

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar Dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian belajar

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan.

Ratna, (2011, h. 2) Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya akibat dari suatu pengalaman.

SusantoAhmad (2016, h. 4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-peubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan berbekas. keterampilan dan nilai yang relatif bersifat konstan.

Syaodih Nana (2011, h. 155) belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik ataupun yang kurang baik, direncanakan atau tidak. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya. Pidarta Made (2009, h. 206) “belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya

kepada orang lain”.

Dimiyati dan Mujiyono (2013, h. 9) belajar adalah suatu perilaku, yang hasilnya adalah respon yang baik dalam suatu hal, sedangkan menurut Hamalik (2007, h. 106) belajar merupakan suatu proses, dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Proses itu sendiri berlangsung melalui serangkaian pengalaman, sehingga terjadi modifikasi pada tingkah laku yang telah dimilikinya sebelumnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, minat, watak, penyesuaian diri. Jadi dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

b. Tujuan Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan, dan sebagainya Sa'ud (2008, h. 171) mengemukakan tujuan belajar sebagai berikut :

- 1) Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku. Misalnya seorang anak kecil yang belum memasuki sekolah bertingkah laku manja, egois, cengeng, dan sebagainya. Kemudian setelah beberapa bulan masuk sekolah dasar, tingkah lakunya berubah menjadi anak yang tidak lagi cengeng, lebih mandiri, dan dapat bergaul dengan baik dengan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah belajar dari lingkungan yang baru.
- 2) Belajar bertujuan mengubah kebiasaan, dari yang buruk menjadi baik. Contohnya mengubah kebiasaan merokok menjadi tidak merokok, menghilangkan ketergantungan pada minum-minum keras, atau

mengubah kebiasaan anak yang sering keluyuran, dapat dilakukan dengan suatu proses belajar.

- 3) Belajar bertujuan untuk mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang, dan sebagainya. Misalnya seorang remaja yang tadinya selalu bersikap menentang orang tuanya dapat diubah menjadi lebih hormat dan patuh pada orangtua.
- 4) Belajar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan. Misalnya dalam hal olahraga, kesenian, jasa, tehnik, pertanian, perikanan, pelayaran, dan sebagainya. Seorang yang terampil main bulu tangkis, bola, tinju, maupun cabang olahraga lainnya sebagian besar ditentukan oleh ketekunan belajar dan latihan yang sungguh-sungguh. Demikian pula halnya dengan keterampilan bermain gitar, piano, menari, melukis, bertukang, membuat barang-barang kerajinan, semua perlu usaha dengan belajar yang serius, rajin dan tekun.
- 5) Belajar bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Misalnya seorang anak yang awalnya tidak bisa membaca, menulis, dan berhitung, menjadi bisa karena belajar.

Menurut dimiyati dan mujiono (2012, h. 23) tujuan belajar penting bagi guru dan siswa sendiri. Dalam desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa, sedangkan menurut suprijono agus (2014, h. 5) tujuan belajar adalah tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi, tujuan belajar ada yang eksplisit dan ada yang bebbentuk insstruksional. Tujuan inimerupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” suatu sistem lingkungan belajar tertentu

Dari uraian diatas dapat diketahui belajar adalah kegiatan manusia yang sangat penting dan harus dilakukan selama hidup, karena melalui belajar manusia dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, dengan belajar manusia dapat memperbaiki nasib, mencapai cita-cita, dan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkarya

c. Hasil Belajar

Menurut suprijono agus (2014, h. 5) hasil belajar adaalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan

keterampilan. Sedangkan Menurut tim pengembang MKDP kurikulum dan pembelajara (2011, h. 140) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada pada diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor yang berada diluar diri siswa.

Nawawi dalam Ahmad S (2016, h. 5) menegaskan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil es mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar juga merupakan segala bentuk perubahan perilaku siswa pada arah positif sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilakukan. Batasan pada hasil belajar mencakup aspek yang luas, yakni pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa.

Seperti yang dikemukakan oleh Sunal dalam Susanto Ahmad (2016, h. 5) hasil belajar adalah proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

Sedangkan menurut Gagne dalam Ratna (2002, h.118) Penampilan penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar disebut kemampuan. Tokoh lain yang berpendapat tentang definisi hasil belajar yaitu Dimiyanti dan Mudjiono, (2013, h. 35) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tidak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Hasil belajar dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam Nashrullah (2009, h. 111) yang menyatakan bahwa “hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Adanya beberapa unsur sekaligus yang menjadi

hakikat dari pada hasil belajar, (1) hasil belajar diperoleh melalui suatu proses yang disebut proses pembelajaran; (2) hasil belajar mencerminkan adanya kompetensi atau kemampuan yang telah dimiliki siswa sehingga perilaku siswa berubah; dan (3) hasil belajar mencakup beberapa aspek (pengetahuan, sikap, dan keterampilan). Jadi dapat ditegaskan bahwa yang menjadi esensi atau hakikat hasil belajar tidak lain adalah perubahan perilaku siswa yang diperoleh melalui pengalaman belajar.

Menurut Suprijono dalam widodo dkk(2012, h. 5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya dalam widodo (2012, h. 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar.

