

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Teori-Teori yang Terkait dengan Judul

1. Teori Konstruktivisme

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru dan keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam hubungan berinteraksi dengan lingkungan.¹ Belajar dilaksanakan melalui macam-macam teori dan pendekatan sesuai dengan karakteristik tertentu yang ada pada individu pelajar itu sendiri. Macam-macam model pendekatan yang dapat digunakan dalam proses belajar yaitu behavioristik, kognitif, dan konstruktivisme.

Konstruktivisme pertama kali di pelopori oleh J. Piaget, beranggapan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang menganalisa sesuatu. Seseorang yang belajar itu berarti membentuk pengertian/pengetahuan secara aktif (tidak hanya menerima dari guru) serta terus menerus. Metode *trial and error* dialog dan partisipasi belajar sangat bersifat urgensi sebagai suatu proses pembentukan pengetahuan dalam pendidikan.² Menurut teori belajar konstruktivisme pengetahuan tidak dapat di pindahkan begitu saja dari guru kepada murid. Artinya peserta didik harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuan berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya.

Konstruktivisme merupakan pendekatan belajar yang menyempurnakan dari teori belajar behavioristic dan kognitif. Pendekatan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa karena dalam teori belajar konstruktivisme menekankan pada keterlibatan siswa dalam menghadapi masalah yang terjadi. Konstruktivisme mempunyai karakteristik : (1) belajar aktif (*active learning*), (2) siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran bersifat otentik dan situasional, (3) aktivitas belajar harus menarik dan menantang, (4) siswa di kenakan dapat mengaitkan informasi baru dengan informasi telah dimiliki sebelumnya dengan sebuah proses yang disebut "*bridging*", (5) siswa harus

¹ Hariyanto dan Suyono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Pustaka, 2012).

² P. Suparno, *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan* (Jogyakarta: Kanisi, 2010).

mampu merefleksikan pengetahuan yang tengah di pelajari, (6) guru lebih berperan sebagai fasilitator yang bisa mendukung siswa dalam melakukan konstruksi pengetahuan, (7) guru harus dapat memberi dukungan berupa *scaffolding* yang di perlukan oleh siswa dalam menempuh proses belajar.³

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka kerja yang menyuguhkan bagaimana gambaran sistematis untuk melaksanakan kegiatan belajar di kelas supaya bisa membantu siswa dalam tujuan tertentu yang ingin di capai. Model pembelajaran bersifat sebagai gambaran umum tetapi mengerucut pada tujuan tertentu. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan tertentu yang di kehendaki dapat tercapai.⁴

Guna memperkuat teori-teori yang terkait dengan judul penelitian, maka perlu adanya definisi model belajar menurut para ahli, sebagai berikut:

a. Trianto

Model pembelajaran merupakan perencanaan atau suatu pola yang digunakan untuk pedoman dalam pelaksanaan belajar dikelas. Dalam pembelajaran diperlukan adanya pedoman untuk mencapai tujuan tertentu yang ingin di capai⁵. Salah satu model pembelajaran yang banyak di terapkan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja dengan kerjasama untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan prestasi siswa, memberikan fasilitas dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berkomunikasi dan belajar bersama-sama.

³ Ndaru Kukuh Masgumelar and Pinton Setya Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan," *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021): 49–57, <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>.

⁴ Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013), hlm. 145.

⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm. 51.

b. Joyce & Weil

Model belajar merupakan suatu ide gagasan atau pola yang bisa diterapkan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar.

Selain pengertian dari model pembelajaran, terdapat juga ciri-ciri dari model pembelajaran. Terdapat ciri-ciri khusus model pembelajaran menurut Kardi & Nur dalam Ngalimun, antara lain:

- 1) Model belajar merupakan rasional teoretik logis yang telah disusun oleh para pencipta atau pengembannya.
- 2) Model pembelajaran terbentuk sebagai landasan ide mengenai apa, bagaimana peserta didik akan belajar, memiliki tujuan tertentu dalam belajar dan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 3) Tingkah laku serta perilaku dalam belajar yang diperlukan supaya model tersebut dapat dilaksanakan dengan terarah dan terstruktur.
- 4) Berdasarkan dengan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
- 5) Memiliki tujuan serta misi atas dilaksanakannya pembelajaran tertentu.
- 6) Bisa dijadikan pedoman guna perbaikan kegiatan pembelajaran dikelas.
- 7) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung.⁶

Model pembelajaran memiliki tujuan tersendiri, tujuan model pembelajaran adalah menjadi pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran.⁷

3. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru dalam menerapkan pembelajaran. Model pembelajaran banyak di manfaatkan mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan pembelajaran termasuk program-program

⁶ Ngalimun, *Strategi Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Perindo, 2016), hlm. 7-8.

⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, 53.

multimedia. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang di fungsikan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat.⁸

Model pembelajaran memiliki arti luas dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Karena itu, suatu rancangan pembelajaran atau rencana pembelajaran disebut menggunakan model pembelajaran apabila mempunyai empat ciri khusus, yaitu rasional teoritis yang logis di susun oleh penciptanya dan pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa serta bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan di capai), tingkah laku yang di perlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, lingkungan belajar yang dibutuhkan supaya tujuan pembelajaran dapat di capai.

Ciri-ciri model pembelajaran dapat di kenali secara umum sebagai berikut: 1) mempunyai prosedur sistematis. Sebuah model mengajar merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu. 2) hasil belajar yang di tetapkan secara khusus. Setiap model mengajar menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang bisa diamati. 3) penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model mengajar. 4) ukuran keberhasilan. Menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya di tunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pengajaran. 5) interaksi dengan lingkungan, semua model mengajar menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

Model pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dan siswa sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan

⁸ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: CV Budi Utama, 2020),

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ptjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=macam+macam+model+pembelajaran&ots=zmtzEsNQCg&sig=2pTi2Vq4sLl9Xqm10YnE-Wiev8o&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model sangat di pengaruhi oleh sifat dari materi yang akan di belajarkan, berikut merupakan manfaat model pembelajaran : bagi guru untuk memudahkan dalam menjalankan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan di lalui sesuai dengan waktu yang ada, mampu di jadikan alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran, memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat. Bagi siswa manfaatnya memberi kesempatan luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh, serta dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi secara objektif. Berikut merupakan macam-macam model pembelajaran :

a. *Student Team Achievement Division (STAD)*

Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin. Dalam penerapannya model *STAD* guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil atau tim belajar dengan jumlah anggota setiap kelompok 4 atau 5 orang secara heterogen. Setiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar anggota kelompok. Kemudian semua siswa diberi tes dan tidak di perkenankan untuk saling membantu dan kerjasama dalam pengerjaannya.

b. *Jigsaw*

Model ini dikembangkan oleh Elliot Aronson (*jigsaw I*) kemudian di adaptasi oleh slavin (*jigsaw II*). Pembelajaran tipe *jigsaw* adalah suatu tupe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen dengan 5-6 orang anggota yang menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli.

c. *Group Investigation*

Model ini di kembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan. Metode ini merupakan salah satu metode yang menerapkan pada partisipasi dan aktifitas peserta didik untuk mencari sendiri materi atau informasi pelajaran yang akan di pelajari. Metode ini sangat cocok untuk bidang kajian yang memerlukan kegiatan studi proyek terintegrasi yang mengarah pada kegiatan perolehan, analisis, dan sintesis, serta analisis informasi dalam upaya guna memecahkan sesuatu.

d. *Teams Games Tournament (TGT)*

Model TGT ini dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, model ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, yang mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Model ini memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih santai di samping menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

e. *Think Pair Share (TPS)*

Model pembelajaran ini merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang guna mempengaruhi pola interaksi siswa. Model ini dikembangkan oleh Frank Lyman yang menggunakan teknik berpikir berpasangan sebagai struktur kegiatan pembelajaran kerjasama, model ini memberi siswa kesempatan untuk bekerjasama dengan orang lain.

f. *Numbered Heads Together (NHT)*

Model ini dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Model ini merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas sederhana. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagi ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

g. *Make A Match*

Model ini pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model ini merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban atas suatu pertanyaan pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Model ini mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari atau mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. Model ini memiliki tujuan yaitu untuk pendalaman materi, penggalan materi, dan *edutainment*.

h. *Rotating Trio Exchange*

Model ini dikembangkan oleh Melvin L. Silberman. Model ini merupakan model yang penerapannya dengan cara diskusi mendalam bagi siswa untuk memecahkan beberapa masalah dengan beberapa teman sekelasnya. Dalam

penerapannya model ini siswa dapat saling bekerjasama dan saling mendukung dan dapat mengembangkan *social skill* siswa seperti *public speaking* dan kepemimpinan dalam berdiskusi.⁹

4. Model Pembelajaran Kooperatif (*teams games tournament*)

Model pembelajaran merupakan petunjuk strategi belajar yang dibuat guna melaksanakan tujuan pembelajaran tertentu. Model belajar berbeda dengan strategi pembelajaran, karena model pembelajaran memiliki misi untuk mencapai tujuan tertentu. Penggunaan model-model tersebut menghenaki suatu kemampuan agar dapat menentukan sebuah hasil belajar yang tepat, sehingga model tertentu dapat digunakan agar sesuai dengan apa yang dituju.¹⁰ Model pembelajaran hanya sebuah alat untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan upaya yang lebih efektif dengan membuat aktivitas belajar mengajar lebih sistematis serta efisien.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran dengan sejumlah siswa sebagai peserta belajar yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda. Dalam mengemban tugas kelompok, setiap anggota kelompok harus saling bantu-membantu dan bekerja sama untuk memahami pembelajaran. Selama berlangsungnya kerja kelompok, tugas anggota adalah untuk mencapai keberhasilan.¹¹

