**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Belajar dan Pembelajaran**
   1. **Pengertian Belajar**

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang sangat erat. Proses pembelajaran tidak akan terjadi, jika tak ada proses belajar. Namun, tidak berarti sebaliknya belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak harus selalu melalui proses pembelajaran. Sesuai dengan pengertian belajar yang diungkapkan oleh (Sagala, 2010:13), belajar adalah sebagai suatu proses di mana seseorang berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Banyak hal yang bisa diperoleh dan dipelajari dari pengalaman sendiri, bisa dimana saja dan kapan saja.

Belajar akan lebih terarah dan terkendali jika adanya proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arthur T. Jersild (Sagala, 2010:12), belajar adalah *“modification of behavior through experience and training”* yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan.

Belajar adalah pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku. Dilihat dari pengertian belajar dari pendapat ahli, bahwa belajar akan lebih terarah, terencana dan terkendali apabila melalui pendidikan dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat dua orang yang berperan aktif yaitu guru dan peserta didik, dimana guru berperan sebagai orang yang mengajar dan peserta didik berperan sebagai orang yang belajar.

Dikarenakan belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan pengalaman yang terencana dan pemberian latihan untuk melihat hasil belajar peserta didik, maka dalam proses pembelajaran guru bertanggung jawab untuk:

* 1. Mengidentifikasi perubahan tingkah laku yang diinginkan.
  2. Menyusun sumber-sumber belajar termasuk isi dan media instruksi untuk menyediakan suatu pengalaman dalam mana siswa akan memperoleh kesempatan untuk merubah tingkah lakunya.
  3. Menyelenggarakan sesi pembelajaran (kegiatan belajar pembelajaran)
  4. Mengevaluasi apakah perubahan tingkah laku telah tercapai dan sudah menilai kualitas dan kuantitas perubahan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran sangat berkaitan erat dengan individu (peserta didik) untuk mengubah tingkah laku. Guru harus memperhatikan ranah-ranah yang dimiliki peserta didik yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara optimal.

Hal yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah adanya komunikasi. Komunikasi terjadi dari suatu sumber yang menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dalam konteks belajar komunikasi adalah sarana penting bagi seorang guru dalam menyelenggarakan proses belajar dan pembelajaran dengan mana guru akan membangun pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan.

* 1. **Ciri-ciri Belajar**

Menurut Djamarah (2002:22) belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri–ciri belajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. [Belajar](http://www.wawasanpendidikan.com/2013/07/hakikat-belajar.html) adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.
7. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya,
8. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

Ketiga ciri belajar tersebut merupakan acuan terhadap kategori belajar dalam suatu pembelajaran.

* 1. **Pengertian Pembelajaran**

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan definisi belajar di atas, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa untuk dapat menyampaikan dan mengetahui sesuatu yang didalamnya terdapat suatu proses belajar dengan tujuan yang hendak dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (Sugandi dkk. 2007:6) mengartikan pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Selain itu, Sudjana (2004:28) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematik dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Sedangkan menurut Komalasari (2010:3), pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Briggs (Sugandi dkk. 2007:9-10), pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta belajar sedemikian rupa, sehingga peserta belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Unsur utama dari pembelajaran yaitu pengalaman anak sebagai seperangkat event, sehingga terjadi proses belajar.

Dari beberapa definisi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja diciptakan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa di dalamnya yang bertujuan untuk membelajarkan.

* 1. **Ciri-Ciri Pembelajaran**

Ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (Sugandi dkk. 2007:15) yang menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

* + 1. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
    2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
    3. Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
    4. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi
    5. Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir
    6. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

1. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
   * + 1. **Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan  masyarakat di Indonesia. Pelajaran Ilmu Pengetauan Sosial disesuaikan dengan berbagai prespektif  sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

Pada dasarnya, Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diberikan pada semua jenjang pendidikan, di dalamnya mencakup seluruh aspek kehidupan sosial manusia dan lingkungannya, kehidupan masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang serta mempelajari bagaimana manusia tersebut berusaha memenuhi seluruh kebutuhannya dan menyelesaikan seluruh permasalahan yang dihadapi.

Jadi, tugas seorang guru pada mata pelajaran IPS adalah mengetahui dan mengembangkan kemampuan anak didik sedemikian rupa sehingga mereka mampu mengerti dirinya sendiri maupun orang lain secara lebih, mampu mengisi kehidupannya dengan lebih efektif, turut membantu mengembangkan masyarakat sekelilingnya dengan kemampuannya dan membantu dalam proses perubahan masyarakat serta menjadi warga Negara yang baik.

* + - 1. **Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Dalam kurikulum 1994 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, yaitu:

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, Tata Negara, dan Sejarah. IPS yang diajarkan di Sekolah Dasar terdiri dari dua bahan kajian pokok, Pengetahuan Sosial dan Sejarah. Bahan kajian Pengetahuan Sosial mencakup Lingkungan Sosial, Ilmu Bumi, Ekonomi, dan pemerintahan. Bahan kajian Sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini (Kurikulum Sekolah Dasar, 1994:149).

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar dalam Suplemen GBPP (1999), yaitu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, dan Tata Negara. IPS yang diajarkan di Sekolah Dasar terdiri dari dua bahan kajian pokok, Pengetahuan Sosial dan Sejarah. Bahan kajian Pengetahuan Sosial mencakup Lingkungan Sosial, Ilmu Bumi, Ekonomi, dan pemerintahan. Bahan kajian Sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini.

Dari pengertian Pendidikan IPS Sekolah Dasar yang tersirat dalam kurikulum pendidikan dasar 1994 itu mengacu dari definisi-definisi yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan IPS yang menyepakati bahwa Ilmu pengetahuan sosial berasal dari *sosial studies*.

Pada dasarnya pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan mereka berperanserta dalam kelompok hidupnya. Bila dikaji lebih menekankan kepada pembentukan anak sebagai warga atau anggota yang memiliki sikap, keterampilan dan nilai-nilai sehingga mampu berperan serta dalam kelompok hidupnya.

* + - 1. **Materi IPS di Sekolah Dasar**

Pengorganisasian materi IPS di SD sumbernya dari berbagai Ilmu Sosial yang diintegrasikan menjadi satu ke dalam mata pelajaran, dengan melibatkan bahan kajian Geografi, Ekonomi, Sejarah, Sosiologi, Antropologi dan Tata Negara. Dengan demikian pengajaran IPS di SD merupakan bagian integral dari bidang studi. IPS SD berusaha mengintegrasikan materi dari cabang-cabang ilmu tersebut dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling dengan tujuan untuk mengembangkan *human knowledge* melalui penelitian, penemuan, eksperimen, dll.

Ada lima karakteristik IPS dilihat dari materinya, yaitu sebagai berikut :

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.
   * + 1. **Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD**

Dalam kurikulum 1994 pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar menyatakan bahwa pendidikan IPS :

Bertujuan agar siswa mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan tujuan pengajaran sejarah bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak lampau hingga masa kini sehingga memiliki rasa kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air. (Kurikulum Sekolah Dasar, 1994)

Kajian mengisyaratkan bahwa pengajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar berupaya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada siswa dalam upaya melihat kenyataan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Lebih jauh kurikulum 1994 menjelaskan bahwa ada tiga aspek yang ditekankan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu: 1) Pengetahuan, 2) Keterampilan, dan 3) Nilai dan sikap. Ketiga aspek tersebut merupakan acuan yang berorientasi pada pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial tidak hanya terpaku kepada materi yang terdapat di lingkungan sekitar siswa sehingga proses maupun hasil pembelajarannya benar-benar bermakna bagi siswa sesuai dengan potensi dan harapan masyarakat.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar lebih menitikberatkan pada bagaimana mendidik siswa untuk mengenal, memehami dan mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, nilai dan moral dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.

Tujuan lain dari Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar dilihat dari pendidikan nasional bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan terhadap setiap persoalan yang dihadapinya.

1. **Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran Kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompoknya harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran Kooperatif belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur pembelajaran Kooperatif harus diterapkan, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

Didalam pembelajaran Kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri 4 sampai 6 orang siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekrja dengam teman yang berbeda latar belakangnya. Keberhasilan suatu karya sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Metode pembelajaran Kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Berdasarkan uraian di atas pembelajaran Kooperatif merupakan suatu metode yang banyak menggunakan siswa untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar, untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, di mana saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebayannya.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam susasana belajar yang terbuka dan demokratis.

Model pembelajaran Kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli. Selain meningkatkan hasil belajar model pembelajaran Kooperatif ini dapat meningkatkan aktivitas siswa karena Kooperatif learning adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar yang berpusat pada siswa seperti pada pembelajaran kooperatif ini akan membentuk interaksi yang baik antar siswa dengan guru maupun antar siswa dengan siswa akan memupuk suatu kerjasama yang baik yang menguntungkan semua anggota kelompok, sehingga mampu mengatasi meteri-materi yang sulit untuk dapat dipecahkan.

1. ***Teams Games Tournament* (TGT)**
   * + 1. **Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)**

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

* + - 1. **Tujuan dari Metode *Teams Games Tournament* (TGT)**

Agar siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang memuaskan dan mampu berfikir lebih maju serta dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Metode ini juga tidak mengharapkan siswa yang hanya mendengar, mencatat, dan menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui metode *Team Games tournament* (TGT) siswa aktif berkomunikasi, berfikir lebih maju serta memungkinkan siswa belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

* + - 1. **Fungsi Metode *Team Games Tournament* (TGT)**

Metode *Teams Games Tournament* merupakan suatu metode yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutour sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement.* Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam metode kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

* + - 1. **Langkah–langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

1. Penyajian kelas

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

1. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

1. Permainan (*Game*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini nantinya dikumpulkan siswa untuk *tournament* mingguan.

1. *Tournament*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

1. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Adapun cara penskorannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

**Kriteria Pengahargaan Kelompok**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kriteria** | **Predikat** |
| 30 sampai 39 | **Tim Kurang baik** |
| 40 sampai 49 | **Tim Baik** |
| 50 sampai 59 | **Tik Baik Sekali** |
| 60 ke atas | **Tim Istimewa** |

**(Slavin, 1995:144)**

* + - 1. **Kelebihan dan Kekurangan Metode *Teams Games Tournament* (TGT)**

1. **Kelebihan Metode *Teams* *Games Tournament* (TGT)**

Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam
4. Siswa dituntut untuk aktif dalam belajar
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Memotivasi siswa dalam belajar sehingga tingkat kemauan belajar lebih tinggi
7. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
8. Peserta didik dapat bekerja dengan semangat kompetitif dengan kelompok lain.
9. Memupuk kerjasama kelompok dan mengembangkan tanggung jawab kelompok sehingga tugas bersama dapat diutamakan.
10. Peserta didik dapat merespon dan mengevaluasi kegiatan mereka dalam diskusi kelompok.
11. Meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok
12. **Kekurangan Metode Teams Games Tournament (TGT)**
    1. Bagi Guru

Sulitnya dalam mengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kekurangan ini dapat diatasi jiga guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk melakukan tournament cukup banyak sehingga terkadang melewati waktu yang telah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

* 1. Bagi Siswa

Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelamahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

1. **Hasil Belajar**

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat nilai hasil belajar peserta didik. Hasil belajar diartikan sebagai hasil ahir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) dengan mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan dan identik dengan pemberian nilai, yang dimana ada ketentuan-ketentuan tertentu.

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap proses pembelajaran yang dilakukan, dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuans siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

* 1. **Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor internal dan eksternal siswa menjadi bagian yang penting dalam mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajarannya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

* 1. Faktor Internal (dari dalam diri siswa sendiri)

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, meliputi tiga faktor yakni :

* + 1. Faktor jasmaniah
       - Kesehatan
       - Cacat tubuh
    2. Faktor psikologis
       - Intelegensi
       - Bakat
       - Motivasi
       - Kematangan
    3. Faktor kelelahan
       - Kelelahan jasmani
       - Kelelahan rohani
  1. Faktor Eksternal (dari luar diri siswa)

Faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu :

* + 1. Faktor keluarga
       - Cara orang tua mendidik.
       - Relasi antar anggota keluarga
       - Suasana rumah
       - Keadaan ekonomi keluarga
    2. Faktor sekolah
       - Metode mengajar
       - Kurikulum
       - Relasi guru dengan siswa
       - Relasi siswa dengan siswa
       - Disiplin sekolah
       - Alat pelajaran
       - Waktu sekolah
       - Standar pelajaran diatas ukuran
       - Keadaan gedung
       - Metode belajar
    3. Faktor masyarakat
       - Kesiapan siswa dalam masyarakat
       - Teman bergaul
       - Bentuk kehidupan masyarakat
  1. **Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar**

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka sangat penting sekali untuk mengetahui hubungan antara teori yang satu dengan teori yang lainnya. Misalnya hubungan antara model pembelajaran Kooperatiftipe *Teams Games Tournament* dengan hasil belajar siswa. Sehingga pada akhirnya pengkajian teori tersebut mempermudah peneliti untuk memperkuat kesimpulan.

Berdasarkan kajian-kajian teori sebelumnya dapat disimpulakan bahwa pembelajaran Kooperatif *Tipe* *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, dimana setiap siswa dalam kelompok memiliki tanggung jawab yang sama dan melibatkan tutour sebaya sebagai pengarah dalam kelompok. Dengan ini maka setiap siswa akan bertanggung jawab mengenai bagian materi yang dipelajari yang akan menjadikan siswa mempelajari materi secara lebih mendalam. Keadaan seperti ini dapat melatih siswa untuk melatih komunikasi antar siswa dalam menyampaikan materi serta setiap siswa akan lebih mendalami materi sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Suatu proses pembelajaran dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan pembelajaran yang efektif. Hal terpenting dalam menentukan baik tidaknya hasil pembelajaran adalah bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung, artinya apabila proses pembelajaran itu dilakukan dengan baik maka akan menghasilkan hasil yang baik pula, begitu pun apabila proses tersebut dilakukan dengan tidak baik maka hasilnya pun tidak akan optimal.

1. **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui berbagai upaya, antara lain melalui pembenahan isi kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa, penyediaan bahan ajar yang memadai, penyediaan sarana belajar dan peningkatan kompetensi guru. Namun dari sekian banyak upaya tersebut, peningkatan kualitas pendidik tetap menduduki posisi sangat strategis dan akan berdampak positif. Dampak positif tersebut antara lain berupa: (1 peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan masalah pendidikan dan masalah pembelajaran yang dihadapi secara nyata; (2 peningkatan kualitas masukan, proses dan hasil belajar; (3 peningkatan keprofesionalan pendidik; (4 penerapan prinsip pembelajaran berbasis penelitian. Dan ternyata upaya peningkatan kualitan pendidik hanya bisa dilakukan setelah diadakan PTK oleh guru yang bersangkutan.

Menurut Hopkins (1993:155) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktek pembelajaran. Sehingga kita dapat pula mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

1. **Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam**
   * + 1. **Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu**

Perkembangan kemajuan bangsa Indonesia tidak terlepas dari para tokoh sejarah. Tokoh-tokoh tersebut turut memberikan sumbangan kemajuan kepada bangsa ini, sesuai pada bidang dan kemampuan yang dimilikinya. Kita sebagai generasi penerus bangsa, dapat mengambil sikap dan perilaku positif dari para tokoh tersebut, untuk dapat diterapkan dalam kehidupan kita. Dalam uraian ini, kita akan melihat perkembangan bangsa kita melalui pemahaman, dengan para tokoh sejarah bangsa kita pada masa kerajaan Hindu di Indonesia.

1. Mulawarman

Mulawarman adalah tokoh pada masa Kerajaan Kutai yang membawa kerajaannya mencapai puncak kejayaan. Bukti kejayaan dapat dilihat pada prasasti berupa Yupa. Dalam prasasti tersebut terdapat tulisan yang menceritakan bahwa Mulawarman mempersembahkan 1000 ekor lembu pada kaum Brahmana (Kastra Brahmana adalah kasta kaum pendeta yang merupakan kasta tertinggi dalam agama Hindu).

Raja Mulawarman memberi perhatian kepada para pemuka agama, dan perkembangan Hindu pada masa itu. Selain itu, beliau senantiasa mengusahakan kemakmuran rakyat dengan memajukan bidang perdagangan, diantaranya dengan mengizinkan pedagang-pedagang asing masuk ke Kutai. Banyak pedagang yang datang dari India dan daerah sekitarnya yang masuk melalui Sungai Barito dan Selat Makasar, lalu menuju Filipina dan akhirnya ke Negeri China.

1. Purnawarman

Dijelaskan dalam Prasasti Tugu, bahwa pada tahun ke-22 masa pemerintahannya, Raja Purnawarman memerintahkan penggalian sebuah sungai sepanjang 11 km. sungai tersebut diberi nama sungai Gomati. Selain penggalian sungai Gomati, disebutkan pula penggalian sungai Candhrabhaga yang pada perkembangannya disebut sungai Bekasi.

Penggalian sungai tersebut dimaksudkan untuk mengairi sawah para penduduk Tarumanegara, yang terletak di pedalaman jauh dari laut dan sungai. Keadaan tersebut mendorong penduduk untuk mendalami bidang pertanian. Hal ini merupakan perhatian dari raja Purnawarman kepada kemakmuran dan kesejahteraan rakyat pada bidang ekonomi.

1. Rakai Pikatan

Pikatan merupakan raja dari Kerajaan Mataram Kuno yang beragama Hindu. Ia adalah menantu dari Raja Samaratungga yang menikah dengan Pramodhawardiani, putri sulung Samaratungga. Rakai Pikatan berasal dari Dinasti Sanjaya yang memerintah di Mataram Kuno. Rakai Pikatan juga memperhatikan kehidupan keagamaan bentuk perhatiannya ditunjukan dengan pembangunan Candi Prambanan untuk umat agama Hindu dan Candi Plaosan untuk umat agama Budha.

1. Ken Arok

Ken Arok adalah pendiri kerajaan Singasari. Beliau menjadi cikal bakal raja-raja Majapahit. Mula-mula Ken Arok mengabdi pada Awuku Tunggul Ametung di Tumapel. Tumapel termasuk wilayah kerajaan Kediri. Ken Arok jatuh cinta kepada Ken Dedes, istri Tunggul Ametung. Ken Arok membunuh Tunggul Ametung. Kemudian ia memperistri Ken Dedes dan menjadi penguasa di Tumapel.

* + - 1. **Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Budha**

1. Balaputradewa

Balaputradewa adalah raja Sriwijaya yang memerinta sekitar abad ke-9 atau ke-10 Masehi. Beliau berasal dari keluarga Syailendra, yang berkuasa di Pulau Jawa sekitar tahun750. Ayah Balaputradewa bernama Samaragrawira dan ibunya bernama Tara. Balaputradewa kemudian diberi gelar dengan mana Sri Wirawairimatharia. Pada jaman pemerintahan Balaputradewa, Sriwijaya menjalin hubungan-hubungan dagang dengan kerajaan-kerajaan di Jawa, semenanjung Malaya, dan Cina. Karena itu, nama Balaputradewa juga dikenal di negeri lain. Di daerah Nalanda, India nama Balaputradewa terpahat diantara prasasti diantara puing-puing suatu wihara kuno. Disitu tercantum Suwarnadwipa, sebutan lain bagi Pulau Sumatra atau Kerajaan Sriwijaya.

1. Samaratungga

Raja Samaratungga berasal dari Dinasti Syailendra yang memerintah di kerajaan Mataram Kuno. Samaratungga sangat memperhatikan perkembangan agama Budha, pada saat itu agama Hindu dan Budha berkembang bersama dan hidup rukun seperti tertera pada prasasti Kalasan.

Bentuk perhatian raja Samaratungga, yaitu beliau menyuruh Gunadharma membangun Candi Borobudur sebagai tempat pemujaan. Seperti kita ketahui, Candi Borobudur merupakan candi agama Budha terbesar di dunia. Hingga sekarang banyak wisatawan asing yang mengunjungi Candi Borobudur.

