**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang didesain untuk membantu siswa agar dapat berinteraksi dan bekerja sama secara kolektif, melalui tugas-tugas terstruktur guna mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Slavin (Tukiran, 2012 : 56) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru.

Sedangkan menurut pendapat Lie,A (2008: 29) bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok.

Dari pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Muslimin Ibrahim (Fathurrohman, 2015: 52) unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama”, 2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti memiliki mereka sendiri, 3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, 4) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, 5) iswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok, 6) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif, dan 7) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.

9

Pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok –kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri beberapa orang siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri, atas campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dalam bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik; siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.

1. Tujuan pembelajaran kooperatif

Fathurrohman (2015: 50) mengatakan bahwa "Pembelajaran Kooperatif bertujuan untuk menciptakan situasi keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.”

Menurut Depdiknas (Tukiran, 2012 : 60) Tujuan pembelajaran kooperatif ada tiga, sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya.
2. Pembelajaran kooperatif memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar.
3. Mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Yaba (2015 : 5) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial berikut akan diperjelas:

1. Pencapaian hasil belajar dimaksudkan bahwa kooperatif bukan hanya mengembangkan tujuan sosial tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik
2. Penerimaan terhadap perbedaan individu, ini sangat penting dari model pembelajaran kooperatif, penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan dan ketidakmampuan
3. Pengembangan keterampilan sosial ini sangat penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu; untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborsi.

Dari pendapat di atas, dapatdisimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa atau peserta didik, keterampilan dengan membangun hubungan sosial dan penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah.

1. Prinsip pembelajaran kooperatif

Yaba (2015 : 6) menyatakan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif terdapat lima prinsip yang dimiliki yaitu:

1. Prinsip belajar siswa aktif .

Pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas belajar didominasi oleh siswa. Pengetahuan dibangun dan ditemukan melalui belajar bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing bertanggung jawab dalam kelompoknya dalam menyelesaikan tugas

1. Belajar kerjasama

Pembelajaran dilalui dengan bekerjasama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang sedang dipelajari.

1. Pembelajaran partisipatorik, mengajar aktif

Pembelajaran kooperatif juga menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik, artinya siswa belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

1. Reactive Teaching

Dalam menerapkan model ini pembelajaran kooperatif guru perlu menciptakan strategi yang tepat, agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

Untuk menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif ini. gum perlu menciptakan strategi yang tepat agar sejumlah siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

1. Pembelajaran yang menyenangkan

Pembelajaran harus berjalan dalam suasana yang menyenangkan, tidak ada lagi suasana yang menakutkan bagi siswa atau suasana belajar yang tertekan.

Dalam model pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dalam pembelajaran kooperatif yang membedakan dalam pembelajaran kelompok yang dilakukan kurang efektif. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelole kelas akan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling belajar sesama siswa lainya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru.

Kooperatif learning merupakan model pembelajaran yang memungkinkan bagi pada siswa unruk bekerja sama dalam kelompoknya, Anita Lie (2000) mengemukakan bahwa:

Coopetativ learnig dengan istilah pembelajaran gorong- royong yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik unruk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas yang terstruktur. Lebih lanjut dikatakan cooperativ learning hanya berjalan kalau sudah membentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secarah terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dan 4-6 orang saja

1. **Metode *Team Games Tournament***
2. **Pengertian metode *Team Games Tournament***

Pembelajaran koperatif model TGT adalah suatu tipe atau model pembelajaran koperetif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tampa ada harus perbedaan status, melibatkan peran siswa sbagai tutor sebaya dan mengandung unsur prmainan dan *reinforcement.*

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa secara hetorogen, baik daalam prestasi akademik, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan tuonament akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melewan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasih serupa pada waktu yang lalu. Kompenen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, tounament, dan penhargaan kelompok.