Model *teams games tournament* adalah suatu model belajar kooperatif yang menaruh siswa dalam beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras yang berbeda. Guru menyiapkan materi, selanjutnya siswa dapat bekerjasama sesuai dengan tiap kelompok yang telah dibentuk untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok sudah dapat memahami pelajaran. Setelah pelajaran usai, kemudian dilanjutkan adanya turnamen dimana siswa dalam masing-masing kelompok

⁹ Andi Sulisto and Nik Haryanti, "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)," *Eureka Media Aksara*, 2022, 1–23.

¹⁰ "Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Kimia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA5 MAN 2 Kota Palu - BPMP Provinsi Sulawesi Tengah," di kutip pada ahad 25 desember 2022 pukul 23:07, accessed December 25, 2022, <https://lpmpsulteng.kemdikbud.go.id/penerapan-model-kooperatif-tipe-team-games-tournament-tgt-pada-pembelajaran-kimia-dalam-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-kelas-xi-mia5-man-2-kota-palu/>.

¹¹ Slavin. R. E., *Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2010).

memainkan permainan akademik dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh poin bagi kelompoknya. Setiap siswa memiliki peran tersendiri dalam turnamen yang diadakan, mereka mewakili kelompoknya dan mengikuti turnamen untuk mendapatkan poin. Keikutsertaan siswa dalam bentuk, sikap, pikiran, usaha, perhatian, dan aktivitas dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.¹²

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terdiri dari 5 tahap, yaitu: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*). Manfaat pembelajaran *teams games tournament* adalah sebagai cara alternatif agar dapat menciptakan sebuah suasana yang bervariasi pada aktivitas belajar mengajar, dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Misalnya minimnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas belajar siswa maupun rendahnya hasil belajar siswa, tidak melihat timbulnya status yang berbeda, dan juga melibatkan peran siswa sebagai “guru sebaya” yang mengandung unsur *reinforcement*. Penerapan *teams games tournament* lebih efektif daripada metode ceramah dalam meningkatkan semangat, minat, dan karakter siswa.¹³

Tahapan model belajar *teams games tournament* terdapat lima tahapan, yaitu : tahap presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut :

a. Presentasi di kelas

Penyajian materi dalam TGT di sampaikan lewat presentasi di kelas. Presentasi di sampaikan oleh guru pada saat pembelajaran di mulai. Guru terlebih dahulu memberikan penyampaian materi kepada siswa dengan metode pengajaran secara langsung melalui ceramah. Selain menyampaikan materi, pada presentasi ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau aktivitas yang harus di praktekan siswa, serta memberi dorongan semangat. Pada

¹² Kunandar, *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

¹³ Van Wyk. M. M., *The Effect of Teams-GamesTournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economic Education Student* (Journal Social Science, 2011), 183-193.

presentasi ini juga siswa dapat di ikutsertakan saat penyajian materi. Penyajian materi dapat di sajikan dalam bentuk audiovisual atau video pembelajaran agar lebih menarik perhatian dari siswa. Pada saat pembeljran berlangsung siswa diharapkan untuk benar-benar fokus mempehatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan dapat membantu siswa dalam kelompok ketika bekerjasama dalam kelompok, game, dan saat turnamen dilaksanakan. Hal ini juga menuntut siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar seperti bertanya, menjawab pertanyaan yang di berikan guru, serta dapat mempresentasikan jawaban di depan kelas.

b. Tim atau Kelompok

Pada saat guru memberikan materi sudah selesai, siswa kemudian menempatkan diri pada kelompok beserta siswa lain yang telah dibagi guru. Kelompok atau tim terdiri masing-masing 3 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Siswa berusaha untuk pendalaman materi yang di sampaikan guru supaya dapat bekerjasama dengan maksimal pada saat turnamen berlangsung. Guru kemudian memberikan lembar kerja siswa guna dikerjakan. Siswa lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman yang lain. Apabila terdapat siswa yang bertanya maka teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk memberikan jawaban dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman sekelompok tidak ada yang dapat menjawab maka pertanyaan tersebut bisa di ajukan kepada guru.

