**BAB II**

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

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

Miils (Suprijono, 2012: 45) berpendapat bahwa model adalah “bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan hal tersebut”. Pembelajaran memerlukan sebuah model sebagai landasan dalam proses belajar mengajar. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang bersifat umum, konsep model pembelajaran memiliki kerangka konseptual dan operasionalnya yang lebih khusus.

Joyce&Weil (Mappassoro, 2012: 45) mengemukakan:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran.

Terdapat berbagai model pembelajaran yang mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran Kooperatif *(Cooperative Learning).* Parker (Huda: 2015) mendefenisikan pembelajaran kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok - kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Sedangkan Sujarwo (2015) mengemukakan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan dan ukuran yang berbeda beda untuk saling membantu dalam belajar.

 7

Berdasarkan beberapa defenisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, perempuan dan laki-laki dengan latar belakang etnik dan kemampuan yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar belajar semua anggota maksimal.

* 1. **Prinsip Pembelajaran Kooperatif**

Suprijono (2012) mengemukakan 5 hal yang harus diterapkan dalam pembelajaran kooperatif. Lima hal tersebut adalah : 1) saling ketergantungan positif; 2) tanggung jawab perseorangan; 3) interaksi promotif; 4) komunikasi antar anggota; 5) pemprosesan kelompok.

Adapun uraian tentang kelima prinsip prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Saling ketergantungan positif

Guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif menuntut adanya interaksi promotif yang memungkinkan sesama siswa saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal.

1. Tanggung jawab perseorangan

Pembelajaran ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian individual tersebut selanjutnya disampaikan guru kepada kelompok agar semua kelompok mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa anggota kelompok yang dapat memberikan bantuan. Penilaian kelompok didasarkan atas rata-rata penguasaan semua anggota kelompok secara individual.

1. Interaksi promotif

Setiap siswa harus diberi kesempatan untuk bertemu dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa orang akan lebih kaya dari pada hasil pemikiran satu orang saja. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing.

1. Komunikasi antar kelompok

Keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi merupakan hal yang hendak diajarkan dalam pembelajaran kooperatif ini.

1. Pemprosesan kelompok.

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diadakan setiap kali ada kerja kelompok, tetapi bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa pembelajar terlibat dalam kegiatan pembelajaran *Cooperative Learning*.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments (TGT)***
2. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)***

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwars, ini merupakan metode pembalajaran pertama dari Johns Hopkins. Faturrohman (2015) mengemukakan *Team Games Tournament (TGT)* sebagai salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan unsur permainan yang bisa menggairahkan serta meningkatkan semangat belajar siswa. Menurut Huda (2015) *Team Games Tournament* adalah bentuk pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk belajar berkelompok untuk menguasai materi ajar, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik yang akan menentukan keberhasilan kelompoknya.

Sejalan dengan itu, Mappasoro (2013: 93) mengemukakan defenisi dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* sebagai berikut :

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

 Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaranKooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah suatu model pembelajaran dengan kelompok kecil yang pembagian kelompoknya lebih menekankan kepada level kemampuan akademik siswa, selain itu terdapat permainan akademik dimana para siswa berlomba sebagai wakil kelompok mereka terhadap wakil kelompok lain yang kinerja akademiknya setara dengan mereka.

1. **Langkah langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)***

Slavin (Fathurrohman, 2015: 56) Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki langkah-langkah atau sintaks sebagai berikut: “1) Penyajian Kelas *(Class Pressentation);* 2) Belajar dalam Kelompok *(Teams)*; 3) *Games Tournament;* 4) Penghargaan Kelompok”. Langkah- langkah diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penyajian kelas (*Class Pressentation*)

 Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau ceramah maupun diskusi. Presentasi juga dapat berupa presentasi audio visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini, siswa bekerja lebih dulu untuk menemukan konsep-konsep atas upaya mereka sendiri.

 Presentasi kelas dalam TGT berbeda dengan pengajaran biasa sebab presentasi harus benar benar fokus pada unit TGT. Dengan cara ini, siswa dapat menyadari bahwa mereka harus dengan sungguh-sungguh memerhatikan presentasi kelas tersebut karena akan sangat membantu mereka dalam turnamen/ pertandingan dengan baik karena skor turnamen mereka menentukan skor timnya.

1. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

 Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk dapat saling membantu untuk mempersiapkan semua angggota tim untuk dapat mengerjakan kuis dengan baik.

 Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut akan berkumpul untuk memperlajari LKS atau bahan lain. Ketika siswa mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kerja tim sangat dibutuhkan untuk membetulkan semua kekeliruan atau miskonsepsi apabila teman sesama tim melakukan kesalahan yang selanjutnya akan dibahas bersama-sama dengan bimbingan guru.

 Kerjasama tim dan pembagian tugas tersebut merupakan ciri terpenting TGT. Pada setiap saat, penekanan diberikan pada setiap anggota tim agar melakukan yang terbaik untuk timnya. Tim diusahakan dapat menyediakan dukungan tutor sebaya untuk kinerja akademik yang akan memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar kedepannya.

1. *Games Tournament*

 Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok sudah menguasai isi materi. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan yang disediakan harus berhubungan dengan meteri yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Pada permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa ditempatkan dalam meja turnamen untuk mewakili tim masing masing. Tiap meja turnamen ditempati 3-4 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama dan dalam setiap meja setiap peserta homogen.

 Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci jawaban diletakkan terbalik diatas meja sehingga kartu soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada setiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut:

 Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang mengambil kartu soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor soal yang diambil pemain. Selanjutnya, soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang. Pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan kartu hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang kali pertama menjawab benar.

 Jika semua pemain salah maka kartu dibiarkan saja, dilanjutkan dengan kartu selanjutnya sampai kartu soal habis dan semua pemain memiliki kesempatan yang sama sebagai pembaca, pemain dan penantang. Pembaca soal hanya bertugas untuk membacakan soal, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban kepada peserta lain. Setelah waktu permainan berakhir, pemain kembali ke kelompok asalnya untuk melaporkan berapa kartu yang diperoleh sebagai dasar untuk menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya. Adapun gambaran dari pembagian siswa dalam meja turnamen dapat dilihat dalam gambar dibawah ini:





Gambar 2.1: Diagram meja turnamen TGT

Penjelasan dari gambar di atas diuraikan sebagai berikut:

1. Kelompok A terdiri dari 4 siswa yaitu A-1, A-2, A-3, dan A-4, kelompok B terdiri dari 4 siswa yaitu B-1, B-2, B-3, dan B-4, dan kelompok C terdiri dari C-1, C-2, C-3, dan C-4. Kelompok A, B, dan C merupakan kelompok belajar.
2. A-1, B-1, dan C-1 saling dipertandingkan dimeja 1 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan tinggi semua.
3. A-2, B-2, dan C-2 saling dipertandingkan di meja 2 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan sedang 1 semua.
4. A-3, B-3, dan C-3 saling dipertandingkan di meja 3 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan sedang 2 semua.
5. A-4, B-4, dan C-4 saling dipertandingkan di meja 4 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan rendah semua.
6. Penghargaan Kelompok

 Langkah pertama yang lakukan sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menentukan rata rata kelompok yang dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Perolehan poin oleh masing masing kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh masing masing anggota kelompok. Pemberian penghargaan dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games***

 ***Tournament (TGT)***

1. **Kelebihan Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)***

Slavin (Faturrohman, 2015: 60) mengemukakan beberapa kelebihan dari Pembelajaran *Team* *Games Tournament (TGT)* sebagai berikut:

1. Para siswa didalam kelas yang menggunakan TGT memperoleh semangat yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok sosial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung pada kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. TGT meningkatkan harga diri sosial pada diri siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
4. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerjasama verbal dan non verbal)
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.
6. TGT meningkatkan kehadiran siswa disekolah pada remaja remaja dengan gangguan emosional.
7. **Kelemahan Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)***

Slavin (Faturrohman, 2015: 60) mengemukakan beberapa kelemahan dari *Pembelajaran Team Games Tournament (TGT),* diantaranya:

1. Sulitnya pengelompokan siswa yang heterogen dalam segi akademis.
2. Waktu yang dibutuhkan oleh siswa dalam mengadakan diskusi kelompok juga tidak jarang melebihi waktu yang ditentukan
3. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Jika dilihat dari beberapa kelemahan yang dikemukakan diatas, maka dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* ini guru harus sangat teliti dalam melakukan pembagian kelompok. Selain itu, diperlukan penguasaan kelas yang baik dari guru. Tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang baik agar dapat menjadi tutor sebaya bagi teman temannya.

