



Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah

Musdalifah^{1*}

¹Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, musdalifa0030@gmail.com

* Correspondence Author

Article History:

Received : June 24, 2023

Revised : August 23, 2023

Accepted : August 30, 2023

Online : September 16, 2023

Keywords:

Learning Process

Learning Motivation

learning Method

Cooperative Learning

Team Game Tournamen

DOI:

<https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>

Copyright:

© The Authors

Lisencing:



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Abstract

This article reveals the learning process carried out by teachers to overcome obstacles to student learning motivation at Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah, Pebenaan Village, Keritang District, Indragiri Hilir Regency, Riau. The main question is how cooperative learning is carried out by teachers to increase students' learning motivation. This article departs from qualitative-descriptive research, data collection was carried out using observation, interviews and documentation techniques. Meanwhile, determining research subjects used snowball sampling techniques. The results of the research show that the learning process carried out by teachers to overcome obstacles to student learning motivation is carried out by understanding students' learning motivation needs, giving the impression of enthusiasm at the start of learning, and implementing cooperative learning. Inhibiting factors include; students are already working so some students do not gather with friends of the same age. The supporting factor is parental attention. The application of the Team Games Tournament (TGT) model is very necessary to build learning motivation.

Abstrak

Artikel ini mengungkap proses pembelajaran yang dijalankan guru untuk mengatasi terhambatnya motivasi belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau. Pertanyaan utamanya adalah bagaimana pembelajaran kooperatif dijalankan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Artikel ini berangkat dari penelitian kualitatif-deskriptif, pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan penentuan subjek penelitian menggunakan teknik snowball sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Proses pembelajaran yang dijalankan guru untuk mengatasi terhambatnya motivasi belajar siswa dilakukan dengan cara memahami kebutuhan motivasi belajar siswa, memberi kesan semangat pada permulaan pembelajaran, dan penerapan pembelajaran cooperative learning. Faktor penghambatnya antara lain; siswa sudah bekerja sehingga beberapa siswa tidak berkumpul dengan teman yang sebaya. Faktor Pendukungnya adalah perhatian orang tua. Penerapan model Team Games Tournament (TGT) sangat dibutuhkan untuk membangun motivasi belajarnya.

A. Pendahuluan

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, Model atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, Model

atau prosedur. Ciri tersebut antara lain: 1) rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.¹

Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif karena dengan adanya pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antara peserta didik yang satu dengan yang lain. Pembelajaran kooperatif dapat melatih peserta didik mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan peserta didik yang lain dan dapat melatih mental mereka untuk belajar bersama dan berdampingan dengan orang lain, selain itu dengan pembelajaran kooperatif dapat menekan kepentingan pribadi dan mengutamakan kepentingan kelompok. Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha secara individual. Guru menghendaki pemerataan perolehan hasil belajar, guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif peserta didik, guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.²

Sehingga dengan adanya pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dan menerapkan ide-idenya sehingga anak tidak jenuh dan bosan terhadap mata pelajaran ini. Selain itu, model pembelajaran ini dapat mengurangi sifat individualistik siswa, bersikap tertutup dengan teman, kurang memberi perhatian ke teman sekelas, bergaul hanya dengan orang tertentu, ingin menang sendiri, dan sebagainya. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Model pembelajaran kooperatif belum dikatakan optimal, jika ada kekhawatiran bahwa pembelajaran kooperatif hanya akan mengakibatkan kekacauan dikelas dan peserta didik tidak mau belajar jika ditempatkan dalam kelompok. Selain itu, banyak orang yang masih mempunyai kesan negative terhadap pembelajaran kooperatif mengenai kegiatan kerja sama atau kerja kelompok. Mereka menganggap bahwa hasil pekerjaan dari tugas kelompok itu tidak murni dari hasil kerja sama semua anggota kelompok tersebut, tetapi hasil kerja hanya sebagai anggota kelompok. Banyak peserta didik juga tidak senang jika disuruh bekerja sama dengan yang lain, hal itu terjadi karena peserta didik yang pandai merasa harus melebihi peserta didik yang lain, dan peserta didik yang kurang mampu merasa rendah diri atau minder.

Model pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik (*Student Oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.³ Kooperatif mengutamakan pembelajaran yang dilakukan peserta didik secara kelompok. Melalui model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, mengeksplorasi pengetahuan, dan

¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2014), 24.

² Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 26.

³ Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung, Alfabeta, 2011),

menantang pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu. Dengan belajar secara berkelompok pula peserta didik juga dapat memecahkan masalah secara bersama-sama.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pembelajaran. TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa dan sikap penerapan pada siswa-siswa lain yang berbeda.⁴ Model pembelajaran ini mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan.⁵

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etus. Dalam TGT digunakan tournament akademik, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi.

Penerapan *Team Game Tournamen* dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti peralatan atau ruang khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapan *Team Game Tournament* juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Kegiatan tutor sebaya terlihat ketika siswa melaksanakan tournament yaitu setelah masing-masing anggota kelompok membuat soal dan jawabannya, untuk selanjutnya saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama. Sedangkan untuk memotivasi belajar siswa dalam *Time Game Tournament* terdapat unsur *Reinforcement*.⁶ Pembelajaran kooperatif terbukti merupakan pembelajaran yang efektif bagi bermacam karakteristik dan latar belakang sosial peserta didik karena mampu meningkatkan prestasi akademis peserta didik, baik bagi peserta didik yang berbakat, peserta didik yang kecakapannya rata-rata maupun mereka yang tergolong lambat belajar.