Menurut Saco (Rusman. 2011), mengemukakan pengertian dari TGT yaitu:

dalam *Team Games Tournament* siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor/poin bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadand-kadang dapat juga diselinggi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

1. **langkah metode Langkah-*Team Games Tournament***

1). Penyajian kelas (*clas presentasion*)

pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (clas presentasion). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pokok, dan penjelasan singkat tengtang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok atau pada saat *game* atau permainan.

2). Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Funsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman satu kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja lebih baikdan optimal pada saat *game* atau permainan.

3) Permainan (*games)*

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *geme* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor.game atau permainan ini dimainkan pada meja tournamen atau lomba oleh tiga orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Murid memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuia dengan nomor itu. Pesrta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor.

4) Pertandingan atau lomba (*Tounament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya di kelompokan pada meja I,tiga peserta didik berikutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setelah tunamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat hadia apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament***

Shoimin (Isjoni, 2014: 207) mengatakan bahwa keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah:

1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sama anggota kelompoknya. 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik, 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Sedangkan kelemahannya adalah:

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Menurut Tukiran (2012 : 72) mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah

1).Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.

2) Rasa percaya diri siswa lebih tinggi

3) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil

4) Motivasi belajar siswa lebih bertambah

5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan

6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat membuat suasana kelas menjadi rileks, pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa, terjalin semangat kerjasama dan kompetitif dalam diri siswa, serta siswa memiliki kesempatan mengaktualisasikan diri atau berekspresi. Akan tetapi pada pelaksanaannya, memerlukan persiapan yang baik, serta fasilitas yang memadai yang juga dipersiapkan.ada dapat diadaptasi dan dimanfaatkan tanpa memerlukan pengadaan fasilitas tambahan dan lebih pandai memilih materi yang cocok dengan model ini.

1. **Pembelajaran IPS di SD**
2. **Pengertian IPS**

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabag ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomenasosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial ( sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPSatau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang ditunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial.

Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpadauan 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 koperatif yang berkenaan dengan nilai-nilai,kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasih politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, tehnologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih.

1. **Tujuan pembelajaran IPS**

pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkugannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatangi tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan mengunakan berbagai model, metode dan stategi pembelajaran senang tiasa terus ditingkatkan.

Barr, dkk (Pada, 2006: 7) mengemukakan tujuan IPS adalah untuk menyiapkan para siswa untuk dapat menjadi warga Negara yang baik. Tetapi namun demikian ia juga menunjukkan bahwa sebenarnya bukan hanya satu telah, melainkan ada tiga, yakni:

1. Pewaris budaya yang menurut mereka bersifat indokrinatif dalam menyajikan bahan belajar.
2. Tradisi ilmu sosial, yang merujuk pada pengertian bahwa IPS sebenarnya dapat diturunkan dari salah satu ilmu sosial yang sifatnya reduktif
3. Inkuiri reflektif yang didasarkan pada pemikiran refleks, dalam tradisi ini tercermin dari kemampuan siswa memecahkan masalah dalam suasana lingkungan yang sarat nilai.

Menurut Fenton (Yaba, 2012 : 11) mengemukakan tujuan IPS ada 3 yaitu:

1. Mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik
2. Mengajar anak didik berkemampuan berpikir
3. Agar anak dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa cakupan IPS sangat luas, tidak selalu pendidikan sosial yang mengacu kepada keseluruhan kehidupan interpersonal siswa, yang meliputi pengajaran sosial yang dialami siswa diluar sekolah.

1. **Manfaat IPS di SD**

Dalam kegiatan- belajar mengajar diperlukan sumber pembelajaran untuk memperlancar tercapainya tujuan belajar. Sumber pembelajaran dalam IPS tidak hanya berupa pajangan media di dalam kelas tetapi memiliki sumber yang luas yang berkenan dengan hakikat pelajaran IPS yakni yang erat terkait dengan kemasyarakatan atau kehidupan sosial sehingga apabila diklasifikasikan sumber pembelajaran dalam IPS dapat berupa media atau lingkungan sosial dengan beragam dengan fenomenanya termasuk lingkungan belajar siswa.

Tetapi guru tidak mengkhawatirkan tentang sumber pembelajaran IPS karma sumber pembelajaran yang utama sudah termuat dalam buku sumber yang sesuai dengan kurikulum. Hanya yang perlu mendapat perhatian adalah bahwa sumber belajar tersebut mungkin banyak memuat informasi yang baik sehingga menurut guru mencari lain yang aktual, karena sumber belajar dalam IPS adalah kehidupan sosial itu sendiri.

Kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda dengan konsep di atas. Proses pembelajaran IPS di sekolah dasar selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan atau materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berfikir, akibatnya siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan saja.

Proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar terutama di kelas IV tampak semakin kuat pengaruh untuk mempersiapkan siswa supaya berhasil dalam Ujian dengan mendapatkan skor yang tinggi. Kondisi itu tidak hanya tampak pada perilaku siswa, akan tetapi terutama pada guru dan kebijakan pimpinan sekolah, serta harapan orang tua. Akibatnya proses pembelajaran ditekankan kepada penguasaan bahan sebanyak-banyaknya, sehingga penggunaan metode ceramah lebih banyak dilakukan dan dipandang lebih efektif untuk mencapai tujuan tersebut, sedangkan penggunaan metode inkuiri yang dipandang sebagai inovasi dalam pembelajaran IPS terutama di Sekolah Dasar belum banyak dimasyarakatkan.

Menurut catatan penulis ada beberapa hambatan, mengapa sampai saat ini inovasi dalam pembelajaran IPS belum dapat dilaksanakan dengan baik. Hambatan-hambatan tersebut antara lain, adalah: 1) hambatan keahlian dan akademik,

2) hambatan fasilitas pendidikan, 3) hambatan mutu buku pendidikan, dan

4) hambatan administrasi dan manajemen.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hakikatnya adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar IPS tentu saja harus dikaitkan dengan tujuan pendidikan IPS yang telah dicantumkan ke dalam garis-garis program pengajaran IPS di sekolah dengan tidak melupakan hakikat IPS.

Menurut Keller (Mulyono, 2013: 39) hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak. Menurut A. J. Romiszowski (Mulyono, 2013 : 38) hasil belajar adalah keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemprosesan masukan (*inputs*). Sedangkan menurut Benjamin S. Bloom (Mulyono, 2013 : 38) hasil belajar yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Purwanto(2009 : 54) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahu pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi yang ditampilkan oleh anak melalui proses penilaian aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.

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

Menurut Wasliman (Ahmad Susanto, 2013: 12) faktor-faktor yang mempengerahui hasil belajar anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1. Faktor individual (internal); faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondidi fisik dan kesehatan.
2. Faktor sosial (eksternal); faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, masyarakat.
3. **Langkah-langkah meningkatkan hasil belajar**

Langkah-langkah meningkatkan hasil belajar sebagai berikut: memberikan tugas singkat, menceklis siswa yang sudah memahami pembelajaran, mengatur waktu, hindari kata-kata sulit bagi siswa.

Adapun penjelasan langkah di atas adalah sebagai berikut:

1. Berikan tugas-tugas singkat tentang hal-hal yang harus dikerjakan oleh siswa dengan mempertimbangkan penyelesaian tugas-tugas sebelumnya.
2. Pastikan bahwa siswa telah memahami secara baik tentang apa yang harus dikerjakan. Misalnya dengan memberi tanda dengan pensil atau tinta berwarna pada bagian-bagian yang harus dikerjakan.
3. Selang silinglah waktu dengan pertemuan dengan kegiatan -kegiatan lainnya dan secara bertahap waktu pertemuan ditingkatkan.
4. Hindari memberikan petunjuk secara panjang lebar dan sukar dipahami siswa.
5. Berikan sebanyak mungkin dorongan agar siswa mau menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.
6. **Ciri-ciri hasil belajar**

Hamalik (2001: 18) mengemukakan bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Proses hasil mempunyai belajar ialah mengalami, berbuat, mereaksi dan mempunyai
2. Proses itu berjalan melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman hasil belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan tertentu.
4. Pengalaman hasil belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan peserta didik sendiri yang mendorong motivasi secara berkesinambungan.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh Heredi atas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara material dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan peserta didik.
7. Proses hasil belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan peserta didik
8. Proses hasil belajar yang terbaik ialah apabila peserta didik mengetahui status kemajuannya.
9. Proses hasil belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses hasil belajar berlangsung secara efektif dibawa bimbingan yang mesrangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh peserta didik apabila memberi kekuasaan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
14. Hasil -hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan d
15. an dengan pertimbangan yang baik.
16. Hasil- hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
17. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (adabtable), jadi tidak sederhana dan statis.

