

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Model Pembelajaran**

Tingkat keberhasilan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran. Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 41) model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Komalasari (2010: 57) yang mendefinisikan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Selanjutnya Chauham (dalam Wahab 2008: 52) mendefinisikan bahwa model mengajar merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses pembelajaran agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan perencanaan pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga mencapai perubahan spesifik pada

perilaku siswa seperti yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran yang kini banyak mendapat respon adalah model *cooperative learning*.

## **B. Model *Cooperative Learning***

### **1. Pengertian Model *Cooperative Learning***

Model pembelajaran memiliki beberapa jenis, salah satunya adalah *cooperative learning*. *Cooperative learning* dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* dan *learning* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2007: 15). Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2011: 204) yang mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.

Slavin (Isjoni, 2007: 12) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sejalan dengan pendapat Slavin, Isjoni (2007: 44) menyimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan strategi yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa dengan tingkat kemampuan atau jenia kelamin atau latar belakang yang berbeda.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan

bahwa *cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa yang terdiri dari dua orang atau lebih dengan kemampuan berbeda, dimana masing-masing anggotanya memiliki kesempatan dan tanggung jawab yang sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam menyelesaikan tugas kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri.

## **2. Tujuan *Cooperative Learning***

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan *cooperative learning*. Menurut Isjoni (2007: 6) tujuan utama dalam penerapan model *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.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Trianto (2010: 60) pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondiaai untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Sementara itu, Johnson & Johnson (Trianto, 2010: 56) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara

kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan *cooperative learning* adalah setiap peserta didik dapat mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain, sehingga terjadi kesamaan pemikiran dan pemahaman antara anggota satu dengan anggota yang lain di dalam satu kelompok.

### 3. Jenis-jenis *Cooperative Learning*

*Cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak tipe atau jenia dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut Lie (2002: 55-71) jenia jenia model *cooperative learning* adalah sebagai berikut: (1) *make a match*, (2) *think pair share*, (3) *numbered head together*, (4) *inside outside circle*, (5) *jigsaw*, dan (6) *paired storytelling*.

Menurut Isjoni (2007: 51) pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, diantaranya: *Student Team Achivement Diviaion* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation* (GI), *RotatingTrio Exchange*, dan *Group Resume*.. Sedangkan Slavin (2010: 11, Dalam kooperatif terdapat lima variasi model yang telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif. Tiga model yang dapat diterapkan pada, sebagian besar mata pelajaran yaitu: *Student Team Achivement Diviaion* (STAD), *Team Games Tournament* (TGT), dan *Jigsaw*.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran *cooperative learning* di atas bisa

digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak.

### C. *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournamen*

#### 1. **Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament***

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kelompok yang dimaksud disini bukanlah semata-mata sekumpulan orang, namun kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan dan berstruktur. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT adalah salah satu tipe model kooperatif learning yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan disetiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan. Menurut Saco dalam Rusman (2012: 224) permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pemain harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkatan kemampuan (kepandaian) untuk menyumbang poin bagi kelompoknya.

Lebih lanjut Huda (2011: 116) mengemukakan bahwa penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD focus pada

komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik dan gender, maka TGT umumnya focus hanya pada level kemampuan saja. Trianto (2010: 83 ) menambahkan bahwa pada model TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok terdiri dari 3-5 orang untuk memainkan permainan. dengan anggota - anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, Peneliti menyimpulkan bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa kedalam kelompok belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan menumbuhkan sikap percaya diri serta bekerjasama dalam proses pembelajaran. TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim.

## **2. Langkah - langkah Penggunaan Model Pembelajaran TGT**

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT Menurut Trianto (2010: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut implementasinya terdiri dari 4 komponen utama, antara lain yaitu:

### **1) Presentasi Guru**

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di dalam kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah.

Pada saat persentasi berlangsung siswa harus benar-benar

memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa berkerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

## 2) Kelompok Belajar

Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari persentasi akademik, jenis, kelamin, dan ras atau entik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar berkerja dengan baik dan optimal pada saat game.