Menurut Agus Suprijono dalam mana'asriwinda (2011, h. 5), "hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja yang artinya hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak terlihat secara fragmentasi atau terpisah melainkan komprehensif". Menurut Purwanto dalam mana'a sriwinda (2010, h. 41), "hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang diterapkan". Menurut Slameto dalam mana'asriwinda (2011, h. 19) "hasil belajar dipengaruhi oleh faktor faktor internal siswa, faktor eksternal siswa dan faktor pendekatan belajar".

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam susyanto dwi ari (2011, h. 102) berpendapat:

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Jadi, dalam pendidikan memiliki arah untuk merubah perilaku yang direncanakan melalui proses belajar mengajar. Maka hasil belajar yang dicapai haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini hanya fokus dalam peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif sesuai dengan kebutuhan siswa yang harus ditingkatkan yaitu yang berkaitan dengan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan.

Menurut Nurkencana dalam sudmayantokomang (1990, h. 11) hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai seseorang dalam kegiatan belajar selama kurun waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai.

1) Faktor-faktor Hasil Belajar

Menurut teori Gsalt pada SusantoAhmad (2016, h. 1) belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Berdasarkan teori ini hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku, intelektual motivasi, motivasi, minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasilman dalam Ahmad S (2016, h. 12) hasil belajar yang dicapai oleh pesrja didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal.

Selanjutnya dikemukakan oleh Walisman dalam Ahmad S (2016, h. 13) bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pelajaran disekolah maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran disekolah sangat ditentukan oleh guru sebagai mana dikemukakan oleh Wina Sanjaya dalam SusantoAhmad (2016, h. 13) Guru adalah salah satu komponen yang sangat menentukan komponen dalam implementasi suatu strategi pembelajaran.

Menurut Dunkin dalam Ahmad Susanto (2016, h. 13) terdapat sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas aspek yang dapat mempengaruhi pembelajaran dilihat dari faktor guru yaitu :

1. *Teacher formatif experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk dalam aspek ini diantaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya dan adat istiadat.
2. *Teacher Training Eperience* meliputi pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan dan pengalaman jabatan.
3. *Teacher Propertis*, adalah segala sesuatu sifat yang berhubungan dengan guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa kemampuan dan intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk didalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi.

2) **Manfaat Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana dikemukakan susanto ahmad(2016, h. 20) bahwa:

“Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih

baik, sehingga dapat bermanfaat untuk:

- a) Menambah pengetahuan,
- b) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c) Lebih mengembangkan keterampilannya,
- d) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- e) Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari peserta didik sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

d. Prinsip-prinsip Belajar

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lainnya memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajarnya.

Menurut Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjiono (2006, h. 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

- 1) Perhatian dan motivasi
Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar

Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya.
- 2) Keaktifan

keaktifan siswa bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif yang selalu ingin tahu.

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan itu beragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.

- 3) Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman
Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.
- 4) Pengulangan
Menurut teori *Psikologi Daya* belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengadaan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna
- 5) Tantangan
siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah dicapai. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.
- 6) Balikan dan Penguatan
Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengalami dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil, apalagi hasil yang baik, akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.
- 7) Perbedaan Individual
Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan belajar dan mengajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sarana pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan pasilitas pembelajaran.

Menurut tim pengembnag MKDP kurikulum dan pembelajaran (2011, h. 182) pembelajaran adalah perubahan, dan perubahan tersebut diperoleh melalui aktivitas merespon terhadap lingkungan pembelajaran.

Sagala Syaiful (2011, h. 164) pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sednagkan belajar

dilakukan oleh peserta didik mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran.

Wahyudin (2010, h. 160) pembelajaran adalah suatu proses yang sudah dilakukan manusia sedari awal keberadaan mereka dimuka bumi, barangkali semenjak sejak jutaan tahun yang silam. Karena umat manusia telah melakukan pembelajaran sedemikian lama, maka mungkin ada anggapan bahwa banyak sekali yang telah diketahui tentang proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Undang-undang system pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2011, h. 62) “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. pendidikan”. Sedangkan menurut rudi dan cepi (2007, h. 1) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan sumber untuk belajar.

Sedangkan menurut Dadang dan Nana (2006, h. 1) pembelajaran adalah Suatu proses kegiatan yang ditata dan diatur sedemikian rupa dengan berdasarkan kepada berbagai aspek baik menyangkut aspek hakikat pembelajaran.

Dari berbagai pendapat pengertian pembelajaran di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan

belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

b. Tujuan Pembelajaran

Tim pengembang MKDP kurikulum dan pembelajaran (2011, h. 148) tujuan pembelajaran adalah tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai, oleh kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini merupakan tujuan antara dalam mencapai tujuan-tujuan yang lebih tinggi tingkatannya yakni tujuan pendidikan dan tujuan pembangunan nasional.

Dengan demikian, secara umum ada tiga tujuan pembelajaran yaitu :

1. Untuk mendapatkan pengetahuan
2. Untuk menanamkan konsep dan pengetahuan
3. Untuk membentuk sikap atau kepribadian

Menurut Rudi dan Cepi (2009, h. 1) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Sedangkan menurut Dadang dan Nana (2006, h. 1) pembelajaran adalah Suatu proses kegiatan yang ditata dan diatur sedemikian rupa dengan berdasarkan kepada berbagai aspek baik menyangkut aspek hakikat pembelajaran.

c. Peran Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

Deni Koswara (2008, h. 80) menyatakan , “ Pendidikan merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi”. Menurut Wina Sanjaya dalam SusantoAhmad (2016, h. 32)

guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru sabagus apapun strategi atau seideal apapu strategi, ini tidak akan terwujud tanpa adanya guru yang berperan didalamnya

SusantoAhmad (2016, h. 33) peran dan fungsi guru adalah Sebagai pendidik dan pengajar, sebagai anggota masyarakat, sebagai pemimpin, sebagai administrator, dan sebagai pengelola pembelajaran.

d. Hakikat Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga bagian yaitu Pengetahuan sikap dan keterampilan menurut Hamid (2010, h. 212). Ini erat kaitannta dengan kehidupan sehari-hari dimana tiga aspek tersebut yang akan menentukan bagaimanakah manusia tersebut akan berguba di masyarakat. Adapun menurut Reiguleth dalam Hamid (2010, h. 215) materi pembelajaran secara kognitif secara terperinci dibagi menjadi empat jenis: fakta, konsep, prinsip, dan prosedur.

e. Pembelajaran IPS

1) Pengertian Pembelajaran IPS

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melihat segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik keutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumber daya yang ada di permukaan bumi, mengatur kesejahteraannya dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia singkatnya, IPS mempelajari, menelaah dan mengkaji sistem kehidupan manusia permukaan bumi ini konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Menurut Banks dalam Sapriya dkk (2012, h. 3) Pendidikan IPS adalah *“the social studie that part of the elementary ang high school curuculum which has the primary responsibility for helping studies of develop the knowledge, skill, attitude, and value nided toparticivate and the civiclife of their local comunities the nation and the world”*.

Social study merupakan bagian dri kurikulum disekolah yang bertujuan untuk membantu mendewaskan siswa supaya dapat membantu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, negara, atau bahkan dunia.

Seperti yang dijelaskan oleh Zuraik dalam Susanto ahmad (2016, h. 137) yang berpendapat bahwa hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, oleh karenanya diciotakan nilai-niai.

Dengan demikian IPS dapat di artikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai prespektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk menapai tujuan pembelajaran Udin s. Winataputra dkk(2009, h. 45).

2) Tujuan pembelajaran IPS

Sama halnya dengan tujuan dalam bidang-bidang lain, tujuan pembelajaran IPS bertumpu pada tujuan yang lebih tinggi secara hirarki, tujuan pendidikan oprasional pada tatanan oprasional di jabarkan dalam tujuan institusional tiap jenis dan jenjang pendidikan. Selanjutnya mencapai tujuan instutisional ini secara peraktis di jabarkan dalam kurikuler atau tujuan mata pelajaran pada setiap bidang studi kurikulum, termasuk bidang studi IPS dan untuk menjadikan seseorang

menjadi warga negara yang baik semakin sulit dan kompleks akibat kemajuan ilmu dan teknologi, Udin s. Winataputra dkk(2009, h. 83)

3) Manfaat pembelajaran IPS

Manfaat pembelajaran IPS menurut Udin s. Winataputra dkk(2009 , h.84) meliputi hal-hal berikut:

- a) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
- b) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
- d) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan.
- e) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.

Keilmuan tujuan di atas harus di capai dalam pelaksanaan kurikulum IPS di berbagai lembaga pendidikan dengan kekuasaan, kedalaman dan bobot yang sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan yang dilaksanakan.

4) Karakteristik pembelajaran IPS

Kurikulum pendidikan IPS tahun 1994 sebagai mana yang di katakana oleh sapriya (2011, h.16) sebagai berikut:

merupakan fungsi dari berbagai disiplin ilmu, martoella mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada “transper konsep” karena dalam pembelajaran pendidikan IPS peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan pengembangan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian, pembelajaran pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Konsep IPS yaitu:(1)interaksi,(2) saling ketergantungan,(3) kesinambungan dan perubahan,(4) keragaman/kesempatan/perbedaan, (5) konflik dan consensus, (6) pola (patron), (7) tempat, (8) kekuasaan (power), (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan (scarcity), (12) kehusuan, (13) budaya (culture), dan (14) nasionalisme.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya di butuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut, kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa harus di tingkatkan, agar pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik untuk menjadi manusia dan warga Negara yang baik.

Hal ini dikarenakan pengondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan Wahab Azis (2009, h. 78), pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik, penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencocoki atau menjejali peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hapalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang sekarang dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta menjadi bekal untuk dirinya untuk

melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Disinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS.

Oleh karena itu, rencana pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.

Karakteristik mata pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan ilmu sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner.

Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih.

3. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola atau rencana yang dapat digunakan untuk mengoperasikan kurikulum. Merancang materi pembelajaran, dan untuk membimbing belajar dalam setting kelas atau lainnya.

Menurut Suprijono Agus (2010, h. 46) “Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial”.

Menurut rusman (2012, h. 132) model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem atau teori-teori lainnya yang mendukung.

