

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Slameto (1999 : 21) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Syaiful Bahri (1999 : 45) Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Sri Anita W. (2009:2.5), belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan.

Berdasarkan pengertian-pengertian belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah Serangkaian kegiatan dengan tujuan

memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Asep Herry Hernawan (2013:9.4), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen atau unsur : tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru.

Sudjana (2004:28) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik pada suasana proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

B. Teori Belajar dan Pembelajaran

Teori Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik disumbangkan oleh Jean Piaget. Menurut Piaget belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Belajar menurut teori konstruktivistik bukanlah sekedar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah hasil “pemberian” dari orang lain seperti guru, akan tetapi hasil dari proses mengkonstruksi yang dilakukan setiap individu.

Pada penelitian ini, teori konstruktivistik sebagai acuan menerapkan pendekatan ilmiah dalam meningkatkan hasil belajar IPS di SDN 2 Beringin Raya. Pada teori konstruktivistik, belajar tidak sekedar menghafal, tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Tentunya hal ini sesuai dengan pendekatan ilmiah yang menekankan pada proses belajar ilmiah.

C. Pengertian Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar

1. Aktivitas Belajar

Menurut Rusman (2011: 323) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas

kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas.

Hal senada juga disampaikan oleh Hamalik (2011: 171), yang mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Dengan bekerja tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

Menurut Dimiyati (2009: 114) keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang dapat diamati diantaranya adalah kegiatan dalam bentuk membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, dan mengukur. Sedangkan contoh kegiatan psikis diantaranya adalah seperti mengingat kembali isi materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya, menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah, menyimpulkan hasil eksperimen, membandingkan satu konsep dengan konsep yang lain, dan lainnya.

Berdasarkan pengertian-pengertian aktivitas belajar yang dikemukakan para ahli, maka penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang membawa perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2006: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2003:52) mengatakan belajar adalah modifikasi untuk memperkuat tingkah laku melalui pengalaman dan latihan serta suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan hasil yang dicapai dari suatu kegiatan/perbuatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Dalam proses pendidikan prestasi dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar yakni, penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu.

D. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Menurut Nasution (Isjoni, 2007: 21) mengemukakan bahwa: “Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) ialah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya”. Bahan ajarnya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti, geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara. Sedangkan menurut Hasan (Isjoni, 2007: 22) “Pendidikan IPS dapat diartikan sebagai pendidikan memperkenalkan konsep, generalisasi, teori, cara berfikir, dan cara bekerja disiplin ilmu-ilmu sosial”.

Pendidikan IPS merupakan program pendidikan yang banyak mengandung muatan nilai sebagai salah satu karakteristiknya. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Mulyana (Rudy gunawan, 2011: 23), bahwa : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan *Humaniora* merupakan dua bidang kajian yang potensial bagi pengembangan tugas-tugas pembelajaran yang kaya nilai. Karakteristik ilmu yang erat kaitanya dengan kehidupan manusia dan banyak membahas tentang bagaimana manusia dapat menjalin hubungan harmonis dengan sesama, lingkungan dan Tuhan, membuat dua bidang kajian ini sangat kaya dengan sikap, nilai, moral, etika, dan perilaku.

Sedangkan menurut Somantri (Sapriya, 2009: 11) “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan *humaniora*, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”. Sementara Djahiri dan Ma'mun (Rudy gunawan, 2011: 17) berpendapat bahwa: “IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”.

Menurut Sapriya (2009: 7) mengatakan bahwa : Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu, serta memperkenalkan konsep, generalisasi, teori, cara berfikir, dan cara bekerja disiplin ilmu-ilmu sosial. IPS di sekolah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang menduduki konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

2. Pembelajaran IPS di SD

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis,

dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Menurut Rudy Gunawan (2011: 39) menyatakan bahwa: “IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Ilmu pengetahuan sosial sebagai mata pelajaran tidak semata membekali ilmu saja lebih dari itu membekali juga sikap atau nilai dan keterampilan dalam hidup bermasyarakat sehingga mereka mengetahui benar lingkungan, masyarakat dan bangsanya dengan berbagai karakteristiknya. Dengan demikian, IPS sebagai suatu mata pelajaran di SD bertolak dari kondisi nyata di masyarakat dengan tujuan untuk memanusiakan manusia (siswa) melalui hubungan seluruh aspek manusia agar mereka tidak merasa asing dilingkungan masyarakatnya sendiri. Mata Pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS SD mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Sistem pengajarannya menelaah dan mengkaji gejala atau masalah sosial dan berbagai aspek kehidupan sosial, serta pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

3. Karakteristik Pendidikan IPS

Menurut Sapriya (2009: 7), mengemukakan bahwa: “Salah satu karakteristik *social studies* adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat”. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut A Kosasih Djahiri (Sapriya, 2007: 19) adalah sebagai berikut:

- a. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- b. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis.
- d. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya.
- e. IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
- f. IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- g. Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya.
- h. Pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
- i. Dalam pengembangan program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang terjadi ciri IPS itu sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

4. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Rudy Gunawan (2011: 37) mengemukakan bahwa: Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.