## 3) Turnamen

Permainan yang dirancang oleh guru untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari persentasi guru dan belajar kelompok.

## 4) Pengenalan Kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang masing-masing kelompok akan mendapatkan penghargaan atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kreteria yang ditentukan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian pada model *cooperative learning tipe TGT* yaitu: menyampaikan materi , membagi siswa kedalam beberapa kelompok belajar, merancang permainan dan mengarahkan aturan permainan game tournamen, guru

memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu dengan objektif.

### **3. Aturan (skenario) Permainan dalam Model *Cooperative Learning***

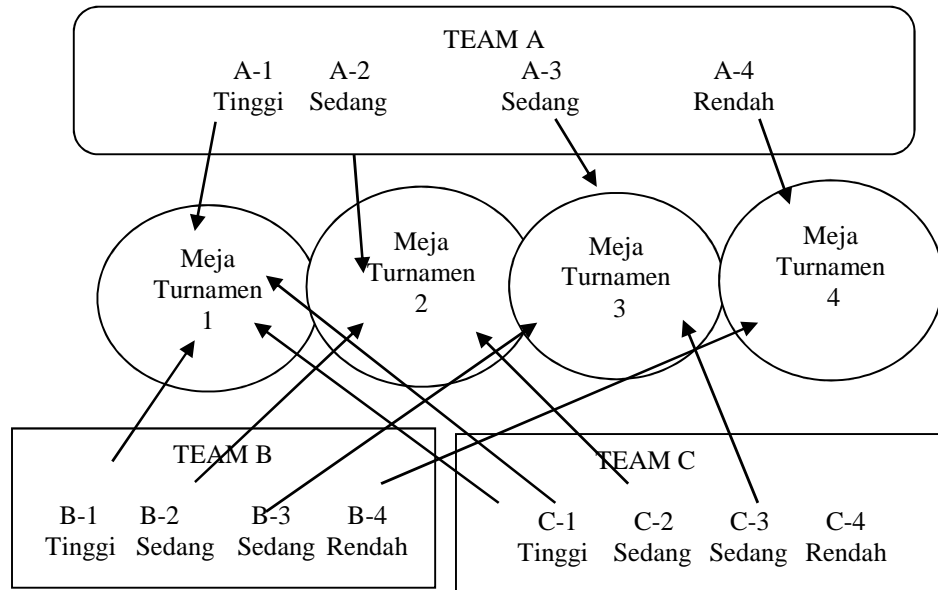
#### **Tipe TGT**

Berdasarkan pendapat Saco dalam Rusman (2012: 224) yang mengatakan bahwa permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Maka guru dapat merencanakan sendiri permainan yang akan dimainkan oleh siswa dengan syarat siswa harus berkerjasama dan tertip di dalam kelompok belajar.

Menurut Triyani (2009)<http://lulufikar.files.wordpress.com>, contoh permainan dalam model *cooperative learning* tipe TGT adalah permainan cepat tepat. Peraturan permainan cepat tepat adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan peralatan permainan (lembar soal dan lembar jawaban)
- b. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen, kemudian siswa duduk di meja turnamen sesuai dengan kelompoknya.





**Gambar 2.1. Penempatan pada Meja Turnamen**

- c. Guru menjelaskan peraturan permainan kepada siswa, yaitu setelah guru selesai membaca soal, setiap kelompok adu cepat untuk menjawab pertanyaan tersebut jika kelompok yang mendapatkan kesempatan untuk menjawab tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka kelompok lain dapat menjawab pertanyaan tersebut. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan poin sesuai dengan bobot dari pertanyaan.

