok dan yang tidak berkontribusi (Salamun dkk, 2023).

Dari penjabaran tentang unsur model pembelajaran kooperatif, dapat disimpulkan bahwa kelima unsur tersebut saling berkaitan dan harus diterapkan secara seimbang agar pembelajaran kooperatif berjalan efektif. Dengan adanya ketergantungan positif dan komunikasi yang baik, siswa akan terdorong untuk saling membantu dan berbagi pemahaman. Tanggung jawab individu memastikan setiap anggota berperan aktif, sementara interaksi langsung memperkuat hubungan sosial dan kerja sama. Evaluasi proses kelompok berfungsi sebagai alat refleksi untuk meningkatkan kualitas kerja tim di masa depan.

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

Menurut Rusman (dalam Kaharuddin, 2020) model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan keaktifan siswa dalam memainkan permainan untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Adapun menurut Sulaiman, dkk (2024) model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur turnamen dan dilaksanakan secara berkelompok dan menuntut siswa melakukan kompetisi sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif.

Menurut Itah (dalam Sensualita dkk, 2021) model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan berbeda. Menurut Slavin (dalam Astutik, 2023) mendefinisikan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) sebagai turnamen

akademik yang menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana siswa berlomba mewakili tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademiknya setara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dengan dibentuk kelompok untuk berdiskusi dan berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam sebuah turnamen akademik yang dilakukan di dalam kelas.

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (dalam Manasikana dkk, 2021) ada lima komponen utama dalam model pembelajaran *teams games tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

a. Tahap 1: tahap menyampaikan informasi

Pada tahap ini guru menyajikan materi pelajaran seperti biasa, bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi, bergantung pada karakteristik materi yang sedang disampaikan dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan.

b. Tahap 2: tahap pembentukan tim atau pengorganisasian siswa (kelompok)

Pada tahap ini, guru membentuk kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang siswa. Fungsi kelompok di sini adalah untuk mengarahkan semua anggota untuk belajar mengkaji materi yang disampaikan oleh guru, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuan akademisnya kurang. Sehingga mereka secara tim mereka siap untuk mengikuti kuis.

c. Tahap 3: tahap permainan (*teams games tournament*)

Pada tahap ini, guru membuat suatu bentuk permainan, dengan sejumlah pertanyaan yang sesuai dengan materi yang sudah disampaikan oleh guru.

d. Tahap 4: tahap pemberian penghargaan kelompok

Pada tahap ini, skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor anggota setiap kelompok. Dari skor-skor yang diperoleh kelompok tersebut, guru dapat memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT, antara lain (Risnawati, 2008):

1) Semua anggota memperoleh tugas.
2) Adanya interaksi langsung antara siswa dengan siswa yang lain.
3) Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
4) Melatih siswa berbicara di dalam kelas.
5) Meningkatkan rasa solidaritas.
6) Merangsang kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan soal.
7) Meningkatkan kemampuan akademik siswa.
8) Adanya kerja sama dalam belajar menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT, antara lain (Ahyar dkk, 2021):

1) Bagi guru, sulitnya pengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan beragam dari segi akademis. Adanya kelemahan ini dapat diatasi guru jika guru bertindak sebagai pemegang kendali. Oleh karena itu, guru harus mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
2) Bagi siswa, masih terdapat siswa dengan kemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulitnya memberikan

penjelasan kepada siswa yang lain. Adanya hal ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa dengan kemampuan tinggi agar mampu menularkan kepada siswa yang lain.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran siswa. Hamdani dan Priatna (2020) mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan siswa untuk menyukai dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini ditunjukkan melalui perhatian, rasa senang, dan keterlibatan emosional siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan lebih termotivasi dan antusias dalam memahami materi yang disampaikan.

Menurut Haudi (2021) Minat adalah suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, lantaran dengan minat seseorang akan melaksanakan sesuatu yang diminatinya. Sedangkan, menurut Zebua (2021) Minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seseorang dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya di sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa yang membuat mereka tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat ini ditunjukkan melalui perhatian, keterlibatan emosional, serta rasa senang saat belajar. Minat belajar tidak hanya muncul secara alami, tetapi juga dapat ditumbuhkan melalui lingkungan yang mendukung, metode pembelajaran yang tepat, serta peran guru yang mampu membangkitkan semangat siswa. Oleh karena itu, minat belajar

merupakan aspek yang tidak bisa diabaikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Aspek-aspek Minat