Wahyudin (2011, h. 290) model pembelajaran, guru yang kompeten harus terampil dalam menggunakan semua model pembelajaran dengan tepat. Supaya guru mampu berbuat demikian, guru harus memahami teori yang melandasi tiap model tersebut, dan guru harus pula mampu menerapkan kecakapan-kecakapn mengajar khusus yang terkait dengan masing-masingnya.

Shoimin Aris (2014, h. 23) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu

Trianto (2013, h. 51) “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.

Fungsi model pembelajaran di sini adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Trianto(2013, h. 53) bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku-buku, film, komputer, kulikuler dan lain-lain.

Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut”.

Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik setiap kompetensi dasar yang disajikan. Tidak semua model pembelajaran cocok untuk setiap kompetensi dasar. Guru perlu memilih dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragama agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

a. Macam-macam model pembelajaran

Model pembelajaran banyak macam-macam dan jenisnya, setiap jenis model pembelajaran mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing, tidak menggunakan satu macam model saja, mengkombinasikan penggunaan beberapa metode yang sampai saat ini masih banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Model *Teams games tournament (TGT)* Ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa diantaranya adalah:

Beberapa Tipe dari Model Pembelajaran kooperatif ini diantaranya yaitu :

1) Role Playing

Aris shoimin (2014, h. 161) “Model Pembelajaran Role Playing adalah suatu tipe Model pembelajaran Pelayanan (Service Learning). Model pembelajaran ini adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid”.

2) Problem Based Instruction (PBI)

Problem-based instruction adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik. Dalam pemerolehan informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah menurut Aris shoimin (2014, h. 129)

3) Mind Mapping (Peta pikiran)

Aris shoimin (2014, h. 105) Mind mapping (peta pikiran) merupakan cara mencatat yang menyenangkan, cara mudah untuk menyerap dan mengeluarkan informasi dan ide baru dalam otak. Mind mapping menggunakan warna, simbol, kata, garis lengkung dan gambar yang sesuai dengan cara kerja otak. mind mapping (peta pikiran) adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau grafik sehingga lebih mudah memahaminya • .

Mind mapping merupakan teknik penyusunan catatan demi membantu siswa menggunakan seluruh potensi otak agar optimum. Caranya, mengga-

bungkan kerja otak bagian kiri dan kanan. Dengan mind mapping siswa dapat meningkatkan daya ingat hingga 78%. Peta pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang.

4) Change of pairs (Tukar pasangan)

“Model pembelajaran Bertukar Pasangan termasuk pembelajaran dengan tingkat mobilitas cukup tinggi, di mana siswa akan bertukar pasangan dengan pasangan lainnya dan nantinya harus kembali ke pasangan semula/pertamanya”
Aris shoimin (2014, h. 60)

5) Group Investigation

Group Investigation merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet. Siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. Model Group Investigation dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran aris shoimin (2014, h. 80)

6) Teams games tournament

Pembelajaran kooperatif metode TGT menurut Aris shoimin (2014, h. 203) adalah “salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa 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 *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams games tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Deveres dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Jhons Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam *teams game tournament (TGT)* hamper sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan system skor perbaikan individu, TGT menggunakan tournament permainan akademik. Dalam turnamen itu peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. *Teams Games Tournament (TGT)* telah di gunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA.

B. Model *Team Game Tournament (TGT)*

1. Pengertian Model *Team Game Tournament (TGT)*

Menurut aris shoimin (2014, h. 203) Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa 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 TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams games tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Deveres dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Jhons Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam teams game tournament (TGT) hamper sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan system skor perbaikan individu, TGT menggunakan tournament permainan akademik. Dalam turnamen itu peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

Menurut slavin (2005, h. 163) secara umum *TGT* sama saja dengan *STAD* kecuali satu hal *tgt* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan indivisu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara ssperti mereka.

Menurut Hamdani dalam dwi ari (2011, h. 92) Pembelajaran Kooperatif model TGT adalah:

Salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam TGT yaitu

penyajian kelas, Kelompok (Team), Game, Turnamen, Team recognize (penghargaan kelompok).

Model pembelajaran TGT merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kemungkinan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman siswa melalui berbagai kegiatan. Riyanto dalam sudamayanto komang (2010, h. 270), selain itu “model pembelajaran TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan , jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”.

Rusman dalam sudamayanto komang (2010, h. 224) mengemukakan dalam TGT sebagai berikut:

siswa mempermainkan permainan-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 dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan dihentikan. Hal ini menandakan bahwa dengan penerapan pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar yang berakibat pada meningkatnya motivasi belajar siswa. Model Pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa pada dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Pembelajaran TGT menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. Peran guru dalam menciptakan dan mengarahkan kegiatan pembelajaran sangat dominan sehingga kualitas dan keberhasilan kegiatan pembelajaran sering bergantung pada kreatifitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran. Kreatifitas dan kemampuan dalam pemilihan model pembelajaran merupakan kemampuan dan ketrampilan mendasar yang harus dimiliki guru. Hal ini didasari asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pemanfaatan pembelajaran TGT akan menciptakan ruang kelas yang didalamnya siswa akan menjadi peserta aktif bukan hanya pengamat yang pasif, dan bertanggung jawab terhadap belajarnya. Penerapan pembelajaran TGT akan sangat membantu guru dalam PBM karena terdapat kerjasama diantara siswa dan memotivasi siswa untuk

lebih menambah pengetahuan mereka dengan harapan pencapaian hasil belajar lebih optimal. Dalam pembelajaran TGT siswa dilatih untuk berpikir secara kritis dan menjadi siswa yang kreatif.

Menurut Shoimin Aris (2004, h. 203) 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

2. Tujuan dari metode *team game tournament (TGT)*

Menurut Shoimin Aris (2014, h. 205) Agar siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar dengan hasil yang memuaskan dan mampu berfikir lebih maju serta memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Metode ini juga tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, menghafal materi pembelajaran. Akan tetapi melalui metode *teams game tournament (TGT)* siswa aktif berkomunikasi, berfikir lebih maju serta memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar

3. Fungsi model *team game tournament (TGT)*

Menurut Shoimin Aris (2014, h. 206) Model pembelajaran *team games tournament (TGT)* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian secara ilmiah. Metode ini tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui metode *team game tournament* siswa akan aktif lebih maju serta memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model *teams games tournament* melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

4. Langkah-langkah metode *team game tournament (TGT)*

Teams game tournament (TGT) setiap tim beranggotakan 4-5 orang yang memiliki kemampuan yang setara atas dasar hasil tes minggu sebelumnya. Siswa yang berprestasi paling rendah pada tiap kelompok mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi timnya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Meskipun keanggotaan tim tetap sama, tetapi tiga orang yang mewakili tim untuk bertanding dapat berubah berdasarkan penampilan dan prestasi masing-masing anggota. Sebagai contoh siswa yang berprestasi rendah yang sebelumnya bertanding melawan siswa yang berkemampuan setara dapat bertanding melawan siswa yang berprestasi lebih tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu.

slavin (2008, h. 187) mengatakan bahwa komponen-komponen dalam TGT perlu memperhatikan sebagai berikut :

- a) Presentasi kelas
Dalam presentasi kelas siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan dalam kelas dengan guru sebagai fasilitator, pembelajaran mengacu pada apa yang di sampaikan oleh guru agar kelas dapat membantu siswa dalam mengikuti team game tournament.
- b) Kelompok (team)
Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota kelompok untuk mengikuti game dan tournament dengan sebaik-baiknya. Diharapkan semua anggota kelompok melakukan hal yang terbaik untuk kelompoknya.
- c) Permainan (games)
Permainan dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes kemampuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Game dimainkan dengan meja yang berisi tiga siswa yang diwakili kelompok berbeda. Siswa mengambil kartu yang bernomor dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor.
- d) Kompetisi (tournament)
Kompetisi merupakan bentuk permainan langsung. Umumnya diselenggarakan pada akhir minggu setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugas-tugasnya. Untuk turnamen pertama guru memberikan siswa permainan-permainan meja tiga siswa-siswi dengan kemampuan tertinggi di meja 1, meja 2 dan meja seterusnya. Kompetisi ini merupakan system penilaian kemampuan perorangan dalam STAD. Memungkinkan bagi siswa dari semua level di penampilan sebelumnya untuk mengoptimalkan nilai kelompok mereka menjadi yang terbaik.
- e) Penghargaan Kelompok (Team recognize)
Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapatkan piala, hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

5. Kelebihan dan kelemahan metode team game tournament (TGT)

- a) Kelebihan metode *team game tournament (TGT)*

Kelebihan TGT metode pembelajaran *kooperatif teams game tournament (TGT)* ini mempunyai kelebihan menurut Shoimin Aris (2014, h. 207-208) yang menjadi kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain :

- 1) Mendidik siswa untuk lebih berlatih bersosialisasi dengan orang lain

- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dari keaktifan siswa
- 5) Lebih mengedepankan pencurahan waktu untuk tugas
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

b) Kelemahan metode team game tournament (TGT)

Kelemahan TGT metode pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) ini mempunyai kelemahan yang merupakan kelemahan dari pembelajaran TGT antara lain :

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 di tetapkan. Kesulitan ini dapat di atasi jika guru mampu mengatasi kelas secara menyeluruh.

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa yang 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 kemampuannya kepada siswa yang lain.

C. Kerjasama

1. Pengertian Kerjasama

Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama juga menuntut interaksi antara beberapa pihak.

[Http://Www.Duniapelajar.Com/2014/07/29/Pengertian-Kerjasama-Menurut-Para-Ahli/](http://Www.Duniapelajar.Com/2014/07/29/Pengertian-Kerjasama-Menurut-Para-Ahli/) bekerjasama berasal dari bahasa Inggris “Cooperation” yang memiliki arti yang sama yakni kerjasama. Kerjasama merupakan kegiatan bersama antara dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang sama. kerjasama kemudian berkembang dengan munculnya pengertian-pengertian baru yang lebih kontemporer sesuai dengan pergerakan zaman. Kerjasama pada masa lalu identik dalam usaha perdagangan, pada masa sekarang kerjasama menyentuh semua bidang. Baik ekonomi, sosial, maupun politik.

Menurut Sanjaya dalam sudarti (2007, h. 267), kerjasama saling memberi dan menerima sangat dibutuhkan untuk memecahkan suatu persoalan.