Setelah permainan selesai, siswa diminta untuk kembali ketempat duduknya masing-masing. Di akhiri pembelajaran guru memberikan tes tertulis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menguasai pembelajaran yang telah disampaikan, pada saat mengerjakan soal-soal tersebut siswa dilarang untuk berkerjasama. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa guru dapat merancang sendiri permainan yang akan dimainkan oleh siswa dengan syarat harus

bekerjasama dan tertib di dalam kelompok belajar oleh karena itu aturan permainan dalam model cooperative learning tipe TGT dapat ditentukan sendiri oleh guru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

#### 4. Sistem Perhitungan Skor Model *Cooperative learning* tipe TGT

Sebelum permainan dilakukan sebaiknya guru menentukan bobot penilaian untuk setiap soal turnamen. Penentuan bobot penilaian didasarkan pada tingkat kesukaran soal.

**Tabel.2.1. Bobot penilaian soal turnamen**

Nomor soal	Bobot penilaian
1	5
2	10
3	15
4	20
Dst	...

Adaptasi dari Trianto (2010:87)

Sistem perhitungan skor dalam model cooperative learning tipe TGT adalah dengan menjumlahkan poin dari setiap nomor soal yang terjawab sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh guru. Untuk mempermudah guru dalam menentukan penilaian kelompok maka dapat dibuat lembar penilaian sebagai berikut.

**Tabel 2.2. Penilaian turnamen**

Nama kelompok	No.soal yang terjawab (Bobot penilaian)						Total nilai
	1 (5)	2 (10)	3 (15)	4 (20)	5 (25)	dst	
A							
B							
C							
Dst							

Adaptasi dari Trianto (2010:87)

Setelah penilaian dilakukan guru dapat memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi. Penghargaan tersebut dapat berupa pemberian pujian atau hadiah dengan harapan memotivasi kelompok untuk berprestasi lebih baik lagi guru dapat memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai dengan poin yang didapatkan oleh kelompok, kriteria pemberian penghargaan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.3.kreteria penghargaan kelompok**

Poin kelompok	Kreteria penghargaan
30-40	Tim Baik
41-50	Tim sangat Baik
50 keatas	Tim Super Baik

Adopsi dari Trianto (2010:87).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa sebelum dilakukan sebaiknya guru menentukan bobot penilaian dari setiap soal. Sistem perhitungan skor kelompok dilakukan dengan menjumlahkan poin dari setiap nomor soal yang terjawab sesuai dengan ketuntasan yang telah ditetapkan oleh guru.

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*

Sebelum menerapkan model TGT dalam pembelajaran di kelas, ada baiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model TGT agar setidaknya dapat diminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model TGT dilakukan. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2012: 72 – 73).

### Kelebihan *cooperative learning tipe team game tournament*

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar siswa bertambah.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- g. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

### Kekurangan *cooperative learning tipe team game tournament*

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Menurut Slavin (2005) dalam <http://respository.upi.edu.com> model *cooperative learning tipe team game tournament* memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut.

#### 1. Kelebihan

- a. Memudahkan siswa dalam memperoleh teman
- b. meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang diperoleh bergantung dari kinerja bukan keberuntungan.
- c. Meningkatkan kerja sama verbal dan nonverbal.

## 2. Kelemahan

- a. Meningkatkan harga diri sosial tetapi tidak meningkatkan harga diri akademis.
- b. Membutuhkan waktu yang lebih banyak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa, interaksi siswa secara aktif dan dirasakan apabila guru bersama siswa melaksanakan model ini sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan. Sedangkan kelemahan TGT adalah membutuhkan waktu yang lama, dapat menimbulkan kegaduhan, dan kemungkinan tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapat. Untuk meminimalisir kelemahannya guru perlu mengatur jadwal sedemikian rupa hingga menjadi afektif dan efisien dan guru bisa manajemen waktu dengan baik mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Selanjutnya dalam melakukan penelitian melalui model *cooperative learning* tipe TGT adalah pembelajaran cooperative secara kelompok dan menyenangkan yang beranggotakan 4-5 orang perkelompok untuk saling mendukung satu dengan yang lainnya sehingga berhasil dalam pembelajaran yang dilakukan secara turnamen atau permainan dalam pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran: (a) guru menyampaikan materi yang akan disampaikan, (b) membagi siswa kedalam beberapa kelompok sesuai kemampuan siswa, (c) guru memberikan kartu soal dan media pembelajaran yang akan disampaikan, (d) guru mengarahkan aturan permainan game

tournamen, (e) guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu dengan objektif.

#### **D. Hakikat IPS**

##### **1. Pengertian IPS**

Terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib diajarkan pada lembaga pendidikan formal, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial” disingkat dengan IPS, merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat (Sapriya, 2009:19). Menurut Somantri (dalam Sapriya, 2009: 11) pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Charles R. Keller (dalam Sapriya, dkk., 2006: 6) mengartikan IPS sebagai suatu paduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan disiplin/struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan kemasyarakatan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa IPS adalah merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah. IPS merupakan perpaduan dan penyederhanaan dari sejumlah ilmu-ilmu sosial yang terencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran di sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan kemasyarakatan.

## **2. Tujuan IPS**

Setiap bidang pengajaran memiliki tujuan pencapaian dalam kegiatan pembelajaran, tidak terkecuali mata pelajaran IPS. Tujuan mata pelajaran IPS adalah meningkatkan keterampilan sosial individu peserta didik dan keterampilan bermasyarakat. Berdasarkan KTSP 2006 mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Alma, dkk (2010: 6) mengemukakan bahwa tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat. Lebih lanjut Sapriya (2009:12) mengemukakan IPS ditingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakata agar menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*). Selain itu IPS juga bertujuan agar memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah serta mengembangkan potensi peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat.



## **E. Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hal ini sejalan dengan pendapat Komalasari (2010: 2) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Perubahan ini tidak terjadi dengan sendirinya melainkan melalui sebuah proses. Selanjutnya Hamalik (2008: 27) mengemukakan belajar adalah memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami).

Slameto (2003: 2) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pengertian belajar telah mengalami perkembangan secara evolusi, sejalan dengan perkembangan cara pandang dan pengalaman para ilmuwan. Pengertian belajar dapat didefinisikan sesuai dengan nilai filosofia yang dianut dan pengalaman para ilmuwan atau pakar itu sendiri dalam membelajarkan para peserta didiknya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa

belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan pada dirinya. Perubahan yang akan dicapai itu meliputi perubahan pengetahuan, sikap, tingkah laku, dan keterampilan.

## **2. Aktivitas Belajar**

Setiap orang selalu melakukan aktivitas, termasuk ketika seorang belajar pun melakukan sebuah aktivitas. Siswa merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar. Menurut Kunandar (2010: 277) mengemukakan aktivitas belajar yaitu keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktivitas siswa, yaitu meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya jumlah siswa yang bertanya dan menjawab, meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran. Indikator aktivitas siswa dapat dilihat dari: pertama, mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran; kedua, aktivitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa; ketiga, mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru. Sedangkan menurut Hamalik (2008: 170) siswa adalah suatu organisme yang hidup beranekaragam, di dalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri.

Menurut Dierich yang dikutip Hamalik (dalam Hanafiah & suhana, 2010: 24) menyatakan aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, diantaranya: (a) Kegiatan-kegiatan Visual, yaitu membaca, melihat, gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain, (b) kegiatan-kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip,

menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan intrupsi, (c) kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio, (d) kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket, (e) kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola, (f) kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, mnyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun, (g) kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan, dan (h) kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Lebih lanjut Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 23) proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut Kunandar (2011: 277) indikator aktivitas siswa dapat dilihat dari: pertama, mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran, kedua aktivitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa, ketiga mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dalam LKS.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan-kegiatan yang melibatkan kerja, pikiran dan badan terutama dalam hal kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat melalui mayoritas siswa beraktivitas, aktivitas pembelajaran didominasi oleh siswa dan mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas. Adapun aspek yang digunakan dalam penelitian ini