Menurut Rohadi (dalam Batubara & Zetriuslita, dkk 2021) aspek-aspek yang digunakan dalam mengukur minat belajar yaitu:

a. Perasaan senang, dimana setiap individu mempunyai perasaan senang tersendiri saat melakukan kegiatan pembelajaran.
b. Ketertarikan siswa, aspek ini cukup penting dalam minat belajar siswa karena rasa ketertarikan dalam belajar akan menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
c. Perhatian siswa, yaitu pemusatan atau fokus siswa terhadap sebuah pembelajaran yang dibutuhkan guna memperoleh hasil yang baik.
d. Keterlibatan siswa, dimana keaktifan siswa memperoleh nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran guna mengaplikasikan ilmu yang didapat.

Sedangkan menurut Elizabeth Hurlock (dalam Atika & Andriati, 2023) aspek minat terbagi menjadi 3 yaitu antara lain:

a. Aspek Kognitif (berpikir)

Pada aspek kognitif, minat terhadap sesuatu sudah mulai berkembang dan terbentuk, terutama minat terhadap sekolah. Di sini, awalnya anak akan menganggap sekolah sebagai tempat bertemu teman dan belajar mengenai sesuatu yang baru yang belum didapatkan di lingkungan tempat tinggalnya. Konsep aspek kognitif minat didasarkan atas pengalaman pribadi dan apa yang dipelajari di rumah, sekolah, dan masyarakat.

b. Aspek Afektif (sikap)

Aspek afektif lebih menekankan sisi emosional berupa sikap menyenangkan yang dapat berkembang pada hubungan positif. Hal ini berlaku juga dengan hubungan guru dengan

siswa, apabila keduanya memiliki hubungan menyenangkan, maka minat terhadap sekolah juga akan semakin baik begitu juga sebaliknya.

c. Aspek Psikomotorik (berbuat)

Tindakan nyata berdasarkan kognitif dan efektifitas, dipelajari melalui proses penilaian kognitif dan penilaian.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan gabungan dari berbagai aspek yang saling terkait, yakni perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, minat belajar juga dipengaruhi oleh aspek kognitif yang berkaitan dengan pemahaman dan pengalaman, aspek afektif yang meliputi sikap dan hubungan emosional, serta aspek psikomotorik yang tercermin dari tindakan nyata siswa. Dengan memahami ketiga aspek tersebut secara menyeluruh, pendidik dapat lebih efektif dalam membangkitkan dan mengembangkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Peneliti mengacu pada teori aspek minat yang dikemukakan oleh Elizabeth Hurlock (dalam Atika & Andriati, 2023) sebagai dasar dalam penyusunan indikator instrumen penelitian. Teori ini dipilih karena memberikan kerangka konseptual yang jelas dan terstruktur dalam memahami minat belajar siswa melalui tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara metodologis, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan instrumen yang mencakup keseluruhan dimensi minat belajar, sehingga data yang diperoleh tidak hanya menggambarkan persepsi atau sikap siswa, tetapi juga mencerminkan pola pikir serta perilaku nyata mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan teori ini memberikan kontribusi terhadap akurasi dan keandalan pengukuran dalam penelitian.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Firdawati (2021) terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern:

1) Faktor Intern
   a) Faktor fisiologis; nutrisi yang cukup dari individu untuk menunjang minatnya.
   b) Faktor psikologis; sikap terhadap guru, sikap positif dan perasaan yang senang terhadap guru atau pelajaran akan membangkitkan dan mengembangkan minat siswa.
2) Faktor Ekstern
   a) Faktor non sosial; cuaca, suhu udara, alat-alat yang dipakai belajar, alat peraga.
   b) Faktor sosial; motivasi dari guru, motivasi dari guru pembimbing pelajaran, keluarga, teman pergaulan, media massa.

C. Kajian Penelitian Terdahulu

Agar tidak terjadinya pengulangan pengkajian maupun pengulangan penelitian dan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti akan mendeskripsikan karya yang relevan dengan judul penelitian ini. Terkain dengan kajian teori yang dilakukan, berikut ditemukannya beberapa penelitian terdahulu, antara lain:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Identitas peneliti judul karya Ilmiah	Persamaan	Perbedaan	Kesimpulan
1.	Iis Meiliani, dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Kooperatife Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah	Membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games taournament*	Peneliti membahasan mengenai Minat belajar, sedangkan dalam skripsi tersebut tidak membahas mengenai	Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua peneliti sama-sama mengkaji dan meneliti Terkait Pengaruh

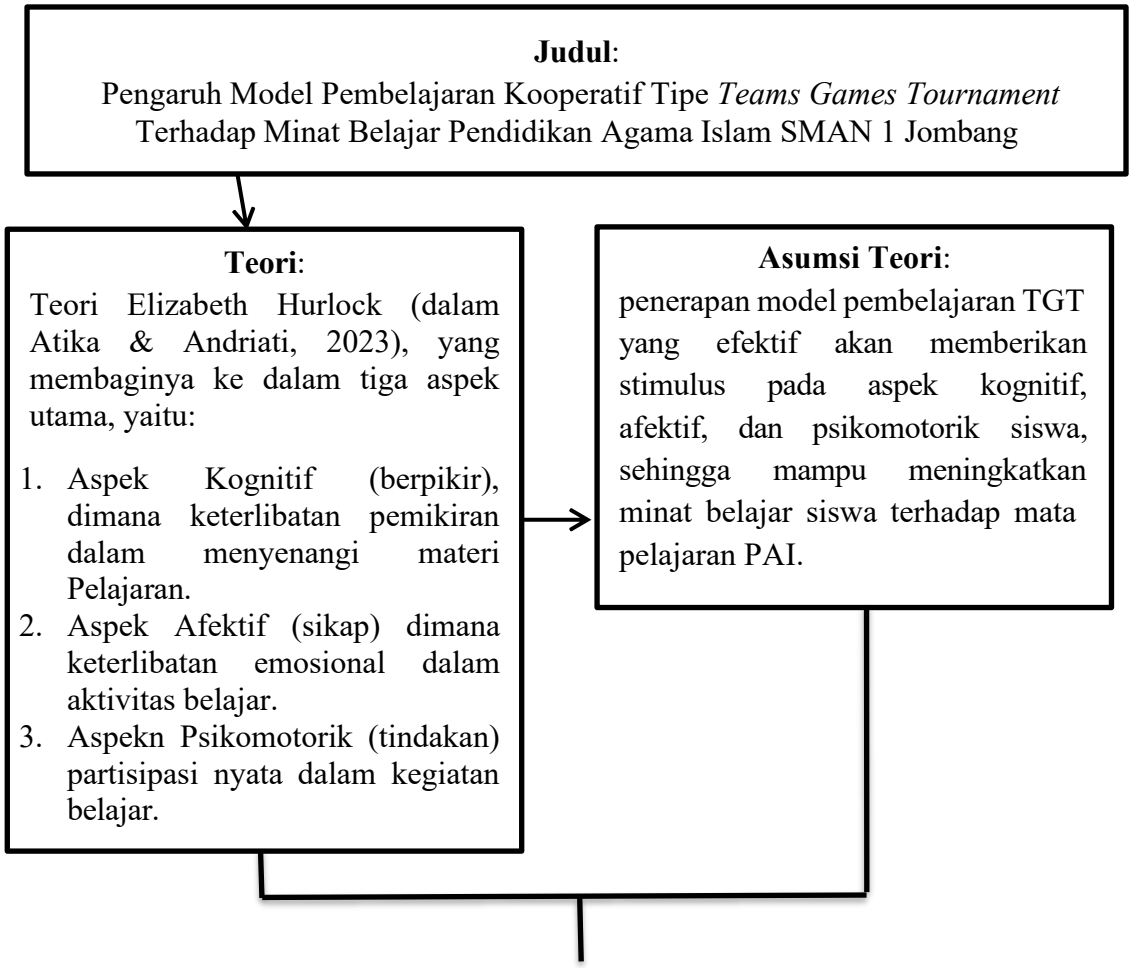
	Akhlak Siswa DI MTs Islamiyah Ciputat"	(TGT)	minat tetapi hasil belajar	pembelajaran kooperatif tipe *teams games taournament (TGT)*
2.	Fairuzzabadi Arif Billah, dengan judul " Pengaruh Pembelajaran Kooperatife Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulung"	Membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games taournament* (TGT) terhadap Minat Belajar	Peneliti berhubungan dengan mata Pelajaran PAI, Sedangkan dalam skripsi Tersebut Mengarah pada mata Pelajaran IPS	Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua peneliti sama-sama mengkaji dan meneliti mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *teams games taournament* (TGT) terhadap Minat Belajar
3.	Dessy Amanah, dengan judul "Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agam Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018"	Membahas tentang penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) serta mata pelajaran nya juga PAI	Peneliti mengunakan Jenis Penelitian kuantitatif, Sedangkan Skripsi Tersebut menggunakan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua peneliti menggunakan variable dependent yang sama namun berbeda dengan dalam jenid penelitiannya

