Berdasarkan kajian di atas dapat di simpulkan belajar adalah sebuah kegiatan di mana belajar tersebut di lakukan secara terus menerus dan perubahan tingkah laku seseorang seperti pengetahuan, sikap, keterampilan.

1. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum yang dijadikan pegangan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sebagai suatu hukum, prinsip belajar akan sangat menentukan proses dan hasil belajar (Winataputra, 2000:2.10).

Belajar merupakan kegiatan yang berlangsung seumur hidup (*live long education*). Dalam proses belajar antara satu individu berbeda dengan yang lain sesuai dengan fase-fase perkembangan. Tahap-tahap dalam belajar disesuaikan dengan fase-fase perkembangan pada individu. Sukmadinata, (2004 : 165) mengemukakan tentang prinsip-prinsip belajar yaitu:

Tiap teori bertolak dari asumsi atau anggapan dasar tertentu tentang belajar. Oleh karena itu banyak ditemukan konsep atau pandangan serta praktek yang berbeda dari belajar. Meskipun demikian ada beberapa pandangan umum yang sama atau relatif sama diantara konsep-konsep belajar tersebut. Beberapa kesamaan ini dipandang sebagai prinsip belajar.

Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, ketertiban langsung/pengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan individual (Dimyati dan Mujiono, 2002 : 42).

1. Hasil Belajar Siswa

Sudijono (2009:49) menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.” Dari pengertian itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan serangkaian proses belajar yang telah dikuasai oleh siswa dalam mata pelajaran tertentu dan menimbulkan perubahan dalam disposisi atau kapabilitas manusia selama periode waktu tertentu yang disebabkan oleh proses perubahan, dan perubahan itu dapat diamati dalam bentuk perubahan tingkah laku yang dapat bertahan selama beberapa periode waktu.

Berdasarkan kajian di atas dapat di simpulkan hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa dilakukan test terhadap materi tertentu

1. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Natawijaya (2005: 31), belajar aktif adalah “suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek koqnitif, afektif dan psikomotor.”

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Trinandita (1984) menyatakan bahwa “hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa.” Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

1. **Pembelajaran dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)**
2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya mempersiapkan peserta didik untuk dapat menampilkan tingkah laku hasil belajar dalam kondisi yang nyata, atau memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Dengan melakukan pembelajaran, siswa membekali dirinya untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang menyangkut kehidupannya.

Menurut Hamalik, *at.al.,*. (2002: 48) mengemukakan: “pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.” Surya (Sumaatmadja, *at.al.,* 2002:12-15) mengemukakan: “pembelajaran merupakan suatu proses upaya mengembangkan potensi yang dimiliki atas dasar timbal balik yang berlangsung dengan situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu.”

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan kajian di atas dapat dimaknai bahwa pemebelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam prosesnya ada interaksi antara guru dan siswa, atau siswa dengan siswa untuk mencapai hasil belajar yang sudah dirumuskan.

1. Pengertian Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Dalam perkembangannya, pembelajaran kooperatif terdiri atas beberapa tipe, salah satu diantaranya adalah tipe TGT. Menurut Saco (2006), dalam TGT murid memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor tinggi bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk quiz menggunakan kartu bernomor yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Permaianan dalam pembelajaran tipe TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap murid anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang telah diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut sehingga memberikan sumbangan bagi pengumpulan kelompoknya.

Turnamen harus memungkinkan semua murid dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Aturannya dapat berupa, soal yang sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor pada kelompoknya. Namun semua soal nantinya apakah yang mudah atau sulit harus diketahui oleh seluruh anggota kelompok.

Berdasarkan kajian di atas dapat di simpulkan *teams games tournament (TGT)* adalah sebuah model pembelajaran dimana murid yang sudah berkelompok memainkan sebuah permainan dengan kelompok yang lain untuk memperoleh skor tertinggi bagi kelompok mereka masing-masing. Permainan dalam bentu quiz menggunakan kartu bernomor.

1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Penerapan model TGT dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan murid secara heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan *(games)* yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas (Suherman, 2009).

Menurut Suherman (2009) bahwa jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan dengan sintak sebagai berikut:

1. Buat kelompok murid secara heterogen 5 orang kemudian berikan informasi mengenai pokok materi dan mekanisme kegiatan.
2. Siapkan meja turnamen secukupnya, misal 5 meja di mana tiap meja ditempati 5 murid yang berkemampuan setara, meja I diisi oleh murid dengan level tertinggi dari tiap kelompok asal dan seterusnya sampai meja ke V ditempati oleh murid yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap murid yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.
3. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap murid mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Murid bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa  dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Murid pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan gelar seperti:  *superior*, *very good*, *good*, *medium.*
4. *Bumping*, pada turnamen kedua (turnamen ketiga dan seterusnya) dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, murid superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh murid dengan gelar yang sama.
5. Setelah selesai hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan terhadap kelompok dan individual.
6. **Pengertian dan Definisi Transportasi**

Transportasi merupakan kegiatan pergerakan manusia atau perpindahan manusia dan barang pada ruang dan waktu tertentu. Transportasi merupakan sesuatu yang dikembangkan manusia mulai dari zaman purba sampai terus dikembangkan saat ini. Pengembangan transportasi saat ini harus berdasarkan suatu perencanaan yang baik dan berjangka agar pengembangan transportasi tetap berjalan dengan baik. Dan juga harus sesuai dengan konsep pembangunan berkelanjutan.

Transportasi adalah suatu proses pemindahan melalui jalur perpindahan baik melalui prasarana alami seperti udara, sungai, laut, atau buatan manusia (*man made*) seperti jalan raya, jalan rel, dan jalan pipa. Objek yang diangkut dapat berupa orang maupun barang dengan menggunakan alat/sarana angkutan serta sistem pengaturan dan kendali tertentu yakni adanya manajemen lalu lintas, sistem operasi, maupun prosedur perangkutan. Dalam sistem transportasi, jalan merupakan unsur yang paling mendukung keberlangsungan sarana transportasi.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, yang dimaksud dengan jalan adalah prasarana transportasi darat yang meliputi segala bagian jalan, termasuk bangunan pelengkap dan perlengkapannya yang diperuntukkan bagi lalu lintas, yang berada pada permukaan tanah, di atas permukaan tanah, di bawah permukaan tanah dan/atau air, serta di atas permukaan ait, kecuali jalan kereta api, jalan lori, dan jalan kabel.

Dalam sistem transportasi, keseimbangan antara moda transportasi dengan jumlah barang atau orang yang diangkut. Jika keseimbangan ini tidak bisa terpenuhi yang tejadi hanyalah masalah-masalah transportasi. Kapasitas moda angkutan yang lebih kecil dari jumlah barang atau orang yang diangkut maka yang terjadi semakin rendah tingkat keamanan dan kenyamanan. Tetapi apabila kapasitas moda angkutan lebih besar dari barang atau orang yang diangkut maka yang tejadi adalah semakin tinggi tingkat keamanan dan kenyamanan.

Lalu lintas (*traffic*) adalah kegiatan lalu lalang atau gerak kendaraan, orang, atau hewan di jalanan. Menurut Blunden:1971 dalam Warpani:1990, usaha memindahkan orang atau barang hamper selalu menimbulkan lalu lintas. Ketidakseimbangan antara kapasitas jalan dengan volume pengguna jalan dapat mengakibatkan masalah lalu lintas, seperti kemacetan dan kecelakaan lalu lintas.

Menurut Morlok (1991), komponen utama dalam transportasi adalah sebagai berikut :

* + - 1. Manusia dan barang (yang diangkut)
      2. Kendaraan (alat angkut)
      3. Jalan (tempat pergerakan)
      4. Terminal (simpul sistem transportasi)
      5. Sistem pengoperasian (mengatur 4 komponen lainnya)

Tetapi menurut Menheim (1979), lebih membatasi komponen utama dalam transportasi, yaitu :

1. Jalan dan terminal
2. Kendaraan
3. Sistem pengelolaan

Berdasarkan kajian tersebut, sistem transportasi dalam suatu kota merupakan gabungan dari elemen-elemen jalan dan terminal, kendaraan, dan sistem pengoperasian yang saling terkait dan tetap harus seimbang. Organisasi yang mengelola sistem perangkutan di Indonesia pada tingkat nasional adalah Departemen Perhubungan.

Menurut Warpani (2002), fungsi dasar dari transportasi adalah sebagai penunjang, pemacu, dan pemicu. Berfungsi sebagai penunjang dan pemicu apabila dipandang dari sisi melayani dan meningkatkan pembangunan serta melayani dan mendorong berbagai kebutuhan lain. Berfungsi sebagai pemicu bila dipandang sabagai pembangkit perkembangan dan pertumbuhan suatu wilayah untuk mendukung aktivitas manusia. Transportasi sebagai pendukung aktivitas manusia seperti aktivitas ekonomi, sosial, pendidikan, rekreasi dan hiburan, dan kebudayaan. Moda untuk melakukan aktivitas itu tergantung dengan kebutuhan pengguna transportasi tersebut.

Di dalam fungsi transportasi ini, ada konsep pergerakan. Konsep pergerakan dibagi menjadi dua, yaitu pergerakan spasial dan tidak spasial. Pola pergerakan spasial meliputi pergerkan orang dan barang. Pola pergerakan tidak spasial meliputi sebab terjadinya pergerakan, waktu pergerakan, dan jenis moda yang digunakan untuk melakukan pergerakan. Pergerakan barang kebanyakan dipengaruhi adanya aktivitas produksi dan konsumsi yang dilakukan oleh manusia. Suatu hasil produksi pasti membutuhkan sarana dan prasarana transportasi agar hasil produksi tersebut bisa sampai di konsumen.

Proses pembangunan pasti tidak bisa lepas dari transportasi. Jika transportasi bisa berjalan dengan baik, maka proses pembangunan pun akan berjalan dengan baik. Karena untuk melakukan pembangunan pasti dibutuhkan aksesibilitas untuk ke lokasi tempat pembangunan. Dengan aksesibilitas yang mudah maka pembangunan tersebut juga akan mudah selesai.

Transportasi juga memiliki manfaat, diantaranya manfaat sosial, yaitu untuk kepentingan hubungan sosial, transportasi sangat membantu dalam menyediakan fasilitas dan kemudahan untuk berhubungan antarsesama. Lalu manfaat ekonomi, yaitu transportasi penunjang agar manusia bisa memnuhi kebutuhan hidup, dengan transportasi manusia bisa menuju ke tempat produksi atau tempat pemasaran. Manfaat politik, yaitu transportasi bisa menyatukan Negara Republik Indonesia yang merupakan Negara Kepulauan, sehingga antar daerah satu dengan yang lain bisa saling terhubung. Dan juga ada manfaat fisik, yaitu transportasi mendukung perkembangan kota dan wilayah sebagai sarana penghubung dengan merencanakan pola jaringan jalan yang baik.

1. **Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai mahluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya.

Gunawan, (2011:93) berpendapat bahwa hakikat ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan.

IPS mempelajari aspek-aspek politik, ekonomi budaya dan lingkungan dari masyarakat dimasa lampau, sekarang, dan masa yang akan datang, serta dalam mengkaji melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran untuk membantu mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan warga negara di masyarakat yang demokratis.

* 1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan istilah lain dari “*Social studies*“ yang berasal dari bahasa Inggris yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Ilmu pengetahuan sosial. IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bila dilihat dari pengertiannya, IPS berbeda dengan ilmu sosial. IPS berusaha mengintegrasikan bahan/materi dari cabang-cabang ilmu tersebut dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). 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. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Sedangkan ilmu sosial *(social science)* ialah ilmu yang mempelajari aspek-aspek kehidupan manusia yang dikaji secara terlepas sehingga melahirkan suatu bidang ilmu.

Pengertian tentang studi sosial yaitu menurut Sumaatmaja (dalam Gunawan, 2011:19) menyatakan bahwa Studi sosial bukan merupakan bidang keilmuan atau disiplin akademis melainkan lebih merupakan sustu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial.

Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan tentang pengertian IPS adalah sebagai berikut:

“Bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari”.

Berdasarkan uraian diatas tampaklah bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial itu merupakan keseluruhan aspek tentang alam dan manusia yang merupakan kesatuan dari cabang imu-ilmu sosial.

* 1. Tujuan IPS

Tujuan utama ilmu pengetahuan sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental, positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Awan Mutakin, (1998). (dalam Sumber: Direktorat Tenaga Pendidik  Dirjen PMPTK Depdiknas. 2008. Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengathuan Sosial. Jakarta), mengatakan tujuan pendidikan dari ilmu pengetahuan sosial adalah 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 “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society’* dan mengembangkan kemampuan siswa mengunakan 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.

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk [mendidik](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/) 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.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Depdikbud (2006) mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiri*, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan nilai-nilai sosial serta kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian diatas tampaklah bahwa IPS bertujuan untuk mengembangkan sikap belajar yang baik. Artinya dengan belajar IPS anak memiliki kemampuan menyelidiki (inquiri) untuk menemukan ide-ide, konsep-konsep baru, sehingga mereka mampu melakukan prespektif dimasa yang akan datang.

* 1. Karakteristik IPS

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. Karateristik mata pelajaran IPS antara lain sebagai berikut:

* 1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
  2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
  3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
  4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
  5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner karena Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu sosial.

* + 1. **Hasil Penelitian Terdahulu yang Sesuai dengan Penelitian**
    2. Nama peneliti/tahun

Fahad Radi lukman/2013

* + 1. Judul

Penggunaan *metode kooperatif teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tokoh sejarah pada masa kerajaan hindhu-budha dan islam di indonesia

* + 1. Tempat penelitian

SD Negeri Santaka Kabupaten Sumedang

* + 1. Pendekatan dan analisis

1. Pendektan

*Teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau jenis model pembelajaran *kooperatif* yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutour sebaya dan mengandung unsur-unsur permaianan dan *reinforcement* di dalamnya.