adalah partisipasi, minat, dan perhatian. Adapun indikator yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah (1) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, (2) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, (3) mengajukan pertanyaan, (4) mengemukakan pendapat, (5) antusias/semangat dalam mengikuti pembelajaran dan (6) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok dengan baik.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Sebagaimana Sudjana (dalam Kunandar, 2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Kemudian Nashar (2004: 77) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Hamalik dalam Munawar (2009: 23) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan menurut Suprijono (2011:5) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Bloom (dalam Sudjana, 2010: 22) merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain (ranah) kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Perubahan dapat diartikan dari tidak tahu menjadi tahu, tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar yaitu hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran, dan kemampuan siswa yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran sehingga mengalami perubahan baik di bidang afektif, kognitif, psikomotorik. sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Lebih lanjut Bloom (dalam Sudjana, 2010: 22-23) mengungkapkan bahwa:

1. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Berdasarkan model *Explicit Instruction*, hasil belajar siswa diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa.
2. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri dan kerjasama.
  - a) Jujur adalah perilaku untuk menjadikan seseorang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
  - b) Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap peraturan.
  - c) Tanggung jawab adalah sikap seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai makhluk social, individu dan sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
  - d) Peduli adalah sikap seseorang dalam memberikan tanggapan terhadap suatu perbedaan.
  - e) Percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk berkuat atau bertindak.
  - f) Kerja sama adalah sikap tolong menolong dalam pergaulan dalam kegiatan sehari-hari.
3. Ranah Psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan individu setelah melalui proses belajar. Perubahan kemampuan itu meliputi kognitif, afektif, dan

psikomotor.

Adapun indikator untuk masing – masing aspek tersebut adalah

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental otak. Menurut Bloom (Sudijono, 2008: 49), segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah hingga jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut adalah pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Keenam jenjang berpikir pada ranah kognitif ini bersifat kontinum dan *overlap* (tumpang tindih), yaitu ranah yang lebih tinggi meliputi semua ranah yang ada dibawahnya.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar dapat berupa keterampilan intelektual atau kognitif siswa. Dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*, siswa mampu mengemukakan pendapat berdasarkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

b. Ranah Afektif

Taksonomi untuk daerah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri belajar afektif akan tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti:

perhatiannya terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari, kedisiplinannya dalam mengikuti pelajaran di sekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran yang diterimanya, penghargaan dan rasa hormatnya terhadap guru, sikap percaya diri dalam pembelajaran, dan sebagainya.

Lingkungan siswa SD banyak sikap sosial yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Sikap adalah kecenderungan perasaan dan perbuatan yang konsisten pada diri seseorang terhadap situasi tertentu. Namun pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada sikap kerjasama dan percaya diri. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a) Kerjasama menurut Samani & Hariyanto (2012: 51) adalah mau bergotong royong dengan baik, berprinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan bersama-sama. Indikator sikap kerjasama adalah bersedia membantu teman tanpa mengharap imbalan, menyumbangkan pendapat pada saat diskusi kelompok, dan menunjukkan perilaku aktif dalam diskusi kelompok.
- b) Menurut Mulyasa (2013: 147) indikator sikap percaya diri adalah berani menyatakan pendapat, berani bertanya, mengutamakan usaha sendiri dari pada bantuan.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor

dikemukakan oleh Simpson (Sudijono, 2008: 57) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak individual. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Menurut Hosnan (2014: 11) dalam ranah psikomotor atau keterampilan terdapat jenjang proses berpikir yaitu peniruan merupakan kemampuan melakukan perilaku meniru apa yang dilihat atau didengar, manipulasi merupakan kemampuan melakukan perilaku tanpa contoh atau bantuan visual tetapi dengan petunjuk tulisan secara verbal, sedangkan artikulasi merupakan ketrampilan menunjukkan perilaku serangkaian gerakan dengan akurat, urutan, benar, cepat dan tepat.