1. **Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
2. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang di ajarkan pada jenjang MI/SD, MTS/SMP, maupun MA/SMA. Ilmu pengetahuan sosial yang sering disingkat dengan IPS ini adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik.

 Binning (Yaba&Hastati: 2012) mengemukakan bahwa *study social* atau IPS adalah mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan perkembangan dan organisasi masyarakat manusia dan manusia sebagai anggota dari kelompok sosial. Kurikulum Pendidikan Dasar (Susanto, 2015: 139) menyebutkan “IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara.” .

Khusus pada lingkup Sekolah Dasar, Ainurrahman (2019: 139) mengemukakan:

Hakikat IPS disekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. IPS yang diajar di sekolah dasar terdiri atas dua bahan kajian pokok, yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial mencangkup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia dengan maksud utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang tentang berbagai aspek ilmu ilmu sosial dan kemanusiaan.

1. **Tujuan Mata Pelajaran IPS**

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa dan negara dalam berbagai karakteristik. Adapun tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, menurut Mutakin (Susanto: 2015) adalah sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan

Susanto (2015: 176) mengemukakan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS dalam kaitannya dengan KTSP sebagai berikut:

1. Mengenal konsep konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai nilai sosial dan kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan komunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa IPS di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kecakapan sosial sehingga memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam hidup bersama dimasyarakat.

1. **Belajar dan Hasil Belajar**
2. Belajar

Menurut Burton&Setiawati (Susanto, 2012: 3) pengertian belajar yaitu :

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya, menurut Ainurrahman (2009) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthenin of behavior through experiencing*). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan atau pengalaman dan bukan suatu hasil, sehingga dapat memecahkan suatu masalah dalam hidup dan lingkungannya.

1. Hasil Belajar

Suprijono (2009: 5) mengemukakan “hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Bloom (Suprijono, 2009: 6) mengemukakan bahwa :

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* ( pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuating* (nilai), organization (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, dan sosial.

Menurut Nawawi (Susanto, 2012: 5) hasil belajar dapat diartikan sebagai “tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar dalam berbagai ranah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu sebagai bukti tingkat keberhasilan siswa.

1. **Kerangka Pikir**

Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Samata Kabupaten Gowa disebabkan oleh adanya masalah pada proses pembelajaran. Model-model yang digunakan pada proses pembelajaran masih belum cukup untuk memfasilitasi pemerolehan pemahahaman serta memberikan kesempatan secara merata bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Model pembelajaran berkelompok masih sangat jarang dilaksanakan di kelas sehingga para siswa kurang memiliki kemampuan untuk berdiskusi didalam kelompok-kelompok kecil melalui kegiatan pembelajatan.

Selain itu, IPS dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa karena cakupan dari materinya sangat luas serta banyak membutuhkan hafalan sehingga siswa menjadi kurang bersemangat untuk aktif pada saat belajar. Padahal, banyak model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kualitas belajar mengajar dan hasil belajar siswa pada umumnya. dan salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menghidupkan kembali proses belajar mengajar yang menyenangkan bagi siswa adalah dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT).*

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* sesuai namanya akan berlangsung dalam suasana turnamen secara berkelompok. Setiap siswa akan mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengikuti turnamen dengan lawan yang juga akan disesuaikan dalam hal kemampuan akademiknya. Hal ini diharapkan akan memupuk keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar karena walaupun berkelompok, masing masing individu akan bertanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya. Model pembelajaran yang bersifat kooperatif ini sangat cocok digunakan pada mata pelajaran IPS yang memiliki cakupan materi yang luas agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh, sekaligus akan memupuk kemampuan sosial anak dalam berkomunikasi dan bekerjasama yang menjadi salah satu tujuan pembelajaran IPS. Dengan demikian, melalui model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tourrnament (TGT)* dapat meningkat.

Pembelajaran di Kelas V SD Negeri Samata Kabupaten Gowa

Hasil belajar Mata Pelajaran IPS rendah

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Langkah pembelajaran :

1. Penyajian kelas *(Class Presentation)*
2. Belajar Kelompok *(Teams)*
3. *Games Tournament*
4. Penghargaan Kelompok

Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS meningkat

Gambar 2.2: Alur Kerangka Pikir Penelitian

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Jika model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* diterapkan dalam pembelajaran, maka hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Samata Kabupaten Gowa dapat meningkat.