1. Analisis

Dalam penelitian kuantitatif, proses pelaksanaan secara linear, mulai dari latar belakang masalah, merumuskan masalah, kemudian merumuskan hipotesis, penyusunan instrument penelitian, menetukan populasi dan subjek penelitian, melaksanakan pengumpulan data dan analisis data, terakhir pelaporan hasil penelitan.

Untuk melakukan analisis kuantitatif, peneliti harus mampu memahami bentuk statistic yang digunakan dalam penelitian sebelum memulai analisis data statistic merupakan alat bantu yang digunakan peneliti untuk mendeskripsikan, menjelaskan dan memahami hubungan antara variable-variabel yang diteliti. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan analisis statistic. Analisis statistic adalah cara untuk mengolah informasi data (kuantitatif) yang berhubungan dengan angka-angka , bagaimana mencari, mengumpul, mengolah data, sehingga sampai menyajikan data dalam bentuk sederhana dan mudah untuk dibaca atau data yang diperoleh dapat dimaknai (diinterpretasikan). Terdapat dua statstik yang dapat digunakan dalam proses analisis data kuantitatif, yaitu: Analisis Statistik Deskriptif (Descrptive Statistics) dan analisis statistic Inferensi (Inferential Statistics).

Sebelum peneliti menggunakan statistic untuk menganalisis data penelitian, peneliti harus memahami ciri-ciri variabel-variabel yang diteliti. Untuk bisa mengukur variabel-varibel yang diteliti , peneliti harus memahami skala apa yang sesuai diguanakan untuk setiap variabel-variabel tersebut. Skala pengukuran yang umumnya dikenal dalam penelitian kuantitatif, yaitu (Skala nominal, skala ordinal, skala interval dan skala rasio) .

Adapun skala pengukuran yang di atas ini dapat digunakan di berbagai penelitian dalam bidang sains social dan pendidikan. Para ahli psikologi lebih menekankan kepada penggunaan instrument untuk mengukur perilaku manusia atau sering disebut sebagai skala sikap. Skala sikap yang digunakan dalam penelitian social dan pendidikan adalah sebagai berikut: (Skala Likert, Skala Guttman, Skala Ranting, dll).

* + 1. Hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *metode kooperatif tipe teams games tournament* pada pokok bahasan tokoh sejarah pada masa kerajaan hindhu-budha dan islam di indonesia yang di lakukan di kelas VA SD Negeri Santaka Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2013/2014 dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal

* + 1. Persamaan

1. Menggunakan *model pembelajaran tipe teams games tournament*
2. Peneliti tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar
3. Mata pelajaran IPS
   * 1. Perbedaan
        + 1. Kelas yang berbeda dan materi
     2. **Kerangka Pemikiran**

Yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS khususnya pada materi mengenal perkembangan transportasi serta pengalaman menggunakannya yang masih belum sesuai dengan harapan. Kekurang berhasilan tersebut disebabkan oleh banyak siswa yang tdak tahu perkembangan sejarah transportasi, transportasi jaman dulu dan masih banyaknya siswa yang malas belajar. di samping 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 peran siswa sebagai tutour sebaya danmengandung unsur-unsur permainan dan reincforcement di dalamnya, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah di pelajari. 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 pebelajaran sehingga prestasi belajar siswapun di harapkan akan meningkat.

Secara lebih konkret, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah berawal dari permasalahan bahwa prestasi belajar IPS pada materi perkembangan transportasi serta pengalaman menggunakannya kompetensi masih rendah kualitasnya. Agar hasil belajar siswa meningkat, perlu ditentukan alternatif pemecahannya dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas yakni dengan menerapkan model pembelajaran teams games tournament dalam pembelajaran IPS. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan sebanyak tiga siklus. Pelaksanaan setiap siklus di observasi, di analisis, dan di refleksi untuk menentukan perencanaan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

* + 1. **Asumsi dan Hipotesis**

**Asumsi**

Menurut Saco (2006), dalam TGT murid memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor tinggi bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk quiz menggunakan kartu bernomor yang berkaitan dengan materi pelajaran.

**Hipotesis**

Dengan model pembelajaran *teams games tornament* siswa menjadi lebih aktiv, memotivasi siswa dalam belajar sehingga tingkat kemampuan terutama dalam materi mengenal perkembangan transportasi lebih tinggi dan meningkatkan hasil belajar siswa.