Djahi dan Ma'mun (Rudy gunawan, 2011: 20) menyatakan bahwa tujuan IPS sebagai berikut :

1. Mengetahui dan mampu menerapkan konsep-konsep ilmu sosial yang penting, generalisasi (konsep dasar) dan teori-teori kepada situasi data yang baru.
2. Memahami dan mampu menggunakan beberapa struktur dari suatu disiplin atau antar disiplin untuk digunakan sebagai bahan analisis data baru.
3. Mengetahui teknik-teknik penyelidikan dan metode-metode penjelasan yang dipergunakan dalam studi sosial secara bervariasi serta mampu menerapkannya sebagai teknik penelitian dan evaluasi suatu informasi.
4. Mampu mempergunakan cara berpikir yang lebih tinggi sesuai dengan tujuan dan tugas yang didapatnya.
5. Memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan (*Problem Solving*).
6. Memiliki *self concept* (konsep atau prinsip sendiri) yang positif.
7. Menghargai nilai-nilai kemanusiaan.
8. Kemampuan mendukung nilai-nilai demokrasi.
9. Adanya keinginan untuk belajar dan berpikir secara rasional.
10. Kemampuan berbuat berdasarkan sistem nilai yang rasional dan mantap

Sementara menurut Wahab (Rudy gunawan, 2011: 21) menyatakan bahwa: Tujuan Pengajaran IPS disekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membantu tumbuhnya warga negara yang baik dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

5. Ruang lingkup Pembelajaran IPS

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam kurikulum KTSP 2006 (2011: 17) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Manusia, tempat, dan lingkungan
- b) Keberlanjutan dan perubahan
- c) Sistem Sosial dan budaya
- d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

E. Model Pembelajaran *TGT*

1. Pengertian Team Games Tournament (*TGT*)

Model pembelajaran Teams Games Tournament (*TGT*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan,

melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (*TGT*) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams games tournament (*TGT*) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam Teams games tournament (*TGT*) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, *TGT* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

2. Pendekatan Kelompok Kecil dalam Teams Games Tournament

Pendekatan yang digunakan dalam Teams games tournament adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi.

1) Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil

Tujuan pembelajaran dalam kelompok kecil yaitu; (a) member kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional, (b) mengembangkan sikap

social dan semangat bergotong royong (c) mendinamisasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab, dan (d) mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

2) Siswa dalam Pembelajaran Kelompok Kecil

Agar kelompok kecil dapat berperan konstruktif dan produktif dalam pembelajaran diharapkan; (a) anggota kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok, (b) siswa sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab, (c) setiap anggota kelompok membina hubungan yang baik dan mendorong timbulnya semangat tim, dan (d) kelompok mewujudkan suatu kerja yang kompak (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

3) Guru dalam Pembelajaran Kelompok

Peranan guru dalam pembelajaran kelompok yaitu; (a) pembentukan kelompok (c) perencanaan tugas kelompok, (d) pelaksanaan, dan (d) evaluasi hasil belajar kelompok.

3. Komponen dan Pelaksanaan Team Game Tournament dalam Pembelajaran

Ada lima komponen utama dalam *TGT*, yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. 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.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. Turnamen

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challengger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader2*. Reader 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Challenger 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh reader1 apabila menurut challenger 1 jawaban reader 1 salah. Challenger 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 tadi apabila jawaban reader 1 dan challenger 1 menurut challenger 2 salah. Challenger 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila jawaban reader1, challenger 1, challenger 2 menurut challenger 3 salah. Reader 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal

nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi challenger 1 sekarang menjadi reader1, challenger 2 menjadi challenger 1, challenger3 menjadi challenger 2, reader 2 menjadi challenger 3 dan reader 1 menjadi reader2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5. Penghargaan kelompok (team recognise)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
≥ 45	Super Team
40 – 45	Great Team
30 – 40	Good Team

4. Implementasi Model Pembelajaran *TGT*

Dalam pengimplementasian yang hal yang harus diperhatikan yaitu.

- a. Pembelajaran terpusat pada siswa
- b. Proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi
- c. Pembelajaran bersifat aktif (siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan)
- d. Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim-tim
- e. Dalam kompetisi diterapkan system point
- f. Dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademik

- g. Kemajuan kelompok dapat diikuti oleh seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan
- h. Dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal
- i. Adanya system penghargaan bagi siswa yang memperoleh point banyak

5. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *TGT*

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *TGT* Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (*TGT*) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000:10) dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *TGT* antara lain:

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi
- g. Hasil belajar lebih baik
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Kelemahan model pembelajaran *TGT*

1. Bagi Guru
Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
2. Bagi Siswa
Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

F. Kerangka Pikir Penelitian

Dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Beringin Raya, masih terbilang belum mengalami keberhasilan. Hal ini dikarenakan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV masih rendah. Penyebab hasil belajar IPS masih rendah adalah

kurang dikemasnya pembelajaran IPS dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Guru sering kali menyampaikan materi IPS apa adanya (konvensional).

Siswa lebih banyak mengandalkan informasi datang dari guru sehingga siswa masih sulit untuk menemukan konsep sendiri pada pembelajaran IPS. Metode pembelajaran tersebut menyebabkan kurangnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap rendahnya penguasaan konsep siswa.

Dengan model pembelajaran *TGT*, mencakup semua aspek dari hasil pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah sangat ditekankan. Oleh sebab itu dengan menggunakan pendekatan ilmiah, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada kelas IV SDN 2 Beringin Raya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Melalui pemanfaatan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 2 Beringin Raya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung.
2. Melalui pemanfaatan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 2 Beringin Raya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung.