**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Belajar Dan Pembelajaran**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan kegiatan berperoses 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.

Belajar adalah proses atau usahayang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan ditempat lain seperti museum, di laboratorium, di lingkungan setempat dan dimana saja.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Menurut Gagne dalam wahid (2007) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya akibat suatu pengalaman . Slameto (2003: 5) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

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.

1. **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 Darsono (2002: 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kea rah yang lebih baik.

Menurut Arikunto (1993: 12) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Lebih lanjut Arikunto mengemukakan (1993: 4) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut corey pembelajaran ialah suatu proses yang menunjukan bahwa lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi tertentu.

Menurut Rahil Mahyuddin pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif, yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kehamiran intelektual.

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.

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 sistematik dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

1. **Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran adalah merupakan inti bahasan evaluasi yang kegiatannya dalam lingkup kelas atau dalam lingkup proses belajar mengajar bagi seorang guru dan ada juga yang menyatakan media yang terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar.

 Jadi, guru yang ingin menyempurnakan pengajarannya perlu mengevaluasi pengajaran itu sehinnga diketahui perubahan apa yang seharusnya di adakan.salah satu jalan yang sangat penting untuk melakukan hal itu adalah mengevaluasi hasil belajar yang telah di capai oleh pengajar dan mengetahui sampai mana kemampuan pengetahuan dan pemahaman peserta didik selama prosese belajar mengajar berlangsung. Komponen – komponen yang penting dalam melakukan Evaluasi. Pengukuran, Tes, Penilaian, Pengambil keputusan.

Secara garis besar evaluasi pembelajaran di bedakan menjadi tiga macam luasan , yaitu pencapaian akademik , kecakapan dan penyusaian personal sosial.

1. Pencapaian akademik. Cakupan yang paling penting dari evaluasi pembelajaran dan banyak di fahami pemamfaatannya oleh para guru adalah ekspolarasi informasi tentang pencapaian.

2. Evaluasi kecapaian dan kepandaiana. Secara denitif evaluasi kecakapan tidak lain adalah mencari informasi yang berkaitan dengan kemampuan atau kapasitas belajar peserta didik yang di evaluasi. Cara yang baik untuk memperidiksi siswa adalah usaha pelacakan kembali pencapaian hasil belajar dari sejak di sekolah dasar smpai jenjang sekarang , misalnya sekolah menengah atas bidang bidang studi yang sama. Mental ability di bangun untuk menemukan evaluasi kecakapan sekitar evaluasi intelegensi umum.

3. Evaluasi penyesuaian personal social. Cakupan lain yang perlu di ketahui seorang guru terhadap para siswanya adalah evaluasi yang berkaitan erat dengan tingkat adaptasi atau penyesuain siswa secara personalitas atau secara barsama dengan teman sekolah atau di kelas.

1. **Model Pembelajaran**
2. **Definisi Model Pembelajaran**

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Menurut Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega (1990) mengetengahkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

Menurut E. Mulyasa (2003) mengetengahkan lima model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan tuntutan Kurikukum Berbasis Kompetensi; yaitu : (1) Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching Learning); (2) Bermain Peran (Role Playing); (3) Pembelajaran Partisipatif (Participative Teaching and Learning); (4) Belajar Tuntas (Mastery Learning); dan (5) Pembelajaran dengan Modul (Modular Instruction).

Menurut Toeti Soekamto dan Winataputra (1995:78) mendefinisikan ‘model pembelajaran’ sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa model-model pembelajaran merupakan kerangka konseptual sedangkan strategi lebih menekankan pada penerapannya di kelas sehingga model-model pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan pada kegiatan perancangan kegiatan yang sistematik dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa untuk lebih giat dalam proses pembelajaran.

1. **Jenis-Jenis Model Pembelajaran**
2. **Model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together**

Merupakan salah satu istilah dalam pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk menunjukan adanya penomeran pada setiap anggota kelompok. Model pembelajaran tipe numbered heads together belajar mengajar ini dikembangkan oleh spencer kagan (1992). Tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, selain itu juga tipe ini mendorong siswa yang meningkatkan semangat kerja sama mereka teknik ini bias digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Lie, 2007: 59).

Slavin (dalam Isjoni, 2011: 45) bahwa keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

1. **Model Pembelajaran Kontekstual**

Merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang meningkatkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari., baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga Negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.

