

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar (Susilawati, 2007:7).

Dengan demikian, belajar adalah suatu proses yang berlangsung sehari-hari, baik disadari ataupun tidak disadari dan mempengaruhi perubahan tingkah laku sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian. Belajar juga dapat diartikan suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu system atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Susilawati (2007:15), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha sadar seorang pendidik untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, dimana perubahan itu ditandai dengan adanya kemampuan baru dalam diri peserta didik dan memerlukan waktu yang lama karena adanya suatu usaha tertentu. Pembelajaran membutuhkan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu dengan maksimal.

B. *Cooperative Learning tipe TGT*

1. Pengertian *Cooperative Learning tipe TGT*

Menurut Deutsch (1949:134) dan Johnson dan Johnson (1972:134) dalam E.Slavin (2005) Cooperative Learning adalah pembelajaran kooperatif yang meningkatkan kontak diantara siswa, memberikan mereka dasar untuk saling berbagi kesamaan (keanggotaan kelompok), melibatkan mereka dalam kegiatan bersama yang menyenangkan, dan membuat mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Slavin (2005:13) *Team Games Tournament(TGT)* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa pada proses belajar dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim mereka

TGT merupakan tipe belajar kooperatif yang dihasilkan dari pengembangan tipe *STAD (Student Teams-Acheivment Divisions)*, dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua tipe ini adalah adanya game-game akademik pada tipe *TGT*, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya.

Dalam *Teams Game Tournament* murid memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

2. Komponan-komponen dalam *Cooperative Learning* tipe *TGT*

Menurut Robert E. Slavin dalam bukunya yang berjudul *Cooperative Learning*, terdapat komponen-komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Adapun komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Presentasi di kelas, pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung, diskusi yang

dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game, karena skor game akan menentukan skor kelompok.

- b. Tim, terdiri dari 4 (empat) atau 5 (lima) siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.
- c. Game, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim.
- d. Turnamen, adalah struktur dimana game berlangsung yang dapat dilakukan pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Dalam turnamen tersebut, siswa dengan kinerja akademik yang setara akan menempati satu meja turnamen sehingga akan terjadi turnamen yang seimbang. Setelah turnamen pertama berakhir, siswa akan mendapat kemungkinan bertukar tempat meja turnamennya tergantung dari kinerja mereka di meja turnamen sebelumnya, atau jika kinerjanya meningkat maka akan menempati meja turnamen pada level di atasnya dan jika kinerjanya menurun maka akan menurunkannya pada level dibawahnya.

- e. Rekognisi Tim, tim akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan lainnya apa bila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Yang dilakukan guru dalam TGT adalah memberikan kesempatan kompetitif dalam suasana konstruktif dan positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, akan tetapi TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah mereka mendapat bantuan dari rekan timnya. Dengan demikian mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka harus bersaing dalam turnamen.

3. Tujuan *Cooperative Learning* tipe *TGT*

Adapun tujuan diadakannya *TGT* merupakan salah satu jalan keluar yang dapat mengatasi permasalahan potensi penghalang keberhasilan pembelajaran kooperatif, yang mana dominasi salah satu anggota kelompok yang berpotensi tinggi akan menjadikan anggota lainnya hanya akan menjadi pendamping dan membonceng keberhasilan rekan sekelompoknya. Akan tetapi dengan *TGT* hal ini tidak akan terjadi, sebab setiap anggota kelompok harus bertanggungjawab penuh atas keberhasilan individunya di meja turnamen, dan setiap anggota kelompok akan merasa mendapat kesempatan untuk berkontribusi dalam keberhasilan kelompoknya.

4. Implementasi *Cooperative Learning* tipe *TGT*

Dalam pelaksanaannya *TGT* dapat diterapkan dalam berbagai macam kondisi pelajaran, mulai dari matematika, ilmu sosial, bahasa, sains, dan lain

sebagainya. Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi ajar, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragama oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Pada dasarnya implementasi *TGT* dapat dilaksanakan dengan beberapa tahapan, antara lain :

- a. Persiapan materi. Materi yang dipersiapkan merupakan materi yang dirancang khusus untuk pembelajaran tim, dan dapat pula dipersiapkan dengan penyesuaian terhadap sumber-sumber belajar yang berupa buku teks atau sumber belajar lainnya. Dalam hal ini guru diharapkan untuk membuat lembar kegiatan siswa beserta lembar jawabannya, yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi tim atau kelompok.
 - b. Menempatkan para siswa ke dalam tim. Sebagaimana tipe *STAD* dilaksanakan, penempatan siswa ke dalam tim dapat dilakukan berdasarkan pada kinerja akademik. Sehingga dalam satu tim akan terpenuhi kinerja akademik yang tinggi, menengah, dan bawah.
 - c. Menempatkan siswa ke dalam meja turnamen. Penempatan pada setiap meja turnamen akan didasarkan pada kinerja akademik siswa, sehingga turnamen pada setiap meja turnamen akan berjalan dengan seimbang. Akan tetapi, posisi turnamen tersebut dapat berubah pada turnamen-turnamen berikutnya, tergantung pada kinerja siswa pada turnamen sebelumnya.
5. Kelebihan dan kekurangan *Cooperative Learning* tipe *TGT*

Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ialah :

- a. Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.
- b. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
- c. Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasannya dan bersedia menerima segala perbedaan.
- d. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e. Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, ketrampilan mengelola waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- f. Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa, serta menerima umpan balik.
- g. Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
- h. Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang.

Adapun kelemahan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ialah:

- a. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa lainnya yang memiliki kemampuan dibawahnya.
- b. Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara siswa, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan.
- c. Penilaian yang didasarkan pada kinerja kelompok, seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa.
- d. Dan bukan merupakan pekerjaan yang mudah, untuk mengkolaborasikan kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerja samanya.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

2. Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya, keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya, dsb. Jadi orang yang berubah tingkah lakunya karena belajar tidak termasuk dalam pengertian perubahan karena pembelajaran yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya.
2. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran akan berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Kecakapannya dalam membaca menyebabkan ia dapat membaca lebih baik lagi dan dapat belajar yang lain, sehingga ia dapat memperoleh perubahan tingkah laku hasil pembelajaran yang lebih banyak dan luas.
3. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbicara bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.

4. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu. Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya. Misalnya ilmunya menjadi lebih banyak, prestasinya meningkat, kecakapannya menjadi lebih baik, dsb.
5. Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Dalam kematangan, perubahan itu akan terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran. Misalnya kalau seorang anak sudah sampai pada usia tertentu akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.
6. Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidaknya untuk masa tertentu. Ini berarti bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti sakit, keluar air mata karena menangis, berkeringat, mabuk, bersin adalah bukan perubahan sebagai hasil belajar karena bersifat sementara saja. Sedangkan kecakapan kemahiran menulis misalnya adalah perubahan hasil pembelajaran karena bersifat menetap dan berkembang terus.
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Misalnya seorang individu belajar bahasa

Inggris dengan tujuan agar ia dapat berbicara dalam bahasa Inggris dan dapat mengkaji bacaan-bacaan yang ditulis dalam bahasa Inggris. Semua aktivitas pembelajarannya terarah kepada tujuan itu. Sehingga perubahan-perubahan yang terjadi akan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Ada faktor yang dapat diubah (seperti cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lain-lain), adapula faktor yang harus diterima apa adanya (seperti: latar belakang siswa, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain) Suhardjono dalam Arikunto (2006).

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada diluar diri siswa. Faktor internal berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sifatnya dari luar diri siswa.

1. Faktor Internal

Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatar belakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain pengaruhnya dibanding jasmani yang keadaannya kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap

sehat, nutrisi harus cukup. Hal ini disebabkan, kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah yang mengakibatkan lekas mengantuk dan lelah. Kemudian faktor psikologis Faktor psikologis yaitu yang mendorong atau memotivasi belajar. Faktor-faktor tersebut diantaranya:

- a. Adanya keinginan untuk tahu
- b. Agar mendapatkan simpati dari orang lain.
- c. Untuk memperbaiki kegagalan.
- d. Untuk mendapatkan rasa aman.

2. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.

a. Faktor yang berasal dari orang tua

Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap anaknya. Dalam hal ini dapat dikaitkan suatu teori, apakah orang tua mendidik secara demokratis, otoriter, atau cara *laissez faire*. Cara atau tipe mendidik yang demikian masing-masing mempunyai kebaikannya dan ada pula kekurangannya. Orang tua juga selalu memperhatikan anak selama belajar baik langsung maupun tidak langsung, dan memberikan arahan-arahan manakala akan melakukan tindakan yang kurang tertib dalam belajar.

b. Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan anak memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain. Oleh karena itu menjadi tugas guru untuk membimbing anak dalam belajar.

c. Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

D. Pembelajaran IPS

1. Hakikat Pembelajaran IPS

Menurut Sapriya (2007: 19) Pelajaran “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “social

studies”Pengertian IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Sapriya (2007: 20). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistic. Sapriya (2007: 20).

Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan ” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Pelajaran IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Adapun tujuan pembelajaran IPS ialah sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
 2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
 3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
 4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
 5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat. pengembangan keterampilan pembuatan keputusan.
 6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
 7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
 8. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
 9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.
3. Karakteristik Pendidikan IPS SD

Karena IPS terdiri dari disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya.

Berikut ini akan dikemukakan karakteristik pendidikan IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya.

1. Materi IPS

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan.

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

1. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
2. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
3. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.

4. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
5. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

2. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

E. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang terkait dengan penelitian yang dilakukan dalam penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*(TGT) ini yaitu sebagai berikut:

HASIL PENELITIAN TERDAHULU	
<p>1. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG PECAHAN KELAS V SDN PURWODADI 3 KOTA MALANG.</p> <p>Dalam penelitian ini peneliti menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya operasi hitung pecahan. Hasil penelitian dikemukakan sebagai</p>	<p>2. MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MATERI POLITIK LUAR INDONESIA DALAM ERA GLOBALISASI MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADASISWA KELAS VIb SD NEGERI 13 BARUGA KOTA KENDARI.</p> <p>Dilihat dari segi hasil, tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 80% dari jumlah siswa mencapai nilai ≥ 70. Dari hasil penelitian, menunjukkan</p>

<p>berikut. (1) Nilai rata-rata hasil belajar pada pra tindakan adalah 62,96, siklus I mencapai 71,48 atau mengalami peningkatan skor sebesar 8,52 (13,53%) dan siklus II sebesar 82,59 atau mengalami peningkatan skor pada siklus II sebesar 16,77 (23,52%), (2) Rata-rata keaktifan siswa pada siklus I 67% dengan kriteria cukup, kemudian mengalami peningkatan 33%, sehingga rata-rata skor keaktifan siswa pada siklus II mencapai 100% dengan kriteria sangat baik.</p>	<p>bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Politik Luar Negeri Indonesia Dalam Era Globalisasi kelas VI B SDN 13 Baruga Kota Kendari. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan proses dan hasil belajar dalam pembelajaran dari siklus I ke siklus II, yaitu pada siklus I rerata skor aktivitas guru adalah 75%. Pada siklus II rerata skor aktivitas guru adalah 96,87%. Rerata skor aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah 71,88% dan pada siklus II mencapai 90,62%. Nilai rata-rata siswa adalah 74,88 dengan persentase ketuntasan 77,15% dan pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 77,08</p>
---	--

	<p>dengan persentase ketuntasan 98,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa pada materi Politik Luar Negeri Indonesia Dalam Era Globalisasi di kelas VI B SDN 13 Baruga Kota Kendari.</p>
--	---