Berbeda di lapangan masih ada beberapa guru yang kurang memahami tentang bagaimana seharusnya menerapkan pembelajaran kooperatif secara baik sehingga menjadikan penerapan pembelajaran kooperatif tidak terlaksana dengan baik dan juga ada beberapa masalah seperti masih kurangnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal peneliti dapat menyimpulkan beberapa indikasi-indikasi masalah yang di temukan dalam pembelajaran kooperatif *Time Game Tournamen* tetapi masih kurangnya pemahaman para guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif *Time Game Tournamen*, kurangnya sarana dan prasarana yang ada di tempat penelitian kemudian kurangnya pemahaman kepala Madrasah dalam pembelajaran kooperatif sehingga kurangnya masukan yang di berikan kepala Madrasah dalam mengarahkan para guru dalam penerapan Model pembelajaran kooperatif *Time Game Tournamen*, guru yang mengajarkan pembelajaran kooperatif *Time Game Tournamen* belum pernah mengikuti pelatihan secara khusus tentang bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif *Time Game Tournamen* di tempat penelitian tersebut. maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Implementasi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama’ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau”.

⁴ Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar 2013), 197.

⁵ Kokom Kumala Sari, *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), 67.

⁶ Robert E. Slavin. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Melinda, 2005), 4-5.

Adapun permasalahan yang akan dibahas di dalam artikel ini antara lain; (1) bagaimana Implementasi Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau? (2) apa saja faktor-faktor penghambat dalam Implementasi Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau? Dan (3) mengapa team game tournament penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau?

B. Kerangka Teori

1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran.⁷ Model pembelajaran menurut Eggen dan Kauchak adalah pendekatan spesifik yang memiliki tiga ciri khusus yaitu sebagai berikut:

- a. Tujuan: dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam tentang materi,
- b. Fase: mencakup serangkaian langkah-langkah untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran,
- c. Pondasi: didukung teori dan penelitian tentang pembelajaran dan motivasi.⁸

Falsafah dasar pembelajaran kooperatif *learning human humini socius* yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang berarti manusia membutuhkan orang lain. Dalam konteks keIndonesiaan, filsafah ini mirip dengan filsafah gotong royong atau bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Dengan kata lain filsafah dasar pembelajaran kooperatif sangat mirip dengan filsafah Pancasila. Pembelajaran kooperatif adalah pengajaran yang melibatkan siswa bekerja kelompok untuk menetapkan suatu tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif menekankan siswa pada pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan.⁹ Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi siswa pada kerja sama. Sehingga siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya untuk bertukar informasi dan pengetahuan.

Model pembelajaran kelompok (*Cooperative Learning*) adalah rangkaian belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.¹⁰ Dengan adanya kerja kelompok akan ada banyak referensi yang bisa membuat para kelompok akan bekerjasama untuk memecahkan segala permasalahan. Keberhasilan belajar menurut model pembelajaran ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Selain itu, *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu mahasiswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan secara

⁷ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 148.

⁸ Afib Rulyansyah, *Uswatun Hasanah, dll, Model Pembelajaran Brain Based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*, (Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi, 2017), 1.

⁹ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 80.

¹⁰ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 241.

bersama-sama di antar sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar.

Bern dan Erickson mengemukakan bahwa cooperative learning merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.³ Pembelajaran kooperatif sangat diperlukan oleh siswa karena dalam segi konteks mereka dapat memunculkan ide, menemukan model, dan saling membantu secara bersama dalam kelompok kecil dan diskusi.¹¹

Komunikasi yang terjalin sesama teman tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena siswa lebih mudah memahami penjelasan dari temannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran siswa yang lebih sejalan dan sepadan. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Pada kegiatan pembelajaran, panizt menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif memusatkan aktivitas siswa untuk bekerjasama sehingga siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.¹²

Menurut Ngilimun, Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang bisa guru gunakan untuk memodifikasi proses mengajar dengan maksud untuk menentukan tahap-tahap pembelajaran yang lebih inovatif yang termasuk di dalamnya gambar, media, program- program dengan komputer, dan kurikulum sebagai media untuk belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru bisa membantu peserta didik dalam mendapatkan ide, informasi, dan keterampilan.¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Selain itu model pembelajaran digunakan oleh pendidik dengan tujuan untuk mengubah proses pembelajaran agar lebih menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pengajaran, dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para peserta didik diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.¹⁴ Menurut Lie pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik lainnya dalam mengerjakan tugas-tugas yang terstruktur pembelajaran kooperatif juga bisa disebut sebagai pembelajaran gotong royong.¹⁵

¹¹ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), 5.

¹² Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 46.

¹³ Brili Herwandannu, "Penerapan model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa Kelas 3 SDN 2 Slempit Kedamean Gresik" Vol.06, No.12, 2018, 2204.

¹⁴ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (London: Allymand Bacon, 2005), 4.

¹⁵ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media, 2013), 286.

Menurut Ibnu Badar di dalam kelas kooperatif peserta didik belajar bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang peserta didik yang sederajat tetapi heterogen dalam kemampuan, jenis kelamin, suku, ras, dan kebiasaan. Kelompok dibentuk dengan tujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Sesama anggota kelompok saling bekerja sama mencapai ketuntasan materi.¹⁶

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang mana setiap individu saling membantu, berdiskusi, berargumentasi, dan bekerja sama untuk memecahkan setiap permasalahan, menyelesaikan tugas, dan mengerjakan sesuatu di dalam kelompok dengan untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran.

Sehingga membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Adapun teori yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana peserta didik harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.¹⁷

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Hal-hal yang perlu dipahami tentang karakteristik pembelajaran kooperatif kaitannya dengan tujuan pendidikan pengajaran di Madrasah.¹⁸

- a. Pembelajaran secara tim. Pembelajaran secara tim kaitannya dengan pembelajaran kooperatif harus mampu membuat, menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi setiap peserta didik yang belajar, semua anggota harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, kerja sama setiap kelompok bersifat heterogen.
- b. Pembelajaran berdasarkan manajemen kooperatif Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu: (1) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya tujuan yang harus dicapai dan bagaimana cara penyampaianya. (2) fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.

- a. Kemauan untuk bekerja sama Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan merupakan dasar utama, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota, tetapi harus ditanamkan perlunya saling membantu pada setiap anggota kelompok belajar, sifat watak pribadi yang memiliki sifat memntingkan pribadi sendiri harus dihilangkan, kepentingan bersama lebih diutamakan.

¹⁶ Nining Mariyaningsih dan Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa Teori dan Praktik Berbagai Model dan Model Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif*, (Surakarta: CV.Kekata Group, 2018), 43.

¹⁷ Rusman, *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 201.

¹⁸ Chomaidi dan Salamah, *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Madrasah*, (Jakarta: PT Grasindo, 2018), 251.

- b. Keterampilan bekerja sama Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka dan partisipasi aktif dalam kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengembangkan sikap demokrasi dan ketrampilan berfikir logis. Dalam pembelajaran kooperatif siswa harus mengutamakan sikap sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni dengan cara bekerjasama. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri atau karakteristik, sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja kelompok untuk menuntaskan materi belajar
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi, sedang, dan rendah
- c. Apabila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku dan jenis kelamin yang berbeda
- d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan aspek ketrampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa. Adapun beberapa tujuan dari model kooperatif, yakni:¹⁹

- a. Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik
- b. Agar siswa dapat menerima teman-temannya yang memiliki perbedaan
- c. Mengembangkan ketrampilan sosial.

Adapun beberapa manfaat model kooperatif, yakni:²⁰

- a. Meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan bersosialisasi
- b. Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama
- c. Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri
- d. Meningkatkan motivasi belajar, harga diri, sikap dan sikap perilaku positif sehingga pembelajaran kooperatif siswa akan tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain
- e. Meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga memahami konsep-konsep yang sulit.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran bergantung pada karakteristik pendekatan atau strategi yang dipilih. Misalnya Model tanya jawab, diskusi, eksperimen dan lain-lain. Maksud istilah pendekatan dalam kajian ini ialah pendekatan terhadap seluruh unsur terkait dalam pembelajaran.²¹ Model pembelajaran dapat ditetapkan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran.²²

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Mata Pelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran

¹⁹ Chomaidi dan Salamah, *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Madrasah*, 147.

²⁰ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 81.

²¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Arruz Media, 2013), 302.

²² Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), 2.

dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan dari pada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan kedalam tim belajar. Tahap ini diikuti dengan bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.²³ berikut adalah langkah-langkah dalam bentuk tabel pembelajaran kooperatif di terapkan di lapangan.

Tabel 1. Tahap-tahap Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan pentingnya topic yang akan dipelajari dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan peserta didik ke kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompokkelomok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun individu dan kelompok.

Dari langkah-langkah di atas, guru hanya menyampaikan informasi secara verbal dan siswa saling bekerja dalam kelompok untuk mengelola informasi. Pada saat belajar kelompok guru mengevaluasi siswa untuk melihat keberhasilan kelompok. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif dapat tercapai bila ada usaha meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan serta senantiasa memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dan berinteraksi dengan siswa lain yang berbeda latar belakang.²⁴

a. Metode Team Game Tournament (TGT)

Team Game Tournament (TGT) salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam

²³ Rusman, *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 211.

²⁴ Nining Mariyaningsih dan Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif*, (Surakarta: CV Kekata Group, 2018), 45.

pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersamasama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, anggota kelompok lain yang bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya, untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen yang dari 5-6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing.

Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik. Artinya, dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pretest. Skor yang setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh suatu anggota kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.²⁵

b. Langkah-langkah Metode Team Game Tournament (TGT)

- 1) Penyajian Kelas (Class Presentations) Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyampaian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (class presentations). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.
- 2) Belajar dalam Kelompok (Teams) Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) belajar untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.
- 3) Permainan (Games) Game atau permainan terdiri dari pernyataan-pernyataan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan

²⁵ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*, (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2015), 55.

terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pernyataan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

- 4) Pertandingan atau Lomba (Tournament) Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengajarkan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
- 5) Penghargaan Kelompok (Team Recognition) Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "Super Team" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "Great Team" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "Good Team" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.²⁶

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Team Game Tournament (TGT)

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT pada dasarnya memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari Metode TGT.