Menurut Diby Sumantri dalam sri wiranti setiyani, agar kerjasama bisa terjalin dengan baik perlu adanya beberapa tahapan kesamaan sebagai berikut :

1. Kesamaan Tempat. Kesamaan tempat ini bisa menjadi dasar bagi terwujudnya kerja sama. Karena dengan berada di tempat yang sama, akan memudahkan seluruh anggota kelompok atau organisasi untuk saling berkomunikasi, berdiskusi atau berargumentasi, sehingga memudahkan terwujudnya kerjasama.
2. Kesamaan Pikiran Karena berada di tempat yang sama, memudahkan seluruh anggota kelompok atau semua pihak untuk menyamakan pikiran atau konsep pemikiran. Jika seluruh anggota kelompok atau organisasi sudah mempunyai kesamaan sudut pandang atau konsep pemikiran,

3. Kesamaan Perasaan Dalam mengelola suatu organisasi, tidak mungkin seseorang selalu berfikir linier atau berfikir yang monoton. Karena pemikiran linier tersebut sudah diwakili oleh data atau dokumen. Sehingga pada tahap tertentu seseorang harus menggunakan perasaan untuk menyelesaikan masalah yang ada, khususnya yang berkaitan dengan policy, kebijakan, kebijaksanaan atau yang terkait dengan faktor eksternal.

Menurut Zainudin dalam selpiyanti nasia (2013, h. 1), kerjasama merupakan Kepedulian satu orang atau satupihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur. Sedangkan Menurut Pamudji (1985, h. 12-13) bahwa: “Kerjasama pada hakekatnya mengindikasikan adanya dua pihak atau lebih yang berinteraksi secara dinamis untuk mencapai suatu tujuan bersama”.

Melalui kerjasama, siswa diharapkan berlatih untuk mengasah kepekaan dan kepedulian terhadap orang lain, mengutamakan kepentingan kelompok daripada kepentingan pribadi, menghargai pendapat orang lain, menoleransi perbedaan dan sebagainya. Pentingnya sikap kerjasama sejak dini didukung oleh Soekanto dalam meika (2012, h. 66) yang mengemukakan “Bentuk dan pola-pola kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok manusia. Kebiasaan-kebiasaan dan sikap-sikap demikian dimulai sejak masa kanak-kanak di dalam kehidupan keluarga atau kelompokkelompok kekerabatan. Atas dasar itu, anak tersebut akan menggambarkan bermacam-macam pola kerjasama setelah dia menjadi dewasa”.

2. Manfaat Kerja Sama

Salah satu aspek dari kerjasama adalah target atau tujuan yang akan di capai. Melihat hal ini, maka sudah jelas bahwa dengan adanya kerjasama diharapkan diperoleh manfaat dari pihak-pihak yang bekerjasama tersebut. Manfaat kerjasama dilihat

daritarget tersebut adalah baik bersifat finansial maupun nonfinansial. Bila ditanya $1 + 1$ pasti Anda akan menjawab 2, tetapi dalam konsep kerjasama atau kemitraan, $1 + 1$ harus lebih besar dari 2 ($1 + 1 > 2$). Mengapa demikian? Sudah diuraikan sebelumnya bahwa pihak-pihak yang bekerjasama masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, keduanya berusaha menutupi kekurangan masing-masing dengan kelebihan yang dimiliki oleh pihak lain atau pihak yang bermitra. Dengan demikian, diharapkan hasil yang dicapai dari kerjasama usaha harus lebih baik atau lebih besar dibandingkan jika dikelola sendirian tanpa kerjasama dengan pihak lain. Jika hasil yang diperoleh dari kerjasama tidak lebih baik bila seandainya tanpa kerjasama, maka hal ini berarti kerjasama tersebut gagal. Kusnadi (2003) mengatakan bahwa berdasarkan penelitian, kerjasama mempunyai beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

- a. Kerjasama mendorong persaingan di dalam pencapaian tujuan dan peningkatan produktivitas
- b. Kerjasama mendorong berbagai upaya individu agar dapat bekerja lebih produktif, efektif, dan efisien.
- c. Kerjasama mendorong terciptanya sinergi sehingga biaya operasionalisasi akan menjadi semakin rendah yang menyebabkan kemampuan bersaing meningkat.
- d. Kerjasama mendorong terciptanya hubungan yang harmonis antarpihak terkait serta meningkatkan rasa kesetiakawanan.
- e. Kerjasama menciptakan praktek yang sehat serta meningkatkan semangat kelompok
- f. Kerjasama mendorong ikut serta memiliki situasi dan keadaan yang terjadi di lingkungannya, sehingga secara otomatis akan ikut menjaga dan melestarikan situasi dan kondisi yang telah baik.

<https://www.scribd.com/doc/48235056/Kerja-Sama>

3. Indikator Kerjasama

Dikuti dari <http://www.psychologymania.com/2013/02/indikator-indikator-kerja-sama.html>

Ada beberapa indikator-indikator kerjasama. Berdasarkan pengertian kerja sama yang dinyatakan Davis (dalam Dewi, 2006) indikator-indikator kerja sama adalah sebagai berikut:

1. Tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerja sama yang baik.
2. Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama.
3. Pengerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan masing-masing anggota tim secara maksimal, kerja sama akan lebih kuat dan berkualitas.

