**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**

**Model Pembelajaran Kooperatif**

**Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Isjoni (2014) mengemukakan bahwa *cooperative learning* berasal dari dua kata yaitu *cooperative* dan *learning.*  *cooperative* berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim dan *learning* yang berarti belajar. Jadi, *cooperative learning* berarti belajar melalui kegiatan bersamaatau bekerjasama.

Slavin (Komalasari, 2010: 62) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif adalah staregi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2-5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Selanjutnya Abdulhak (Rusman, 2012: 203) menjelaskan bahwa “pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri”.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilaksanakan melalui *sharing* proses, di mana anggota kelompok terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang saling bekerja sama dalam pembelajaran untuk memperoleh pemahaman dan keberhasilan bersama.

**Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Dewi (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut.

Sanjaya (Rusman, 2012: 207) mengemukakan mengenai karakteristik model pembelajaran kooperatif:

(1) pembelajaran secara tim; pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) didasarkan pada manajemen kooperatif; manajemen mempunyai tiga fungsi, yaitu pertama fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Kedua fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan ketiga fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun nontes ; (3) kemauan untuk bekerjasama; keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip bekerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif; dan (4) keterampilan bekerja sama; kemampuan bekerjasama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.

Selanjutnya Bennet (Isjoni, 2014) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok yaitu : (1) *Positive Interdepedence*, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok di mana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya. (2) *Interaction face to face*, yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. (3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya, karena tujuan dalam *cooperative learning* adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya. (4) Membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif. (5) Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam *cooperative learning* adalah siswa belajar keterampilan bekerja sama dan berhubungan.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran kooperatif tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan menjalin hubungan timbal balik antar siswa, saling berinteraksi secara langsung, saling bekerjasama, dan saling berdiskusi dalam memecahkan masalah.

**Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Taniredja (2012) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memilki

tujuan yang berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu merupakan kegagalan bagi orang lain. Sedangkan Slavin (Taniredja, 2012: 60 ) mengemukakan bahwa ”tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya”.

Depdiknas (Taniredja, 2012: 60 ) Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu :

(1) Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. (2) Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial. (3) mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

Berdasarkan tujuan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama atau berkolaborasi dalam memecahkan masalah tanpa memandang perbedaan suku, agama, budaya, prestasi, tingkat sosial, jenis kelamin dan sebagainya untuk mencapai hasil yang maksimal.

* + - 1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**
         1. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Shoimin (2014) mengemukakan bahwa dalam *Team Games Tournament* (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akdemik, jenis kelamin, ras, maupun etnis yang dalam proses pembelajaran melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. TGT menggunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara. Komalasari (2010: 67) menyatakan bahwa:

Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement.*

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini juga dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran (Shoimin, 2014).

* + - * 1. **Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Shoimin (2014) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

* + 1. Penyajian Kelas (*Class Presentasions*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau

sering juga disebut dengan presentasi kelas (*Class Presentasion*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang diberikan kepada kelompok. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan karena skor permainan akan menentukan skor kelompok.

* + 1. 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 peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

* + 1. Permainan (*Game*)

*Game*  atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan

materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyak permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen dan lomba mingguan.

Gambar 2.1. Rancangan Meja *Games*

* + 1. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana 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 kelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

Tim A

A1 A2 A3 A4

Tinggi Sedang Sedang Kurang

*Tournament*

Meja 4

*Tournament*

Meja 3

*Tournament*

Meja 2

*Tournament*

Meja 1

Tim C

C1 C2 C3 C4

Tinggi Sedang Sedang Kurang

Tim B

B1 B2 B3 B4

Tinggi Sedang Sedang Kurang

Gambar 2.2. Rancangan Meja *Tournament*

* + 1. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok

yang menang, masing-masing tim atau kelmpok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, *Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-rata 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

* + - * 1. **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**
      1. **Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Shoimin (2014) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

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

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yaitu memotivasi siswa dalam belajar, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan menjadikan siswa aktif saat proses pembelajaran.

* + - 1. **Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2014), yaitu:

* + - * 1. Membutuhkan waktu yang lama.
        2. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yaitu membutuhkan waktu yang lama, membutuhkan persiapan yang baik seperti persiapan soal turnamen dan membuat siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah.

* + - 1. **Hasil Belajar**
         1. **Pengertian Belajar**

Paizaluddin dan Ermalinda (2014) belajar akan membawa perubahan pada diri individu yang belajar yang meliputi perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan dan lain-lain. Individu yang telah mengalami proses belajar akan berbeda keadaannya dibandingkan dengan individu yang belum belajar. Individu tersebut akan lebih sanggup menghadapi kesulitan, memecahkan masalah dan menyeasuaikan diri dengan kondisi yang dihadapinya. Mappasoro (2013: 2) menyatakan bahwa:

Belajar adalah aktivitas mental (psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Selanjutnya Slemeto (Haling, 2007: 1) mengatakan bahwa:

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh suatu perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor dari hasil pengalamnnya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

* + - * 1. **Hasil Belajar**

Kata hasil dalam bahasa Indonesia mengandung makna perolehan dari suatu usaha yang telah dilakukan sebelumnya. Nawawi (Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa:

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah nateri pelajaran tertentu.

Bloom (Suprijono, 2012: 6) mendefinisikan bahwa:

Hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik. Domin kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan) *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *aplication* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dinyatakan dalam skor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

* + - * 1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Mappasoro (2013) belajar adalah suatu aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar. Sebagai suatu aktivitas, belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor**.** Dalam upaya untuk mengefektifkan proses belajar, faktor-faktor tersebut perlu dikenali untuk menciptakan situasi positif dan sebaliknya dapat mencegah situasi negatif.

Sumadi, dkk (Mappasoro, 2013: 9)membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar kedalam dua bagian yaitu “(1) faktor interen yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu yang belajar, dan (2) faktor eksteren yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu yang belajar”. Hal ini sesuai dengan dengan pendapat Ahmadi (Paizaluddin dan Ermalinda, 2014: 212) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi:

(1) Faktor Internal, terdiri atas 3 faktor yaitu pertama faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya; kedua faktor psikologi baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas faktor intelektif yang meliputi faktor potensial yaitu kecepatan dan bakat, faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki dan faktor non intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri; dan ketiga faktor kematangan fisik maupun psikis. (2) Faktor Eksternal, yang terdiri atas faktor lingkungan sosial yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sosial, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok; faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian dan faktor lingkungan fisik, diantaranya fasilitas rumah, fasilitas belajar di sekolah dan dilingkungan masyarakat dan iklim.

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

Susanto (2013) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan kegiatan manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun polotik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial. Fraenkel (Susanto, 2013: 142) mengemukakan bahwa “ IPS dapat membantu para siswa menjadi lebih mampu mengetahui tentang diri mereka dan dunia di mana mereka hidup”.

Trianto (2010: 171) mengemukakan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang ilmu-ilmu sosial.

Buchari Alma (Susanto, 2013: 141) mengemukakan bahwa:

IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat sehingga memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat di mana ia tinggal.

* + - * 1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Susanto (2013) 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 siswa di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Mutakin (Susanto, 2013: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut :

Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya.

Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarkat.

Menaruh perhatian terhadap isu dan masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri dan bertanggung jawab membangun masyarakat.

* + - * 1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Inpres Borong Jambu III Kecamatan Manggala Kota Makassar dipengaruhi oleh 2 aspek, yaitu aspek guru dan aspek siswa. Dari aspek guru (1) metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah; (2) kurang mengaktifkan siswa; (3) kurang melibatkan siswa dalam belajar kelompok; (4) kurang memotivasi siswa dalam belajar; dan (5) pembelajaran berpusat pada guru. Sedangkan dari aspek siswa, (1) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru; (2) siswa pasif dalam proses pembelajaran; (3) Kurangnya pemahaman siswa tentang materi pembelajaran; (4) kurangnya minat belajar siswa; dan (5) siswa yang pintar terlihat lebih menonjol dibandingkan siswa yang kurang pintar. Sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Borong Jambu III Kecamatan Manggala Kota Makassar rendah.

Agar permasalahan yang dikemukakan tersebut dapat teratasi, maka diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena model ini memotivasi siswa dalam belajar karena guru menjanjikan sebuah penghargaan, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, menjadikan siswa aktif saat proses pembelajaran. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS akan meningkat.

Bentuk kerangka pikir dari tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pembelajaran IPS di Kelas V SD Inpres Borong Jambu III Kecamatan Manggala Kota Makassar

Aspek Guru

1. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah
2. Kurang mengaktifkan siswa
3. Kurang melibatkan siswa dalam belajar kelompok
4. Kurang memotivasi siswa dalam belajar
5. Pembelajaran berpusat pada guru

Aspek Siswa

1. Kurang memperhatikan penjelasan guru
2. Pasif dalam proses pembelajaran
3. Kurangnya pemahaman siswa tentang materi pembelajaran
4. Kurangnya minat belajar siswa
5. Siswa yang pintar terlihat lebih menonjol dibandingkan siswa yang kurang pintar.

Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Rendah

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

*Team Games Tournament* (TGT)

1. Penyajian Kelas (*Class Presentasions*)
2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)
3. Permainan (*Game*)
4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)
5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Akan Meningkat

Gambar 2.3. Kerangka Pikir Penelitan Tindakan Kelas (PTK)

* + - * 1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diterapkan, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Borong Jambu III Kecamatan Manggala Kota Makassar akan meningkat.