Maka, peneliti menyimpulkan hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh dari aktivitas belajar yang berdampak pada perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotor pihak yang melakukannya. Indikator aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman dan sintesis. Sedangkan indikator dari aspek afektif meliputi sikap percaya diri dan kerjasama serta aspek psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, dan artikulasi.

#### **4. Teori Belajar**

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu



pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar. Ada beberapa Teori-teori belajar yang melandasi pembelajaran melalui pendekatan kontekstual yaitu teori belajar *konstruktivisme*, teori belajar perkembangan kognitif Piaget, teori penemuan Jerome Bruner, dan teori pembelajaran perilaku Trianto, (2013: 28-39). Salah satu teori yang melandasi pembelajaran melalui pendekatan kontekstual adalah teori *konstruktivisme*. Menurut Hanafiah (2010: 62) teori *konstruktivisme* diprakarsai oleh Piaget dan Vigotsky. Pada dasarnya teori konstruktivisme dalam belajar merupakan salah satu pendekatan yang lebih berfokus kepada peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Trianto (2013: 28) menjelaskan teori *konstruktivisme* memiliki satu prinsip yang paling penting yaitu guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

Menurut Winataputra, dkk (2007: 6.7) perspektif *konstruktivisme* pada pembelajaran di kelas dilihat sebagai proses ‘konstruksi’ pengetahuan oleh siswa. Perspektif ini mengharuskan siswa bersikap aktif. Dalam proses ini siswa mengembangkan gagasan atau konsep baru berdasarkan analisis dan pemikiran ulang terhadap pengetahuan yang diperoleh pada masa lalu dan masa kini.

Sejalan dengan pendapat Winataputra, Piaget (dalam Rusman, 2011: 202) mengemukakan bahwa belajar merupakan sebuah proses aktif dan pengetahuan disusun di dalam pikiran siswa. Dengan menyusun pengetahuan siswa di dalam pikirannya, ini sesuai dengan karakteristik teori konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang tepat

untuk melandasi penelitian ini. Sebab, prinsip belajar operatif, kolaboratif, dan autentik terdapat dalam penerapan pendekatan kontekstual. *Konstruktivisme* beraksentuasi belajar sebagai proses operatif, menekankan pada belajar autentik, dan proses sosial. Belajar operatif merupakan prinsip belajar yang tidak hanya menekankan pada pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang apa), namun pengetahuan struktural (pengetahuan tentang mengapa), serta pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana).

#### **F. Kinerja Guru**

Guru memiliki peran penting dalam pendidikan. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru akan berimbas kepada hasil belajar yang diperoleh siswa. Agar pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka guru harus memiliki berbagai keterampilan /kinerja yang menunjukkan dari profesinya tersebut. Kinerja menurut Rusman (2012: 50) adalah *performance* atau unjuk kerja. Kinerja dapat pula diartikan sebagai prestasi kerja atau hasil unjuk kerja sebagai perwujudan perilaku seseorang atau organisasi dengan orientasi prestasi.

Berkaitan dengan kinerja guru, susanto (2013: 29) berpendapat bahwa kinerja guru dapat diartikan sebagai prestasi, hasil, atau kemampuan yang dicapai atau diperhatikan oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan dalam pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan kinerja mengajar guru adalah seperangkat perilaku nyata yang ditunjukkan guru sesuai dengan tugasnya sebagai pendidikan. Menurut Rusman (2012: 50) wujud perilaku

guru tersebut di antaranya adalah kegiatan guru dalam proses pembelajaran, yaitu kegiatan guru dalam merencanakan, melaksanakan dan menilai hasil belajar. Maka kinerja guru tidak hanya terbatas pada saat terjadi proses belajar mengajar di ruang kelas, akan tetapi termasuk juga kegiatan guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran tersebut.