D. Materi Sumber Daya Alam

a. Macam-macam sumber daya alam.

Sumber daya alam adalah semua kekayaan alam berupa benda mati atau makhluk hidup yang berada di bumi. Sumber daya alam di dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Ada banyak sekali sumber daya alam. Semua itu diciptakan oleh Tuhan untuk keperluan hidup kita. Sumber daya alam disekitar kita dapat antara lain sebagai berikut.

- a. Tanah dan segala yang dapat di usahakan di atas tanah. Misalnya, pertanian, perkebunan, peternakan, dan perikanan.
- b. Bahan galian/tambang, yaitu bahan yang terdapat didalam tanah. Misalnya minyak bumi, batu bara, besi, tembaga, nikel, timah dan lain-lain.

- c. Kekayaan alam yang ada di laut, sungai dan danau. Misalnya, ikan, udang, mutiara, rumput laut, garam dan lain-lain.
- d. Keindahan alam, misalnya pantai pasir putih, danau, lembah, gunung, air terjun, hutan, dan sebagainya.

Berdasarkan sifatnya, kita dapat menggolongkan sumber daya alam menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dan kekayaan alam yang tidak dapat diperbaharui mari kita bahas lebih lanjut kedua jenis sumber daya alam ini.

1. sumber daya alam yang dapat diperbaharui.

SDA yang dapat diperbaharui ialah kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan terus-menerus karena dapat tersedia kembali. SDA itu tersedia kembali karena siklus alam maupun karena perkembangbiakan. Contoh: tanah, hutan, hewan, air, dan udara. Mari kita lihat satu persatu.

- a. Tanah

Tanah adalah tempat kita semua berpijak, kita dan makhluk-mahluk hidup lainnya tinggal diatas tanah. Ada banyak sekali jenis tanah. Jenis-jenis tanah antara lain tanah vulkanik, tanah humus, dan tanah gambut.

- 1) Tanah Vulkanik

Tanah vulkanik berasal dari endapan abu letusan gunung berapi, ketika meletus, gunung berapi mengeluarkan abu dan lava. Abu yang dikeluarkan bercampuran dengan tanah. Inilah yang disebut tanah vulkanik. Tanah vulkanik sangat subur. Tanah ini sangat baik untuk bercocok tanam. Tanah vulkanik dapat ditemukan di lereng-lereng gunung berapi.

- 2) Tanah humus

Daun-daunan jatuh ketanah kemudian membusuk. Setelah membusuk dedaunan bercampur dengan tanah. Campuran inilah yang disebut tanah humus. Tanah humus disebut juga tanah organik. Tanah humus sangat subur dan baik untuk bercocok tanam, kita dapat menemukan tanah humus di hutan-hutan yang masih lebat.

3) Tanah Gambut

Tanah gambut membentuk dari tumbuh-tumbuhan rawa. Tumbuh-tumbuhan itu membusuk dan tertimbun selama bertahun-tahun. Ciri tanah gambut adalah lunak dan basah. Tanah gambut kurang baik untuk pertanian karena tidak subur. Tanah gambut banyak terdapat di Sumatera, Kalimantan, dan Papua.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Fahad Radi Lukman (2013) dalam penelitian ini yang berjudul *Penggunaan Metode Kooperatif Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia. (Penelitian Tindakan Kelas Di SD Negeri Santaka Kabupaten Sumedang)*. Berdasarkan hasil penelitian bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe teams games tournament pada pokok bahasan tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia yang dilakukan di kelas VA SD Negeri Santaka Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2013/2014 dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

- b. Dessi anggraeni (2013) dalam penelitian yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Tipe Make A Match Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS* (penelitian tindakan kelas pada materi peninggalan sejarah hindu-budha dan islam di Indonesia kelas V semester 1 SDN ciporeang kecamatan ciemas Kabupaten sukabumi tahun ajaran 2013/2014. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran make a match dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS mengenai peninggalan sejarah hindu-budha dan islam di Indonesia di kelas V smester 1 SDN Ciporeang kecamatan ciemas kabupaten sukabumi tahun ajaran 2013/2014.
- c. Neli rahmayati fauziah (2012) dalam penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Mengenai Persebaran Sumber Daya Alam Di Lingkungan Setempat Pada Kelas IV SDN Girimulya 1* (penelitian tindakan kelas di SDN Girimulya 1 Kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka). Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perserbaran sumber daya alam di lingkungan setempat.

F. Kerangka Pemikiran

Pendidikan adalah suatu kegiatan pembelajaran yang terencana. Pendidikan memiliki tujuan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik. Sehingga memiliki kemampuan, keterampilan serta menjadi manusia yang berahlak mulia dan berguna bagi bangsa dan Negara. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan

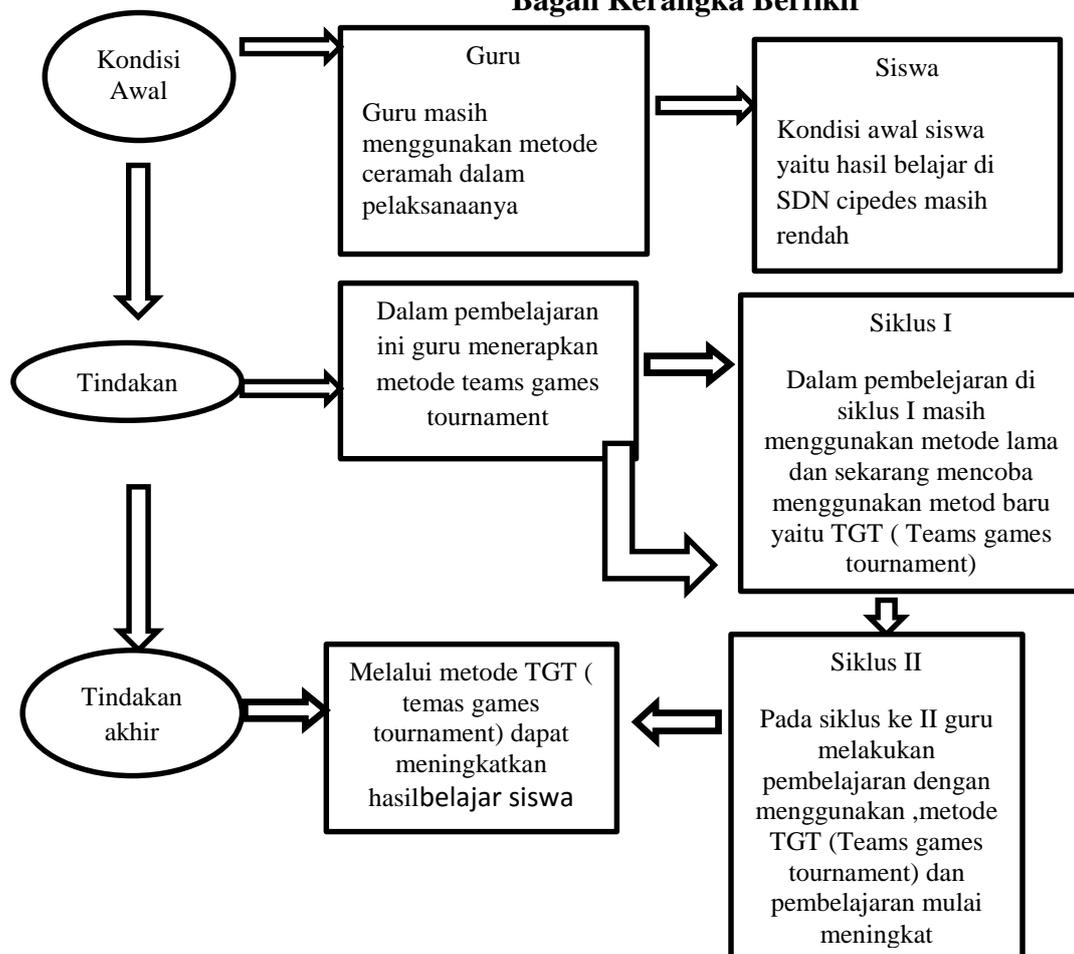
pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut interaksi pendidikan yaitu saling memberi pengaruh antara pendidik dan peserta didik. Saling mempengaruhi peranan pendidik lebih besar, karena kedudukannya sebagai orang yang lebih dewasa, lebih berpengalaman, lebih banyak menguasai nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan. Tetapi terkadang interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi tidak efektif karena dipengaruhi oleh berbagai kendala sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah sikap kerja sama dan hasil belajar IPS khususnya pada materi sumber daya alam serta cara pemanfaatannya yang masih belum sesuai dengan harapan. Kekurangan keberhasilan tersebut disebabkan oleh banyak siswa yang tidak tahu manfaat sumber daya alam dan cara menjaga sumber daya alam tersebut dan masih banyak siswa yang malas belajar. Disamping itu, dari sisi siswa sendiri juga masih terbiasa pasif. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi hal ini, model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau jenis model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan mengingat materi yang sudah dipelajari. Keunggulan dalam model *teams games tournament* ini dapat meningkatkan respon siswa, karena dengan menerapkan sebuah permainan (*games*) dalam pembelajaran, siswa sekolah dasar akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa pun diharapkan akan meningkat.

Secara lebih konkret, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah berawal dari permasalahan bahwa prestasi belajar IPS pada materi sumber daya alam kompetensi masih rendah kualitasnya. Agar hasil belajar siswa meningkat, perlu ditrntukan alternative pemecahannya yaitu dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas yakni dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan sebanyak tiga siklus. Pelaksanaan stiap siklus di observasi, di analisis dan di refleksi untuk menentukan perencanaan tindakan lanjut pada siklus berikutnya

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berfikir



G. Asumsi

Penelitian berasumsi bahwa dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan *model teams games tournament*, diharapkan peserta didik lebih fokus pada pembelajaran IPS, sehingga kerjasama dan hasil belajar peserta didik lebih meningkat membuat prestasi belajarpun meningkat.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara pada sebuah penelitian, penulis mencoba merumuskan sebuah hipotesis yang akan diujinya. Hipotesis menurut Suharsimi Arikunto (1993, h. 62) adalah “suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Bertitik tolak dari pendapat diatas, maka penulis mencoba menetapkan sebuah hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut : jika, diterapkannya model kooperatif pada pembelajaran IPS, maka sikap kerjasama dan hasil belajar siswa akan meningkat”.