- 1) Kelebihan
 - a) Memperluas wawasan peserta didik
 - b) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain
 - c) Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar
 - d) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar
 - e) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, melainkan juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri
 - f) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti kerjasama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain
 - g) Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi
 - h) Pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor peserta didik dalam belajar dan bekerja sama
- 2) Kekurangan
 - a) Bagi para pengajar pemula, metode ini membutuhkan waktu yang lama
 - b) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen
 - c) Peserta didik terbiasa belajar dengan adanya hadiah
 - d) Kemungkinan besar permainan akan dikuasai oleh peserta didik yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri
 - e) Tidak semua guru memahami cara peserta didik melakukan permainan

²⁶ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 205-207.

- f) Ruang kelas menjadi ramai dan mengganggu ruangan lain
- g) Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar
- h) Peserta mendapat informasi yang terbatas.²⁷

5. Pengertian Motivasi

Menurut Robert Heller menyatakan bahwa motivasi adalah keinginan untuk bertindak. Ada pendapat bahwa motivasi harus harus diinjeksi dari luar, tetapi sekarang semakin dipahami bahwa setiap orang termotivasi oleh beberapa kekuatan yang berbeda. Sedangkan Stephen P. Robbins menyatakan motivasi sebagai proses yang menyebabkan intensitas, arah, dan usaha terus menerus individu menuju pencapaian tujuan. Intensitas menunjukkan seberapa keras seseorang berusaha. Tetapi intensitas tinggi tidak mungkin mengarah pada hasil kinerja yang baik, kecuali usaha dilakukan dilakukan dalam arah yang menguntungkan organisasi. Karenanya harus dipertimbangkan kualitas usaha terus-menerus. Motivasi merupakan ukuran berapa lama seseorang dapat menjaga usaha mereka. Individu yang termotivasi akan menjalankan tugas cukup lama untuk mencapai tujuan mereka.

Sementara itu, Jerald Greenberg dan Robert A. Baron berpendapat bahwa motivasi merupakan serangkaian proses yang membangkitkan, mengarahkan, dan menjaga perilaku manusia menuju pada pencapaian tujuan. Membangkitkan berkaitan dengan dorongan atau energi di belakang tindakan. Motivasi juga berkepentingan dengan pilihan yang dilakukan orang dan arah perilaku mereka. Sedang perilaku menjaga atau memelihara beberapa lama orang akan terus berusaha untuk mencapai tujuan.

6. Sumber Motivasi

- a. Motivasi Intrinsik, Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Itu sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.
- b. Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak terkait dengan dirinya. Ada dua faktor utama di dalam organisasi (faktor eksternal) yang membuat karyawan merasa puas terhadap pekerjaan yang dilakukan, dan kepuasan tersebut akan mendorong mereka untuk bekerja lebih baik, kedua faktor tersebut antara lain : a) Motivator, yaitu prestasi kerja, penghargaan, tanggung jawab yang diberikan, kesempatan untuk mengembangkan diri dan pekerjaannya itu sendiri. b) Faktor kesehatan kerja, merupakan kebijakan dan administrasi perusahaan yang baik, supervisi teknis yang memadai, gaji yang memuaskan, kondisi kerja yang baik dan keselamatan kerja.²⁸

7. Teknik-Teknik Motivasi dalam Pembelajaran

Beberapa teknik motivasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pernyataan penghargaan secara verbal

²⁷ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif Kreatif dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2017), 315-316.

²⁸ Siswanto, *Manajemen Tenaga kerja*, 175-176.

- b. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan
- c. Menimbulkan rasa ingin tahu
- d. Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa
- e. Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa
- f. Menggunakan materi yang dikenal oleh siswa sebagai contoh dalam belajar
- g. Gunakan kaitan yang unik, dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami
- h. Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya
- i. Menggunakan simulasi dan permainan
- j. Member kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum
- k. Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar
- l. Memahami iklim siswa dalam sekolah
- m. Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat
- n. Memperpadukan motif-motif yang kuat
- o. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai
- p. Merumuskan tujuan-tujuan sementara
- q. Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai
- r. Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa
- s. Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri
- t. Memberikan contoh yang positif.²⁹

C. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan Kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif yang dilakukan berusaha untuk memaparkan suatu keadaan, gejala individu dan kelompok tertentu secara analisis yang dalam mengelolah dan menganalisis datanya. Data kualitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka.³⁰ yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini yaitu gambaran umum obyek penelitian, meliputi; Sejarah singkat berdirinya, letak geografis obyek, Visi dan Misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana, standart penilaian serta Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau. Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh;³¹ antara lain;

1. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya.³² Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau.
2. Sumber data skunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk

²⁹ Hamzah B. Uno, *Teori motivasi dan Pengukurannya...*, 34-37

³⁰ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rakesarasin, 1996), 2.

³¹ Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 17.

³² Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rajawali, 1987), 93.

dokumen-dokumen.³³ Dalam penelitian ini, dokumentasi dan angket merupakan sumber data sekunder.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknis observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara turun kelapangan dan mengamati guru dalam Implementasi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau. Sedangkan wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada guru Akidah Akhlak. Adapun dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk teks, foto, dan video.³⁴ Mengumpulkan absen harian guru, foto-foto Madrasah, dan data Madrasah.

Model analisis deskriptif adalah usaha untuk mengumpulkan data kemudian di analisis data tersebut.³⁵ Mengingat penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif, maka data yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif yaitu data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat diklasifikasikan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau.

Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar bersama yang pada prinsipnya pembelajaran harus bertumpu pada transfer informasi sosial antar kelompok siswa, setiap siswa mempunyai tanggung jawab belajarnya sendirisendiri dan harus didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota lainnya.³⁶ Upaya kolaboratif ini akan memungkinkan siswa untuk mencoba berbagi manfaat satu sama lain sehingga semua anggota kelompok dapat memperoleh manfaat dari upaya masing-masing anggota, karena mereka tahu bahwa kemampuan seorang anggota terjalain dengan dirinya sendiri dan teman sebayanya. Saat pencapaian anggota tim diakui, mereka akan menyadari kebanggaan dan kebahagiaan mereka.³⁷

Sebagai guru yang memiliki peran khusus untuk memecahkan masalah pada motivasi belajar yang khususnya pada pelajaran. Guru pada penelitian ini juga dihadapkan dengan ada siswa yang termasuk golongan yang bermasalah dalam internal dan eksternal baik itu kemiskinan, kehilangan orang tua, dan dukungan lingkungan untuk sekolah. Guru harus dapat menganalisis strategi pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang timbul tersebut. Pada saat melangsungkan kegiatan pembelajaran guru harus mempunyai kreativitas untuk melancarkan proses pembelajaran tersebut. Kemudian guru harus mempraktekan kreativitas tersebut demi tercapainya pembelajaran dan menyampaikan materi kepada siswa dengan metode yang akan dipraktekan didalam proses belajar mengajar.³⁸

Dalam upaya yang dilakukan oleh guru untuk menyikapi adanya hambatan motivasi belajar saat pembelajaran guru tetap harus mempersiapkan pembelajarn semaksimal mungkin di dalam kelompok kecil yang dilakukan saat pandemic dengan tatap muka atau tidak melalui daring. Upaya

³³ Suryabrata, *Metode Penelitian*, 94.

³⁴ Musfiquon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 131.

³⁵ Winarto Surahman. *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar Model Tehknik*, (Bandung: Tarsita. 1990), 39.

³⁶ Miftahul Huda, *Cooperative learning: Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Terapan*, (Yogyakarta: Pustaka Siswa, 2011). 29.

³⁷ David W. Jhonson Dkk, *Penerjemah Nurulita Yusron, Collaborative Learning Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama*, (Bandung: Nusa Media, 2010), 4.

³⁸ Slavin, Robert E, *Education Psychology Theory And Practice (Eighth Edition)*, (Printed In United States Of Amerika : Pearson, 2006). 336-338.

yang dilakukan guru sebelum mengajar tatap muka ini adalah menyiapkan bahan-bahan dan materi-materi yang akan disampaikan kepada siswa yang mengandung unsur-unsur kreatif untuk mendapatkan perhatian siswa, guru juga harus bisa memancing siswa agar mampu berfikir secara kritis dan terbuka.

Kemudian akan coba disampaikan kepada pembelajaran cooperative learning disaat pandemic untuk mempertahankan motivasi belajar siswa dan keaktifan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran yaitu:

- a. Jigsaw Jigsaw sangat membantu siswa untuk mengasah pemahamannya dan juga berani untuk mengungkapkan atas apa yang dipelajarinya sebelumnya, metode ini dapat menambah pemahaman siswa lainnya karena pemahaman yang disampaikan dari pemahaman teman temannya sendiri yang akan di luruskan lagi oleh guru mata pelajaran.³⁹
- b. Make a match Make a match bisa membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran dan juga mengukur pemahaman siswa secara tertulis yang kemudian menjadikan acuan guru untuk bertidak memberikan materi apa yang akan diberikan. Metode ini dapat memberikan siswa kesan menyenangkan karena mereka harus mencari pasangannya masing-masing, dapat memancing siswa yang sudah aktif untuk lebih mengembangkan pemahamannya dan mengingat materi tersebut kemudian yang kurang aktif dapat terpacu untuk aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berfikir dan bergerak mencari pasangannya.⁴⁰

Setiap pertemuan tatap muka, pada penelitian ini guru dapat membebaskan siswa untuk belajar menyampaikan apa saja yang mereka ingin sampaikan dalam pembelajaran. Pada praktek ini siswa bebas berpendapat tentang pelajaran dengan tetap diluruskan oleh guru mata pelajaran tersebut, karena siswa bisa berperan aktif untuk hidupnya pembelajaran tersebut. Kegiatan ini diharapkan memberikan siswa sebuah kesan baik yang menumbuhkan motivasi belajar mereka selama melakukan belajar dengan suasana yang cooperative atau terbuka. Adapun indicator motivasi belajar pada penelitian kali ini, yaitu:

- a. Kebermaknaan, yang memungkinkan siswa mendapat makna pembelajaran tidak membosankan
- b. Modeling, yaitu siswa selalu mendapatkan pembelajaran yang mudah dipahami menurut mereka
- c. Komunikasi terbuka, yang memungkinkan siswa memberikan sebuah pengaruh dan menyampaikan apa saja pendapatnya kepada guru
- d. Memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan informasi yang mereka dapatkan sesuai keahliannya
- e. Novelty, atau di setiap pembelajarannya memiliki metode yang bervariasi yang memungkinkan siswa mendapat pengalaman baru Dan kondisi yang menyenangkan.⁴¹

Tindakan, atau aktivitas yang dilakukan seseorang berasal dari kemauan atau dorongan dari tujuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan karena adanya landasan untuk menciptakan pembelajaran. Hal yang sama berlaku untuk anak-anak yang mengikuti kegiatan sekolah. Bersedia

³⁹ Agus Suprijono, *Cooperative learning Teori Dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Siswa, 2009), 89-101.

⁴⁰ Suprijono, 89.

⁴¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 156-161.

bersekolah. Namun dalam niat yang dibangun pasti ada hambatan yang membuatnya terhambat untuk tercapai.

Seseorang yang menerima anugerah dari Allah salah satunya adalah guru, guru mengajarkan mereka sesuatu melalui pembelajaran di sekolah guru diharapkan bisa menambah motivasi belajar. Dengan memberikan kemampuan mengajar, guru dapat memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

2. Faktor-faktor penghambat dalam Implementasi Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau.

Motivasi belajar siswa juga dipengaruhi dari lingkungan yang tidak mendukung kelanjutan sekolah siswa, ekonomi, bahkan keluarga seperti kurangnya dorongan atau tidak mendapatkannya perhatian yang menyebabkan terhambatnya semangat belajar siswa. Bersumber dari paparan data, kendala yang ada dalam terhambatnya motivasi belajar siswa ini lebih mengarah kepada motivasi eksternal dan internal siswa itu sendiri. Faktor penghambat motivasi belajar siswa yang ditunjukkan bahwa lebih mengarah kepada faktor keluarga, ekonomi, budaya masyarakat desa, dan kurangnya fasilitas pendukung saat pembelajaran daring disaat pandemi. Faktor ini menyebabkan semangat belajar dan motivasi siswa yang kurang membuat siswa kurang nyaman dan konsentrasi dalam pembelajaran.⁴²

Siswa di suatu sekolah dengan sekolah lainnya memiliki karakteristik yang berbeda-beda permasalahan yang ada di Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau, yaitu. Kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pelajaran Akidah Akhlak yang disebabkan faktor-faktor yang menghambat motivasi belajar siswa dalam pelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik bagi mereka karena sebagian siswa tidak berkonsentrasi saat pelajaran, ini menimbulkan siswa kurang dapat menyerap pembelajaran yang ingin disampaikan oleh guru Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau.

Salah satu yang menghambat motivasi belajar siswa di sekolah siswa sudah bekerja, ini adalah hambatan siswa dalam belajar. Beberapa siswa telah bekerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Lingkungan yang paling sedikit mendukung sekolah berdampak pada anak-anak yang tidak bersekolah. Karena kebutuhan finansial, beberapa siswa tidak berkumpul dengan teman yang sebaya. Perilaku masyarakat yang ada membuat anak-anak mengambil tindakan efektif dalam menghasilkan uang daripada belajar. Ini juga salah satu dampak terhadap kurangnya pendidikan masyarakat pedesaan. Hal ini berdasarkan studi yang dilakukan oleh Basrowi dan Siti Juariyah yang menunjukkan bahwa tingkat pendidikan masyarakat pedesaan masih sangat rendah karena masyarakat pedesaan kurang memahami pentingnya pendidikan.⁴³

Faktor berikutnya adalah faktor keluarga, atau lebih tepatnya perhatian orang tua, dalam hal ini siswa tanpa orang tua. Keluarga memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap gaya pendidikan orang tua, reaksi antara anggota keluarga dan keadaan ekonomi keluarga. Namun, hal ini tidak ditemukan dalam kenyataannya. Orang tua beberapa siswa yang sudah tidak ada

⁴² Basrowi dan Siti Juariyah, "Analisis Kondisi Sosial Ekonomi dan Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Srigading Kecamatan Labuhan Meringgati Kabupaten Lampung Timur", Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Jilid 07 Nomor 1 2010, 69.

⁴³ Basrowi, Juariyah, 69.

menimbulkan sebuah permasalahan motivasi belajar siswa karena siswa tidak mendapat dorongan dari orangtua.