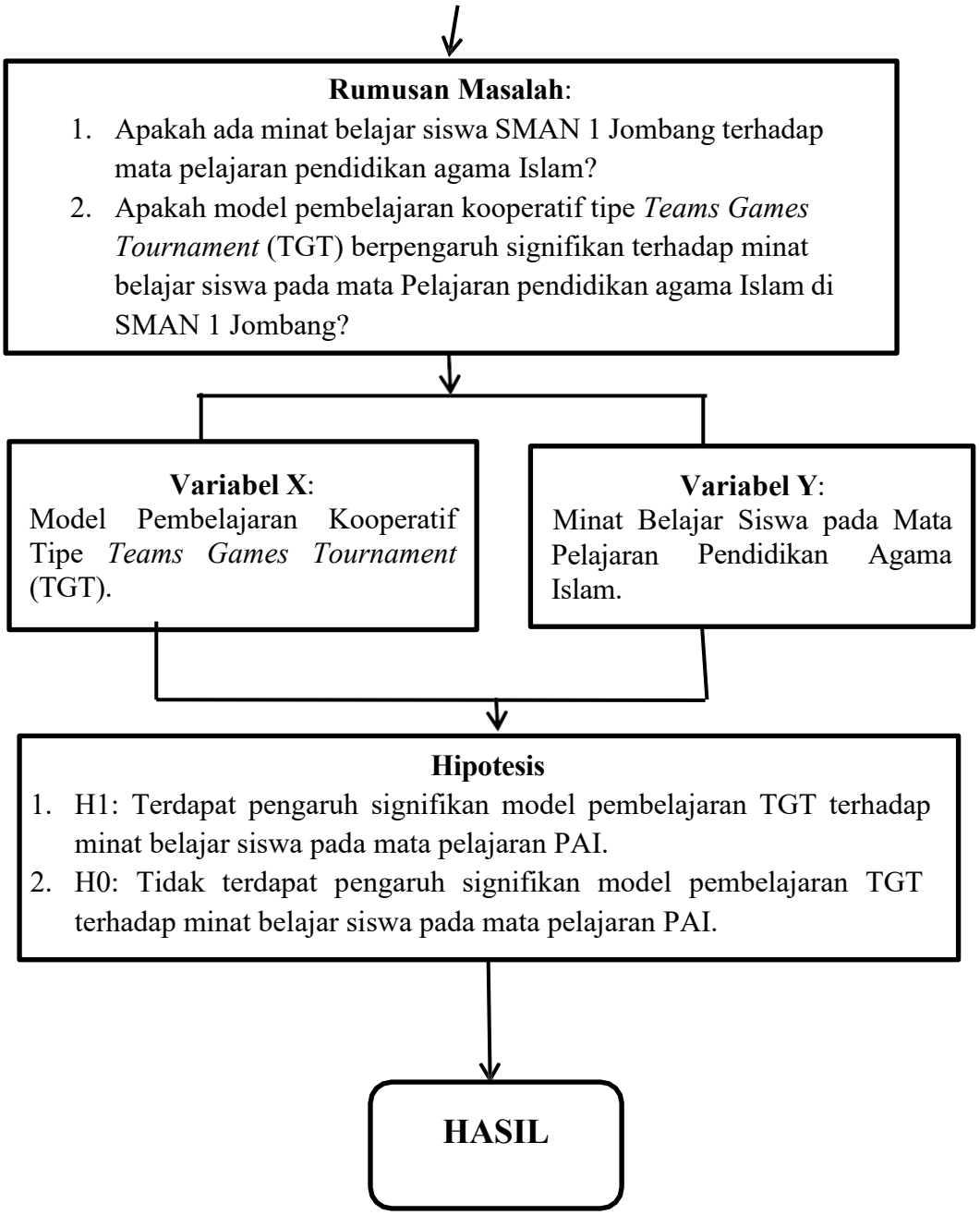
D. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang teori yan berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting, kerangka berfikir juga menjelaskan pola variabel independen (X)

dengan variabel dependen (Y) (Sugiono, 2018). Dalam penelitian ini, variabel independen yang akan diteliti adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games taournament* (TGT) sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir





E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. H0: tidak adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam di SMAN 1 Jombang.

2. H1: adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam di SMAN 1 Jombang.