Guru sebagai pelaku otonomi kelas memiliki wewenang untuk melakukan reformasi kelas (*classroom refrm*) dalam rangka melakukan perubahan perilaku peserta didik secara berkelanjutan yang sejalan dengan tugas perkembangannya dan tuntutan lingkungan sekitarnya. Guru sebagai arsitek perubahan perilaku peserta didik dan sekaligus sebagai model panutan para peserta didik dituntut memiliki kompetensi yang paripurna, yaitu:

#### 1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik yang seharusnya dikuasai seorang guru/pedidik adalah:

- a. Menguasai karakteristik peserta didik, dari aspek fisik, moral, spritual, sosial, cultural, emosional, dan intelktual.
- b. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
- c. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diajarkan.
- d. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

## 2. Kompetensi kepribadian

Kompetensi yang harus dimiliki guru adalah sebagai berikut:

- a. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
- b. Menampilkan diri sendiri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
- c. Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa.
- d. Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

## 3. Kompetensi sosial

Kompetensi yang harus dimiliki guru adalah sebagai berikut:

- a. Bersifat inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang, keluarga, dan status sosial ekonomi.
- b. Berkomunikasi secara efektif, empatif, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga pendidik, orang tua, dan masyarakat.
- c. Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
- d. Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

## 4. Kompetensi profesional

Kompetensi yang harus dimiliki guru adalah sebagai berikut:

- a. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diajarkan.
- b. Mengembangkan materi pembelajaran yang diajarkan secara kreatif.
- c. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
- d. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa kinerja guru merupakan prestasi atau hasil unjuk kerja yang dicapai oleh guru dalam proses pembelajaran.

## **G. Penelitian yang Relevan**

Pada hakikatnya penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran, baik memperbaiki pembelajaran di kelas maupun memperbaiki kinerja guru. Apabila mutu pembelajaran di kelas meningkat maka mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* telah banyak dilakukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Meylisa Epriliyati (2014) dengan judul Penerapan Team Game Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV B SD Negeri 01 Metro Pusat Tahun Pelajaran. 2013/2014. Dengan Menerapkan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa melalui

kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* menunjukkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *team game tournament*.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Gede Wahyu S. (2011) dengan judul Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *team game tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V SD Negeri 2 Rama Dewa. Hasil dari penelitian dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *team game tournament* menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran ppkn meningkat setelah menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *team game tournament*.

Kedua penelitian di atas cukup relevan karena penelitian tersebut mengungkap efektivitas penerapan model *Cooperative Learning* tipe *team game tournament* yang dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *team game tournament* lebih lanjut.