Suhaerma, Erman 2003: 3 menyatakan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah pembelajaran yang mengambil ( menstimulasikan, menceritakan berdialog, atau Tanya jawab) kejadian pada dunia nyata kehidupan sehari-hari yang dialami siswa kemudian diangkat dalam kehidupan sehari-hari yang dialami siswa kemudian diangkat dalam konsep yang dibahas.

1. **Model *Diccovery Learning***

Model discovery learning adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan

( Budiningsih, 2004: 43) discovery terjadi apabila indipidu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya dan prinsip. Diskoveri dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan interi.

Menurut Wilcok dalam hosman (2014: 281) dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagaian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengamatan dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka

1. **Model *Cooperative Learning***

Slavin (1995) mengemukakan “in cooperative learning methods, student work together in for member teams to master material initially presented by the teacher”. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

Istilah *cooperative learning* dalam nahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Menurut Jonson dan jhonson (1994) c*ooperative learning* adalah mengelompokan peserta didik di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Anita lie (2000) menyebut cooperative learning dengan istilah gotong royong, yaitu system pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam tugas-tugas yang tersetruktur. Lebih jauh dikatakan cooperative learning hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau satu tim yang di dalamnya peserta didik secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.

Bannet (1995) menyatakan ada 5 unsur dasar yang dapat membedakan cooperative learning dengan kerja kelompok, yaitu :

1. Positive interdepednece
2. Ineraction face to face
3. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok
4. Membutuhkan keluesan
5. Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

Pada dasarnya model cooperative learning dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum Ibrahim, et al (isjoni 2013: 27), yaitu :

1. Hasil belajar akademik

Dalam cooperative learning meskipun mencakup beragam tujuan social juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memehami konsep-konsep sulit

1. Penerimaan terhadap individu

Tujuan lain model cooperative learning adalh penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas social, kemampuan dan ketidak mampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja sama saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif agar belajar saling menghargai satu sama lain.

1. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga cooperative learning adalah mengajarkan peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan social penting dimiliki peserta didik sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

1. **Kelebihan dan kelemahan *cooperative learning***

Jarolimet dan pakar (isjoni, 2013: 24) mengemukakan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dari penggunaan model cooperative learning dalam pembelajaran. Sebagai berikut rinciannya :

1. Saling ketergantungan yang positif
2. Adanya pengakuan dalam merespon individu
3. Peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
4. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
5. Terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara peserta didik dengan pendidik
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Hasan (isjono, 2013: 26) mengemukakan bahwa pembelajaran cooperative learning pendidik harus berusaha menanamkan dan membina sikap berdemokrasi diantara para peserta didiknya. Maksudnya suasana kelas yang harus diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat diharapkan suasana yang terbuka dengan kebiasaa-kebiasaan kerja sama, terutama dalam memecahkan kesulitan-kesulitan peserta didikpun harus dapat menerima pendapat dari peserta didik lainnya seperti peserta didik satu mengemukakan pendapatnya lalu peserta didik yang lainnya mendengarkan dimana letak kesalahan, kekurangan atau kelebihan dan setiap peserta didik harus dapat menghormati pendapat yang lain.

1. Model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL)

Merupakan salah satu model pembelajaran berbasis kompetensi yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan kurikulum 2004. CTL merupakan konsep pembelajaran yang menekannkan pada keterkaitan materi pembelajaran dengan dunia kehidupan secara nyata, sehingga para siswa dapat menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran kontekstual, tugas guru adalah memberikan kemudahan belajar dengan menyediakan berbagai sarana dan sumber belajar yang memadai. Guru bukan hanya memberikan materi pembelajaran hafalan, tetapi mengatur lingkungan dan strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar. Lingkungan belajar yang kondusif sangat penting dan sangat menunjang pembelajaran kontekstual.

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

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. Nur dan Wikandari (2000) menjelaskan bahwa 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.

1. **Tujuan dari *model team game tournament (TGT)***

Agar siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar dengan hasil yang memuaskan dan mampu berfikiran 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, menghapal materi pembelajaran. Akan tetapi melalui metode teams game tournament (TGT) siswa aktif berkomunikasi, berfikiran lebih maju serta memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.(nadhirin 2008).

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

Model pembelajaran *team games tournament (TGT)* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelsaian secara ilmiah. Metode ini tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghapal materi pelajaran akan tetapi melalui metode team game tournament siswa akan aktif lebih maju serta memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dismping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (sanjaya wijaya 2008).

Menurut juhaerni (1997: 110) mengungkapkan bahwa metode reams game tournament merupakan aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT.

Menurut suharno (2006) metode team game 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.

1. **Langkah-langkah model team game tournament (TGT)**

Team game tournament (TGT) setiam 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 : 1995) mengatakan bahwa komponen-komponen dalam TGT perlu memperhatikan sebagai berikut :

1. Presentasi kelas

Dalam prsentasi 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 kelak dapat membantu siswa dalam mengikuti team game tournament.

1. Kelompok (team)

Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang hiterogen. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semuan anggota kelompok untuk mengikuti game dan tournament dengan sebaik-baiknya. Diharapkan semua anggota kelompok melakukan hal yang terbaik untuk kelompoknya.

1. 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.

1. Kompetisi (tournament)

Kompetisi merupakan bentuk permainan langsung. Umumnya diselenggarakan pada akhir minggu setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok memperaktikan 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 darii semua level di penampilan sebelumnya untuk mengoptimalkan nilai kelompok mereka menjadi yang terbaik.

1. Penghargaan Kelompok (Teamrecognize)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapatkan piala, hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

1. **Kelebihan dan kelemahan model team game tournament (TGT)**
2. Kelebihan metode *team game tournament (TGT)*

Kelebihan TGT metode pembelajaran *kooperatif teams game tournament (TGT)* ini mempunyai kelebihan menurut (suarjana 2000: 10) dalam (istiqomah :2006), 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
9. Kelemahan metode team game tournament (TGT)

Kelemahan TGT metode pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) ini mempunyai kelemahan menurut (suarjana: 10) dalam (istiqomah: 2006) yang merupakan kelemahan dari pembelajaran GT 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.

1. 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.

1. **Sikap Kerja Sama**
2. **Pengertian Sikap Kerja Sama**

Menurut Purwanto (Wawan. 2011, h. 27) Sikap adalah pandangan-pandangan atau perasaan yang disertai kecenderungan untuk bertindak sesuai sikap objek.

Menurut Azwar S. (Wawan 2011, h. 31) srtuktur sikap terdiri atas 3 komponen yang saling menunjang yaitu:

Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap, komponen kognitif berisi kepercayaan stereotipe yang dimiliki individu mengenai sesuatu dapat disamakan penanganan (opini) terutama apabila menyangkut masalah isu atau problem yang controversial.

Komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap dan merupakan aspek yang paling bertahan terhadap pengaruh-pengaruh yang mungkin adalah mengubah sikap seseorang komponen afektif disamakan dengan perasaan yang dimiliki seeorang terhadap sesuatu.

Komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berprilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang. Dan berisi tendensi atau kecenderungan untuk bertindak atau bereaksi terhadap seseuatu dengan cara-cara tertentu. Dan berkaitan dengan objek yang dihadapinya adalah logis untuk mengharapkan bahwa sikap seseorang adalah dicerminkan dalam bentuk tendensi prilaku.

Kerja sama merupakan perpaduan dari sikap individu yang terbentuk berdasarkan komitmen bersama yang diwujudkan berupa satu sikap dan perilaku kelompok sesuai dengan karakteristik dari pada sikap dan perilaku individu.

Dapat disimpulkan sikap kerja sama adalah pandangan atau perasaan yang disertai tindakan peserta didik dalam perilaku berkelompok.

Menurut Burton (Ahmad Rohani 2010, h. 29) menjelaskan bahwa Burton sangat memperhatikan apa yang dinamakan group process atau proses kelompok, yaitu cara individu mengadakan relasi dan kerjasama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama.

Kerja sama dalam kelompok yang demokratis itu yakni setiap individu yang berperan serta secara aktif dan ikut bekerja sama. Proses kelompok memiliki dua cirri utama, peran serta individu dalam segala kegiatan dan kerja sama antara individu dan kelompok. Tetapi di dalamnya memungkinkan juga akan timbul persaingan. Persaingan disini akan timbul secara sehat dan baik, jika sebelumnya individu mendapat arahan.

Dalam buku pengelolaan pengajaran karya Ahmad Rohani (2010, h. 30) menjelaskan bahwa ada 2 jenis kerja kelompok menurut William Burton yaitu sebagai berikut:

1. kerja kelompok untuk memecahkan suatu proyek atau masalah dengan langkah-langkah sebagai berikut :
2. merasa ada atau timbul masalah
3. identifikasi dan annalisis masalah
4. diseminasi tugas
5. aktivitas kelompok
6. penyelidikan oleh kelompok
7. konklusi
8. diskusi kelompok, untuk memecahkan suatu masalah yang menimbulkan berbagai pendapat. Kemudian agar kerja kelompok berjalan dengan baik, perlu diperhatikan beberapa prinsip berikut.
9. peserta didik perlu mengenal dan memahami tujuan, rencana masalah, dan manfaat untuk mereka
10. setiap anggota memberikan masukan-kontribusi
11. setiap individu merasa bertanggung jawab terhadap kelompok.
12. dikembangkan peran serta dan kerja sama secara efektif
13. perlu dicapai prosedur yang demokratis dan perencanaan pelaksanaan, penyelesaian dan pembuatan keputusan
14. pemimpin kelompok perlu menciptakan suasana dimana setiap anggota mau menyumbangkan buah pikirannya dan kerja sama secara kooperatif
15. gunakan evaluasi terhadap kemajuan kelompok dalam berbagai segi sosial, aktivitas, kepemimpinan dan sebagainya
16. diusahakan menimbulkan perubahan konstriktif pada sikap seseorang
17. setiap anggota merasa puas dan aman dalam kelompok kelas.

Maka pada setiap pembelajaran, guru hendaknya berupaya menciptakan suasana sosial yang membangkitkan kerja sama diantara peserta didik dalam menerima pelajaran sehingga pengajaran terlaksana lebih efektif dan efisien. Kelompok-kelompok kecil maupun kelompok-kelompok kelas akan sangat menguntungkan perkembangan individu dan sosial dari peserta didik, sekaligus memiliki nilai yang mendorong mereka untuk berprestasi belajar.

Dari pemaparan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam bekerja sama satu tim memang membutuhkan kekompakan dan kerja sama yang solid. Tetapi meski demikian, siswa juga dituntut untuk mandiri di dalam kelompok. Artinya, walaupun bekerja di dalam tim peserta didik tidk boleh hanya mengandalkan bantuan dan pertolongan rekan satu timnya. Peserta didik tetap harus memberikan konstribusi pribadi bagi kepentingan kelompok. Sikap kerja sama dalam kelompok merupakan perpaduan dari sikap individu yang terbentuk berdasarkan komitmen bersama yang diwujudkan berupa satu sikap dan perilaku kelompok sesuai dengan karakteristik dari pada sikap dan perilaku individu.

1. **Aspek- Aspek Kerja Sama**

Adapun aspek-aspek dalam kerja sama adalah sebagai berikut:

1. Membiasakan anak bergaul atau berteman dengan teman sebaya dalam melakukan tugas.
2. Membiasakan anak untuk menghargai pendapat atau kemampuan orang lain.
3. Menyadari bahwa kerja sama atau tolong menolong itu sangat penting dan menyenangkan.
4. Mengembangkan rasa empati pada diri anak.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa bekerja sama dapat membiasakan anak untuk bergaul, membiasakan anak untuk menghargai pendapat orang lain, membiasakan anak untuk saling tolong menolong dan mengembangkan rasa empati anak dalam bekerja sama saat berkelompok.

1. **Manfaat Kerja Sama**

Kerja sama dapat mempersiapkan siswa untuk masa depannya di masyarakat yaitu memacu siswa untuk belajar secara aktif ketika ia bekerja sama dan bukan hanya pasif. Hal ini memotivasi peserta didik mencapai akademik yang lebih baik, menghormati perbedaan yang ada dan kemajuan dalam kemampuan sosial. Semua itu akan membangun kemampuan kerja sama, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan dan saling bertukar ide.

Menurut Yuda M. Saputra, dkk. (2005, h. 53) mengemukakan bahwa:

Manfaat pembelajaran kerja sama adalah mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi social peserta didik, karena melalui kerja sama anak memperoleh kesempatan lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain, mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar lain, meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi dan membiasakan anak selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Menurut Beni Ambarjaya (2009, h. 34) manfaat kerja sama dalam kelompok antara lain sebagai berikut:

1. Siswa belajar menerima perbedaan dalam kemampuan dankecerdasan. Saat mengelompokkan siswa, usahakan kelompok tersebut terdiri atas siswa yang mempunyai gaya belajar dan kecerdasan yang berbeda-beda. Dengan demikian kemampuan inter personal siswa dapat terpisahkan.
2. Guru bisa menjadi pengajar. Melalui presentasi yang dilakukan oleh kelompoknya, siswa bisa berubah peran menjadi orang yang mengajar.
3. Saling menghormati diantara anggota kelompok.
4. Menghargai keberagaman dan memerhatikan setiap sumbangan pemikiran dari anggota kelompok.
5. Apabila timbul konflik, siswa belaja runtuk menyelesaikannya.
6. Saat bekerja dalam kelompok, siswa langsung mendapat respons dengan cepat atas apa yang menjadi pendapatnya. Hal ini sangat jarang menjadi di dalam kelompok besar. Banyak sekali keuntungan yang bisa didapat saat belajar kelompok. Apabila diruntut kepada tantangan masakini, banyak sekali pekerjaan yang mensyaratkan kamampuan individu bekerja dalam kelompok.

Dari pemaparan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat bekerja sama adalah untuk membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, selain itu untuk membiasakan anak selalu aktif dan kreatif dalam belajar secara berkelompok.

1. **Mandiri dalam Kelompok Kerja Sama**

Menjadi mandiri dalam kelompok kerja sama, dapat diupayakan dengan berbagai cara sebagai berikut:

a. Inisiatif; bekerja sama bukan berarti anggota kelompok cukup menunggu perintah ketua kelompok. Kalau perlu lakukan apa saja yang dapat anggota kelompok perbuat untuk kelompok tanpa menanti perintah. Selain it, jangan ragu untuk menawarkan bantuan pada rekan yang membutuhkan bantuan. Inisiatif juga merupakan bagian dari kontribusi pada kelompok.

b. Jangan tergantung; jangan biasaakan sifat ketergantungan di dalam kelompok, peserta didik harus berbuat sesuatu untuk kelompok. Tidak perlu cemas dan takut jika salah satu anggota tim tidak hadir. Bahkan seandainya ketua tim berhalangan, anggota lain tidak boleh kehilangan semangat untuk bekerja sama.

c. Kembangkan diri; tidak boleh bermalas-malasan dalam kerja sama kelompok, sementara yang lain bekerja keras. Walaupun kerja ti, masing-masing anggota kelompok juga memiliki nilai tersendiri. Karena itu jangan mengandalkan kerja keras rekan lain. Semua anggota harus bias mengembangkan diri di dalam kelompok. Perkaya wawasan dan pengetahuan, ini berguna untuk kontribusi bagi kelompok.

 d. Kesempatan berharga; tanamkan dalam diri bahwa bekerja dalam tim merupakan kesempatan berharga untuk banyak belajar. Pelajari hal-hal baru di dalam kelompok.

1. **Pembelajaran IPS**
2. **Pengertian hasil belajar**

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan factor intern dari siswa itu sendiri.

Dalam setiap proses pembelajaran di sekolah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Menurut nasutian (2006:36) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditun jukan dengan nilai tes yang di berikan guru.

Menurut hamalik (2001: 159) hasil belajar adalah bahwa hasil belajar menunjukan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indicator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukan dengan nilai tes yang di berikan oleh guru setelah selsai memberikan materi pembelajaran pada suatu pokok pembahasan.

1. **Kajian Teori Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
2. **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.

Dengan pertimbangan bahwa manusia dengan konteks sosial demikian luas, pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS di batasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat di jangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik.

Rumusan tentang pengertian IPS banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau social studies. Jadi, istilah IPS merupakan terjemaahan *social studies.*

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 pisikologi sosial yang disederhanakan untuk menapai tujuan pembelajaran. (Hamka : 2010)

1. 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. Akhirnya tujuan kurikuler secara praktis oprasional dijabarkan dalam tujuan intruksional atau tujuan pembelajaran. Sub batasan ini dibatasi pada uraian kurikuler bidang studi IPS (Hamka 2010).

1. Manfaat pembelajaran IPS

Mantfaat pembelajaran IPS menurut (Hamka 2010) meliputu hal-hal berikut

1. Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam Akehidaupan masyarakat.
2. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesame warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagi keahlian.
4. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan.
5. 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, kedalam dan bobot yang sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan yang dilaksanakan.

1. Karakteristik pembelajaran IPS

Istilah pendidikan IPS dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia masih relative baru di gunakan, pendidikan IPS merupakan padanan dari sosial studies dalam konteks kurikulum di amerika serikat, istilah tersebut pertama kali digunakan di AS pada tahun 1913 mengadopsi nama lembaga sosial studies yang mengembangkan kurikulum di AS (Mars, 1980: Martoella, 1978).

Kurikulum pendidikan IPS tahun 1994 sebagai mana yang di katakana oleh Hamid hasan (1990), 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.

Ada 10 konsep social studies dari NCSS, yaitu (1) *culture (2) time, continuity and changer (3) people, places and enviromments (4) individual development and identity (5) individuals, group, and instutions (6) power, authority and govermance (7) production, distribution and consumption (8) science, technology and society (9) global connections, dan (10) cive idealsand practices* (NCSS http;//www.socialstudies.org/standar/exec.html).

Konsep IPS,yaitu:(1)interaksi,(2) saling ketergantungan,(3) kesinambungandanperubahan,(4)keragaman/kesempatan/perbedaan, (5) konflik dan consensus, (6) pola (patron), (7) tempat, (8) kekuasaan (powee), (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, Gross (1978) menyebutkan bahwa tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well functioning citizens in a democratic spciety”.* Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya (Gross 1978).

Ilmu pengetahuan juga membahas hubungan antara manusia dan lingkungannya, lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya, pendidikan IPS berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang di hadapi sehingga akan menjadikannya (kosasih, 1994).

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bakal 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 trus di tingkatkan (kosasih,1994), 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 (Azis Wahab, 1986), 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 menjadiakan 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 (kosasih,1994; Hamid hasan, 1996).

Karakteristik mata pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrai dari berbagai di siplin ilmu-ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya. Rumusan ilmu sosial berdasarkan realitas dan penomna 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 komaratif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayan struktur sosial, aktivitas-aktivita ekonomi, organisasi politik ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih.

1. **Kenampakan Alam Serta Hubungannya Dengan Keragaman Sosial Dan Budaya**
2. **Ciri-ciri dan manfaat kenampakan alamserta keragaman sosial budaya setempat**
	1. Ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam

Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang ada di alam dan terbentuk oleh alam. Kenampakan alam disuatu tempat biasanya berupa gunung, pegunungan, sungai, danau, daratan, pantai, dan laut. Dalam hal ini kenampakan alam terbatas di atas permukaan bumi.

Permukaan bumi terdiri atas daratan dan perairan. Di nagian daratan terdapat berbagai macam bentangan alam, antara lain daratan rendah, daratan tinggi, pegunungan, gunung, sungai, danau, laut dan samudra. Bentangan alam itulah yang dimaksud kenampakan alam.

1. Pegunungan dan gunung

Pegunungan adalah daratan bergunduk-gunduk besar, luas dan memanjang, yang biasanya memiliki ketinggian 600 meter atau lebih di atas permukaan air laut. Daerah pegunungan udaranya sangat sejuk sangat baik untuk kegiatan usaha perkebunan. Manfaat lain daerah pegunungan adalah sebagai tempat peristirahatan, camping, dan pariwisata.

Gundung adalah gundukan tanah yang besar dan tinggi dan biasanya merupakan bagian dari pegunungan. Gunung-gunung yang berdiri sendiri kebanyakan dari sisa pegunungan yang hancur akibat erosi. Pada peta gunung digambarkan dengan symbol segitiga. Gunung mati digambarkan dengan symbol segitiga berwarna hitam, sedangkan gunung berapi berwarna merah. Gunung berapi terbentuk oleh lapisan material yang keluar dari perut bumi. Gunung merapi yang masih hidup atau aktif, gejala yang tampak adalah timbulnya ledakan. Ledakan atau letusan gunung berapi sering mengakibatkan kerusakan-kerusakan di sekitarnya. Kegiatan gunung berapi diawasi oleh jawatan geologi.

1. Sungai

Sungai merupakan aliran air yang mengalir di daratan sungai terjadi karena peristiwa alam atau sengaja dibangun oleh manusia. Disetiap wilayah kabupaten atau kota dan provinsi pasti terdapat sungai, baik besar atau kecil maupun panjangatau pendek. Sungai pada bagian awal atau hulu biasanya berukuran kecil, bermula dari daerah pegunungan. Manfaat aliran sungai biasanya di gunakan untuk pembangkit listrik dengan adanya pembangkit listrik tenaga air (PLTA) tersebut kebutuhan listrik dapat terpenuhi dan pembangunan di daerah sekitarnya semakin meningkat.