Masalah berikutnya adalah situasi pandemic, hal ini menambah hambatan siswa dalam belajar melalui online saat pandemi, hal ini seperti yang sudah dipaparkan oleh peneliti diatas, beberapa orangtua siswa dan keluarga siswa tidak mempunyai fasilitas yang dibutuhkan menimbulkan terputusnya informasi yang ingin disampaikan oleh guru. Faktor lingkungan, adapun juga faktor umum lainnya seperti kurang fahamnya orang tua dalam mengaplikasikan teknologi, kurangnya kerjasama guru dan orang tua, gangguan sinyal, orang tua kesulitan dalam membantu siswa belajar di rumah, dan guru terkensan terlihat pasif dalam pembelajaran situasi inilah yang sekarang menjadi penyebab yang ikut andil menjadikan siswa kurang termotivasi untuk belajar dan menyebabkan mereka tidak dapat berkembang dan bertanggung jawab atas dirinya sendiri.⁴⁴

Adanya motivasi belajar siswa ditandai dengan kesenangan dan kebutuhan belajar. Siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda. Faktor individu memiliki pengaruh yang besar terhadap tindakan yang dilakukan saat melakukan sesuatu.⁴⁵ Akan tetapi, fakta di kalangan siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaann Kecamatan Keritanng Kabupaten Indragiri Hilir Riau adalah bahwa faktor personal cenderung direnggut atau dipengaruhi oleh faktor sosial, dan sebagian siswa cenderung mengabaikan pembelajaran bahkan tertidur selama proses pembelajaran

Permasalahan motivasi belajar yang dihadapi siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaann Kecamatan Keritanng Kabupaten Indragiri Hilir Riau disebabkan oleh faktor motivasi belajar yang cenderung menghambat keinginan belajar siswa. Di sisi lain, melihat latar belakang siswa dari lingkungan dan masyarakat pedesaan serta faktor ekonomi keluarga akan membuat motivasi belajar setiap orang sulit untuk berkembang. Masyarakat pedesaan kurang memahami pentingnya pendidikan dan lingkungan yang tidak mendukung siswa dalam bersekolah. Para siswa ini cenderung menanamkan gagasan bahwa pendidikan tidak dapat menjamin kesuksesan seseorang di masa depan. Pemikiran ini percaya bahwa tidak ada kehidupan yang lebih baik daripada mencapai kehidupan ekonomi melalui pekerjaan ini.⁴⁶ Sedangkan, kehidupan seseorang tidak sertamerta seperti apa yang ditanamkan siswa tersebut yang dipahaminya melalui pendapat orang lain. Siswa harus bisa menyanggah pendapat yang salah itu dengan meniatkan merubahnya menggunakan penilaian yang lainnya dan merubah keilmuan seseorang tersebut menjadi lebih baik.

Minat terhadap belajar dan niat siswa dalam mengikuti pembelajaran menunjukkan adanya motivasi belajar. Melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam Islam sendiri, motivasi dibandingkan dengan niat. Dimana niat adalah langkah pertama seseorang untuk melakukan sesuatu adalah mencapai tujuan yang dimaksudkan.

3. Pentingnya Implementasi Pendekatan Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Dari beberapa hasil penelitian yang sudah dilakukan pada saat observasi dan wawancara dengan guru kelas VII kepala sekolah, guru kelas VIII, dan beberapa siswa kelas VII dan VIII di

⁴⁴ Masruroh Lubis, dkk, *pembelajaran pendidikan agama islam berbasis E-learning (studi Inovasi pendidik MTS. PAI Medan ditengah wabah Covid-19)*, Jurnal of Islamic Education, Vol 1 Nomor 1 2020, hal 14-16

⁴⁵ Keke T Aritonang, "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Penabur, Nomor 10 Juni 2008, 14.

⁴⁶ Eny Rosyidah, "Persepsi Masyarakat Pedesaan terhadap Perguruan Tinggi (Studi Kasus di Desa Bangelan Kecamatan Wonosari Kabupaten Malang)", (Skripsi: UIN Malang, 2008), 105.

Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaann Kecamatan Keritanng Kabupaten Indragiri Hilir Riau. Guru kelas VII menjelaskan bahwa saat melakukan proses pembelajaran, pertama guru merumuskan beberapa tujuan yang hendak dicapai kepada siswa dan memberikan sedikit motivasi dan arahan sebelum memulai proses pembelajaran. Serta menyiapkan beberapa bahan pembelajaran dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Bahan pembelajaran yang dibutuhkan berupa, buku paket Akidah Akhlak, papan tulis, kartu soal dan kunci jawaban serta RPP yang disesuaikan dengan silabus yang harus sesuai dengan pembelajaran tersebut.

Setelah itu guru memulai proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) ini menekankan kepada proses kerja siswa dalam kelompok. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat di jelaskan dalam beberapa prespektif, yaitu prespektif motivasi, prespektif sosial, prespektif perkembangan kognitif. Prespektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kelompok. Prespektif sosial artinya melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Prespektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya interaksi dengan antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berfikir mengolah berbagai informasi.

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) sangat dibutuhkan kelas VII, karena masih banyak siswa yang kurang dalam motivasi belajarnya terutama pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan adanya model *Team Games Tournament* (TGT) dapat memotivasi siswa dari motivasi dapat mengetahui minat belajar siswa. Minat disini mempunyai peranan dalam upaya seorang anak untuk memberikan perhatian dalam status ilmu pengetahuan atau mata pelajaran. Dengan perhatian yang diberikan siswa terhadap pembelajaran akan menghasilkan keterlibatannya dalam proses pembelajaran.⁴⁷ Oleh karena itu minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari. Tidak sesuai dengan motivasi siswa maka siswa tersebut tidak belajar dengan sebaik-baiknya.

Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil:

- a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional.
- b. Mengembangkan sikap sosial dan semangat bergotong royong.
- c. Mendinimalkan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok memiliki rasa tanggung jawab
- d. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut.⁴⁸

A. Kesimpulan

1. Implementasi pembelajaran cooperative learning dalam mengatasi terhambatnya motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Nurul Jama'ah Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau dilakukan dengan cara pertama, memahami kebutuhan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Kedua, kesan pertama saat memulai pembelajaran dirasa penting untuk menarik perhatian siswa. Ketiga, penerapan

⁴⁷ Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2017), 298.

⁴⁸ Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar Aplikasi Teori Belajar dalam Pembelajaran* (Surabaya: Pena Salsabila, 2017), 108.

- pembelajaran cooperative learning guna memotivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.
2. Faktor penghambat dalam Implementasi Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa adalah kenyataan bahwa siswa sudah bekerja, ini adalah hambatan siswa dalam belajar. Beberapa siswa telah bekerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Karena kebutuhan finansial, beberapa siswa tidak berkumpul dengan teman yang sebaya. Faktor Pendukungnya adalah faktor keluarga, atau lebih tepatnya perhatian orang tua, dalam hal ini siswa tanpa orang tua. Keluarga memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap gaya pendidikan orang tua, reaksi antara anggota keluarga dan keadaan ekonomi keluarga. Namun, hal ini tidak ditemukan dalam kenyataannya. Orang tua beberapa siswa yang sudah tidak ada menimbulkan sebuah permasalahan motivasi belajar siswa karena siswa tidak mendapatkan dorongan dari orangtua.
 3. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) sangat dibutuhkan kelas VII, karena masih banyak siswa yang kurang dalam motivasi belajarnya terutama pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan adanya model *Team Games Tournament* (TGT) dapat memotivasi siswa dari motivasi dapat mengetahui minat belajar siswa. Minat disini mempunyai peranan dalam upaya seorang anak untuk memberikan perhatian dalam status ilmu pengetahuan atau mata pelajaran.

Daftar Pustaka

- Afif, Rulyansyah. *Uswatun Hasanah, dll, Model Pembelajaran Brain Based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*, Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi, 2017.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Boediono dan Kostar Wayan. *Teori dan Aplikasi Statistika dan Problematas*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Brili, Herwandannu. "Penerapan model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar AKIDAH AKHLAK siswa Kelas 3 SDN 2 Slempit Kedamean Gresik" Vol.06, No.12, (2018) <https://doi.org/10.1353/ner.2018.0015>.
- Chomaidi dan Salamah. *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Madrasah*, Jakarta: PT Grasindo, 2018.
- Combs. Arthur. W. 1984. *The Profesional Education of Teachers*. Allin and Bacon, Inc. Boston.
- Em, Fajri Zul dan Senja Aprilia Ratu. *Kamus Lengkap Akidah Akhlak*, Surabaya: Difa Publisher, 2015.
- Febriana, Ayu. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran AKIDAH AKHLAK Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang". *Jurnal Kependidikan Dasar*. Volume 1, Nomor 2, (Februari 2011) <https://doi.org/10.1353/ner.2011.0015>.
- Horshit. (2014). Evaluation of Training and Development: An Analysis of Various Model. *Journal of Bussiness and Management*, 5(2), 16-17. doi:<https://doi.org/10.9790/487X-0521622>
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar 2013.
- Isjoni dan Arif Ismail. Mohd. *Model-model pembelajaran Mutakhir*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

- Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, Bandung, Alfabera, 2011.
- Jamil, Suprihatiningrum. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Arruz Media, 2013.
- Kokom, Sari Kumala. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: PT Refika Aditama, 2010.
- Miftahul, Huda. *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Musfiquon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012.
- Nata. Abuddin, *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Nining, Mariyaningsih dan Hidayati Mistina. *Bukan Kelas Biasa Teori dan Praktik Berbagai Model dan Model Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif*, Surakarta: CV.Kekata Group, 2018.
- Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2001.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Rusman, *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem based Learning itu Perlu*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Samihah, Gharib Mahmud. *Membekali Anak Dengan Akidah*, Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006.
- Saparwadi, Lalu. "Pengaruh Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII". Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hamzanwadi Selong. Beta Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8 No. (Mei 2015) <https://doi.org/10.1353/ner.2015.0015>.
- Shoimin, Aris. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: ArRuzz Media, 2014.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. London: Allymand Bacon.
- Slavin, Robert E. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Melinda, 2005.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, 2000.
- Sugiyono, *Model Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2013.
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suryosubroto, *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Madrasah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Suyanto, Kasihani K.E. 2010. *English For Young Learners : Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thobroni, Muhammad. dan Mustofa Arif, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.

Uno, Hamzah B. *Profesi Kependidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovativ Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Winarto, Surahman. *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar Model Tehknik*, Bandung: Tarsita, 1990.

Zulfira, V., Anggereini, E., Sadikin, A. (2019). The Effect Of Application Of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) On Biology Learning Outcomes On Biodiversity Materials At The Batang Hari 1 High School. 05(2).