## **H. Kerangka Pikir**

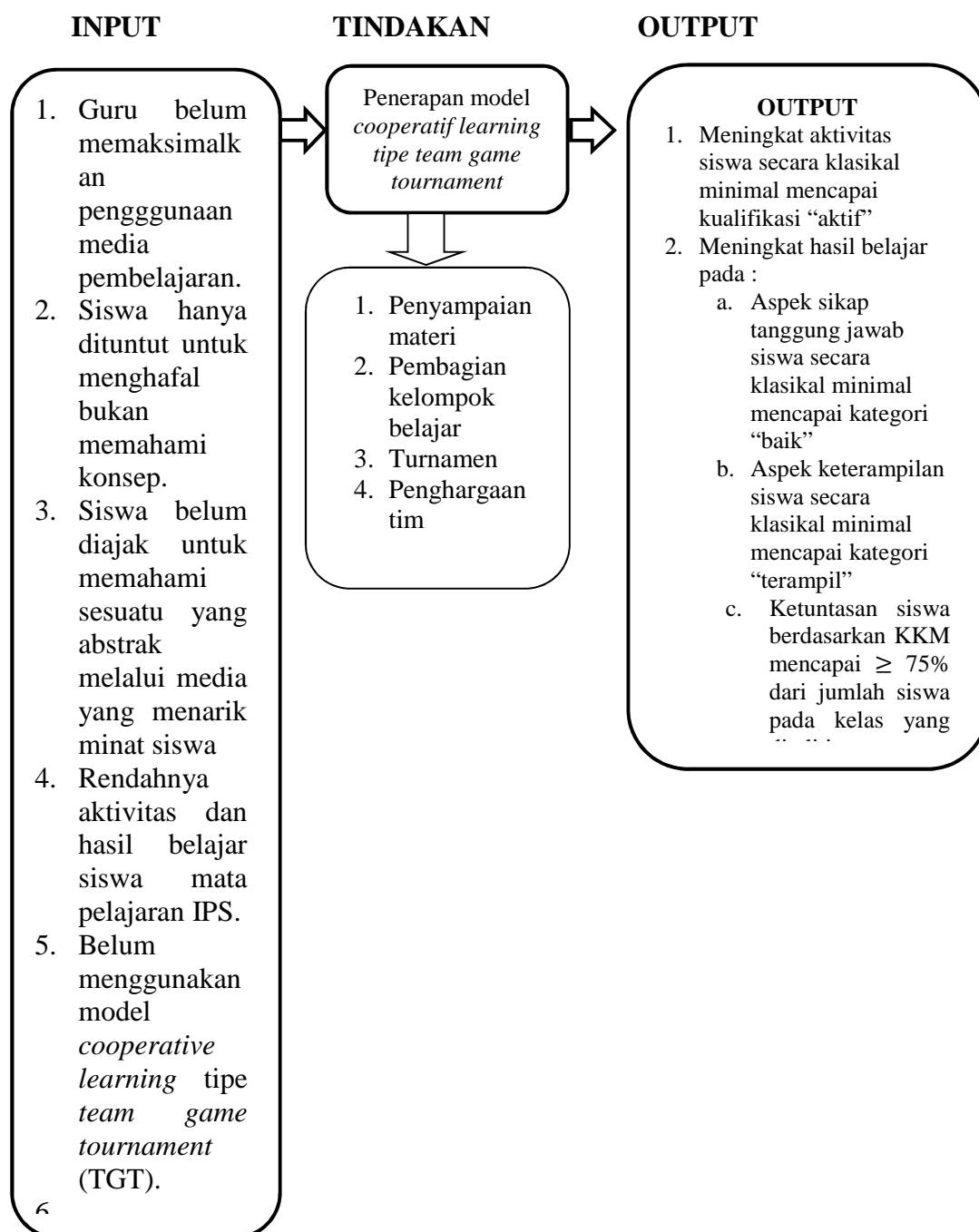
Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti menghasilkan data fakta yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran proses pembelajaran IV A, peneliti melakukan identifikasi masalah untuk menemukan alternatif perbaikan yang dapat dilakukan. Sehingga, upaya perbaikan yang dilakukan dapat mengubah

pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelum dilakukan perbaikan. Observasi yang dilakukan peneliti, menghasilkan data fakta yang mendasari dilakukannya penelitian ini yaitu siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif menjawab pertanyaan guru, kurangnya partisipasi siswa dalam mengemukakan pendapat, guru belum memaksimalkan media dan model pembelajaran secara bervariasi, sehingga siswa hanya ditekankan untuk menghafal bukan memahami. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas yaitu (1) guru masih mendominasi sebagai sumber utama (*teacher centered*), kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, (2) guru masih mengutamakan pemberian materi IPS secara formal dengan mengarahkan siswa untuk memahami sesuatu yang abstrak tanpa melalui media yang menarik minat siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa hanya belajar secara terstruktur sesuai dengan prosedur yang tertulis dalam buku pelajaran. Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar IPS yang dibuktikan dengan persentase siswa yang tuntas mencapai KKM 33,33% dari jumlah siswa.

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT merupakan salah satu tipe *cooperative learning* yang menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen dan menumbuhkan sikap percaya diri serta bekerjasama dalam proses pembelajaran. TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT memiliki langkah – langkah yaitu guru menyampaikan materi yang akan disampaikan, membagi siswa ke dalam

beberapa kelompok sesuai kemampuan siswa, guru merancang permainan dan mengarahkan aturan permainan game tournamen, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu dengan objektif.

Adapun kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir



## **I. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran IPS menerapkan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* dengan memperhatikan langkah-langkah yang tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo tahun pelajaran 2014/2015”.