* + - 1. **Tokoh sejarah pada masa kerajaan Islam**

Tokoh-tokoh sejarah Islam di Indonesia mempunyai kaitan erat dengan perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Kerajaan-kerajaan Islam yang ada di Indonesia antara lain:

1. Kerajaan Samudera Pasai, yang merupakan kerajaan Islam pertama di Indonesia
2. Kerajaan Demak, yang merupakan kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa
3. Kerajaan Mataram Islam
4. Kerajaan Cirebon

Selain berkaitan dengan kerajaan-kerajaan Islam, para tokoh sejarah pada masa kerajaan Islam di Indonesia juga turut mempengaruhi perkembangan agama Islam di tanah Jawa. Perkembangan Islam di Jawa sangat dipengaruhi oleh para ulama yang lebih dikenal dengan sebutan Walisongo. Walisongo beranggotakan Sembilan (9) orang ulama, di antaranya adalah Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kudus, Sunan Kalijaga, Sunan Muria dan Sunan Gunung Jati. Dengan perantara para wali, agama Islam dapat berkembang dengan pesat.

1. **Kajian Hasil-Hasil Penelitian Yang Relevan**

Didukung oleh hasil penelitian yang serupa mengenai model pembelajaran Kooperatif khususnya *Tipe Teams Games Tournament*, diperoleh beberapa temuan bahwa antara lain guru dalam mengelola pembelajaran cukup baik, dan dapat meningkatkan aktivitas siswa. Telah ditemukan hasil bahwa dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif khususnya dalam penggunaan metode *teams games tournament* lebih baik.

Sebagaimana yang telah dilakukan oleh Lilis Nuryanti (2009). Dapat kita lihat bahwa hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan metode *teams games tournament* dapat memperbaiki proses pembelajaran. Peningkatan proses dan hasil yang diukur melalui evaluasi siklus I dan siklus II dengan rata-rata capaian kognitif pada siklus I sebesar 72,04% dan pada siklus II sebesar 89,84% (meningkat 17,8%). Capaian rata-rata ranah afektif pada siklus I sebesar 71,80% dan pada siklus II sebesar 77,13% (meningkat 5,33%). Ranah psikomotor (siswa yang rajin) pada siklus I 65% dan pada siklus II menjadi 80% (meningkat 15%).

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Titik Dwi Rahayu (2012) Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran TGT dengan media TTS (Teka-Teki Silang) untuk Perbaikan Proses Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Cimaung menunjukan adanya proses peningkatan dalam pembelajaran, ini terlihat pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif, nilai siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,34%.

1. **Kerangka Berfikir**

Metode *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 dan mengandung unsur-unsur permainan dan *reinforcement* di dalamnya, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari. Keunggulan dalam metode *teams games tournament* ini dapat meningkatkan respon siswa, karena dengan menerapkan sebuah permainan (*games*) dalam pembelajaran, siswa Sekolah Dasar akan lebih mudah menyerap materi pembelaran sehingga prestasi belajar siswapun diharapkan akan meningkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lilis Nuryanti (2009) bahwa metode *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas X melalui tindakan bersiklus tergolong baik.

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Titik Dwi Rahayu (2012) Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran TGT dengan media TTS (Teka-Teki Silang) untuk Perbaikan Proses Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Cimaung. Hasil penelitian dengann menggunakan metode *teams games tournament* pada pembelajaran IPS menunjukan adanya proses peningkatan dalam pembelajaran, ini terlihat pada perolehan nilai siswa dalam pembelajaran IPS yang mengalami peningkatan.

Dengan adanya peningkatan proses belajar melalui metode *teams games tournament,* maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *teams games tournament* prestasi dan hasil belajar siswa akan meningkat.

1. **Hipotesis Tindakan**

Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* ini sebelumnya telah dilakukan dan menunjukan hasil positif. Menurut Zainal Mustafa (Tohardi, 2008:94) mendefinisikan bahwa hipotesis adalah sebuah tafsiran yang dirumuskan dan diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah langkah penelitian selanjutnya.

Hipotesis dirumuskan berdasarkan teori, dugaan, pengalaman pribadi atau orang lain, kesan umum, kesimpulan yang masih sangat sederhana. Hipotesis adalah pernyataan keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya menggunakan data atau informasi yang dikumpulkan melalui sampel.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jika perencanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan metode *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* maka hasil belajar siswa pada materi tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Linggar 01 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung akan meningkat.
2. Jika pembelajaran IPS pada materi tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dilaksanakan dengan metode *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* maka hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Linggar 01 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung akan meningkat.