Ciri perubahan yang merupakan perilaku belajar di antaranya adalah:

1. Bahwa perubahan itu internasional dalam arti pengalaman atau praktek atau latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukannya dan bukan secara kebetulan ; dengan demikian perubahan karena kematangan atau keletihan atau karena penyakit tidak dapat dipandang secara perubahan belajar
2. Bahwa perubahan itu positif dalam arti sesuai dengan yang diharapkan (normatif) atau kriteria keberhasilan, baik dipandang dari segi peserta didik (tingkat abilitas dan bakat, khususnya tugas perkembangannya maupun dari segio guru(tuntutan masyarakat orang dewasa sesuai dengan tindakan standar kulturalnya)
3. Bahwa perubahan itu efektif dalam arti mempunyai pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar yang bersangkutan, serta fungsional dalam arti perubahan hasil belajar itu realitif tetap dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi seperti dalam pemecahan masalah, baik dalam ujian, ulangan, maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidup.
4. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil belajar IPS murid kelas IV SD Bontoramba Kota Makassar masih dibawah standar dari pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penyebab dari rendahnya hasil belajar IPS dapat dilihat dari aspek guru yaitu: 1. Guru kurang melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran, 2. Guru kurang memancing murid untuk bertanya, dan 3. Guru masih kurang dalam membimbing siswa pada saat mengerjakan tugas kelompok maupun individu 4. Guru kurang menciptakan suasana kelas yang menyenangkan . Hal inilah yang menyebabkan: 1. Murid kurang aktif dalam proses pembelajaran, 2. Murid kurang berpartisipasidalam pembelajaran., dan 3.murid kurang bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Akibatnya, hasil belajar IPS rendah yakni dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65.

Permasalahan tersebut akan diperbaiki melalui penerapan model pembelajaran *Tim Game Tounament* (TGT) dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Adapun langkah-langkah dari model tersebut menurut Sohiminsebagai berikut:

* 1. Penyajian Kelas (*clas presentasion*)
  2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)
  3. Permainan (*Games*)
  4. Pertandingan atau lomba (*Tounament*)
  5. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Penerapan model pembelajaran *Tim Game Tounament* (TGT)dalam pembelajaran IPS diharapkan akan meningkatkan hasil pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Bontoramba Kota Makassar. Secara rinci dapat dilihat pada bagan kerangka pikir berikut:

**Pembelajaran IPS kelas IV**

**SD Bontoramba Kota Makassar**

**ASPEK GURU**

1. Guru kurang membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
2. Guru kurang memancing murid untuk bertanya, dan
3. Guru masih kurang dalam membimbing siswa pada saat mengerjakan tugas kelompok maupun individu
4. Guru kurang menciptakan suasana kelas yang menyenangkan

**ASPEK SISWA**

1. Murid kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Murid kurang berpartisipasidalam pembelajaran..
3. murid kurang bekerja sama dalam kegiatan kelompok

**Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Rendah**

**Langkah-langkah model pembelajaran *Tim Game Tounament* (TGT)**

* 1. Penyajian Kelas (*clas presentasion*)
  2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)
  3. Permainan (*Games*)
  4. Pertandingan atau lomba (*Tounament*)
  5. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

**Hasil belajar IPS kelas IV**

**SD Bontoramba Kota Makassar**

Bagan 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis penelitian ini adalah : “Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* diterapkan, maka hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Bontoramba Kota Makassar dapat meningkat”**.**

.