1. Danau

Danau adalah genangan air yang amat luas yang dikelilingi oleh daratan. Berdasarkan cara terbentuknya danau dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu danaualam dan danau buatan. Danau alam terbentuk karena peristiwa alam, misalnya danau toba di provinsi Sumatra utara.

Danau buatan adalah danau yang dibuat oleh manusia dengan cara membendung aliran sungai. Danau buatan sering disebut waduk, contohnya waduk gajah mungkur di wonogiri jawa tengah, waduk tersebut merupakan hasil membendung aliran sungai bengawan solo.waduk digunakan untuk menampung air yang dimanfaatkan pada musim kemarau, misalnya untuk pengairan sawah, perikanan, rekreasi, olah raga air, tenaga pembangkit listrik.

1. Daratan

Daratan yaitu tanah atau daerah datar, rata atu landau. Daratan dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu daratan rendah dan daratan tinggi. Daratan rendah aalah bentangan permukaan bumi dengan ketinggian kurang dari 500 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi adalah daerah yang datar terbentang luas,yang terletak pada ketinggian lebih dari 500 meter di atas permukaan laut. Manfaatnya untuk perkebunan dan tempat peristirahatan.

1. Pantai

Pantau adalah daratan di tepi laut atau tempat pertemuan antara daratan dan lautan. Pantai ada dua macam yaitu pantai landau dan pantai terjal. Pantai landau banyak dimanfaatkan untuk tambak udang dan bandeng bagi petani tambak disekitarnya. Pantai juga dimanfaatkan sebagai dermaga untuk pelabuhan perahu-perahu nelayan atau kapal-kapal besar. Pantai terjal atau curam terjadi karena pengikisan tanah pleh gelombang air laut atau abrasi. Pada pantai curam banyak terdapat goa-goa yang dihuni burung wallet, sarang burung wallet diambil oleh warga sekitar dan dimanfaatkan sebagai bahan makan atau obat-obatan.

1. Lautan

 lautan adalah genangan air yang sangat luas dan dalam

dengan gelombang alun yang besar. Air laut rasanya asin karena mengandung garam. Di sumedep terdapat industry pengolahan garam dari air laut. Di dalam laut yang kedalamannya kurang dari 200 meter terdapat banyak kehidupan, misalnya tumbuhan laut, berjenis-jenis ikan dan kerang. Tumbuhan laut yang banyak dibudidayakan adalah rumput laut, dimanfaatkan untuk bahan makanan dan bahan kosmetik.

1. Peristiwa-peristiwa alam

Peristiwa-peristiwa alam yang sering terjadi di Negara kita antara lain: gempa bumi, banjir, gunung meletus, angin topan.

1. Gempa bumi

Gempa bumi adalah peristiwa alam yang berupa gerakan atau goncangan bumi, tanah bergetar, dan bergoyang. Gempa bumi disebabkan oleh peristiwa alam juga. Misalnya deburan gelombang laut, pergeseran lapisan bumi dan desakan magma pada gunung berapi.

1. Banjir

Banjir terjadi karena sungai tidak mampu menampung aliran air sehingga air meluap menggenangi daerah-daerah sekitarnya. Penebangan hutan yang tidak terkendali serta kebiasaan membuang sampah sembarangan di sungai salah satu penyebab terjadinya banjir.

1. Gunung meletus

Gunung meletus memuntahkan lahar, abu, kerikil, lava, pasir, dan batu-batuan dari perut bumi. Penyebab gunung meletus yaitu tersumbatnya kepundan gunung oleh magma.

1. Angina topan

Angina topan atau angina rebut adalah angina yang bertiup sangat kencang dan berputar-putar. Angina ini juga disebut badai.

1. **Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

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

1. 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 hindhu-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.
2. 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 peninghalan sejarah hindu-budha dan islam di Indonesia di kelas V smester 1 SDN Ciporeang kecamatan ciemas kabupaten sukabumi tahun ajaran 2013/2014.
3. 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.
4. **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 dipenharuhi 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 ditak 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 setatus, 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 siswapun di harapkan 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.

1. **Asumsi**

Penelitian berasumsi bahwa dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik dengan alas an 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.

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesi adalah jawaban sementara pada sebuah penelitian, penulis mencoba merumuskan sebuah hipotesis yang akan diujinya. Hipotesis menurut Suharsimi Aarikunto 19193: 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 .

.