Belajar kelompok sangatlah bermanfaat, karena berdampak dalam berkembangnya keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial menumbuhkan keterampilan kerjasama siswa. Saling berbagi pekerjaan dengan anggota kelompok, bekerja sama, aktif bertanya, menjelaskan dan menyampiakn ide, menanggapi jawaban atau pertanyaan dari teman itulah yang dimaksud dengan keterampilan sosial.

c. *Game* (permainan)

Kegiatan berikutnya melaksanakan *game* atan permainan. *Game* di wakilkkan dari masing-masing kelompok pada papan tulis yang telah disediakan. Pada papan tulis di sediakan beberapa pertanyaan yang harus di kerjakan peserta. Siswa yang tidak bermain juga bertanggung jawab mengerjakan soal-soal secara estafet beserta teman sekelompoknya.

d. Turnamen (*tournament*)

Turnamen dilakukan pada akhir sesi. Turnamen diikuti oleh semua siswa, tiap-tiap kelompok diisi oleh siswa heterogen. Setiap siswa maju satu persatu secara estafet menjawab pertanyaan misterius pada kertas soal yang ditempel di papan tulis. Siswa maju satu persatu dan membuka pertanyaan yang terdapat di kertas soal misterius di papan tulis, apabila tidak bisa mengerjakan segera mundur dan digantikan oleh teman satu kelompok yang lain.

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu mata pelajaran wajib dalam pendidikan tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS diluar negeri dikenal dengan nama *social studies* dan *social education*, IPS lebih mengacu pada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang memiliki tujuan pada kemampuan pedagogik. Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran integritas atau terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga bisa meningkatkan kemampuan sebagai warga negara yang baik. IPS disekolah merupakan mata pelajaran yang mengkombinasikan secara terstruktur disiplin-disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, dan sosiologi.¹⁴

b. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran berasal dari kata "*instruction*" yang berarti serangkaian aktivitas yang disusun guna memungkinkan terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Dalam pembelajaran, segala aktivitas mempengaruhi langsung terhadap proses belajar siswa. Dalam suatu definisi pembelajaran diartikan cara untuk siswa dalam bentuk kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode dan strategi maksimal untuk memperoleh hasil belajar yang dituju. Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses mengajarkan subyek didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat menggapai tujuan-tujuan belajar secara efektif dan efisien.¹⁵

¹⁴ Sardjiyo Dkk, *Pendidikan IPS Di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).

¹⁵ Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontektual* (Bandung: Refika Aditama, 2010), hlm. 3.

Pembelajaran adalah proses, cara, membentuk orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha menggapai kepandaian atau ilmu, pengalaman mengakibatkan perubahan tingkah laku dan tanggapan. Pembelajaran adalah proses yang sengaja di praktikkan yang mengakibatkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu. Pembelajaran IPS adalah suatu proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik mendapatkan kompetensi tentang ke-ips-an yang dipelajari.

c. Tujuan pembelajaran IPS

Adapun tujuan ilmu pengetahuan sosial, yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan siswa supaya menjadi warga negara yang baik, sadar akan makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara, memiliki sifat demokratis dan kebanggaan nasional, bertanggung jawab, serta memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri agar bisa memahami, mengidentifikasi, menganalisis, serta mempunyai keterampilan sosial untuk ikut serta dalam menyelesaikan problema yang terjadi di masyarakat.
- 3) Menjadikan diri sendiri belajar mandiri, mempersiapkan diri melalui kebersamaan, program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan sosial.
- 5) Melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji, moral, kejujuran, keadilan, sehingga berdampak pada akhlak yang mulia.
- 6) Mengembangkan kepekaan dan kesadaran akan hidup berdampingan dan bermasyarakat.

Pembelajaran IPS lebih fokus pada aspek “pendidikan” daripada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan mendapatkan pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan dengan konsep yang dimiliki. IPS juga mengajarkan hubungan antara manusia dengan lingkungannya, dimana lingkungan itu membentuk tumbuh

kembang anak didik sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan dilingkungan sekitarnya.

6. Motivasi Belajar Siswa

Belajar merupakan kegiatan pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Belajar juga dikatakan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah lakunya. Untuk menggapai sebuah perubahan tingkah laku di butuhkan motivasi. Motivasi adalah salah satu faktor yang membuat siswa untuk mau belajar. Motivasi belajar dapat di klasifikasikan menjadi dua yakni motivasi intrinsik (keadaan yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat membantu untuk melakukan tindakan belajar), dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa yang membantunya untuk melakukan belajar). Ada tidaknya motivasi akan sangat berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan akan di gapai jika pada diri terdapat kemauan dan dorongan untuk mau belajar.

Pada saat kegiatan belajar siswa menggunakan kemampuan untuk dapat menangkap pesan dan pesan belajar dengan ranah-ranah seperti, 1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran, atau pikiran sendiri dari berbagai kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. 2) afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, serta reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. 3) psikomotorik yaitu kemampuan yang menggunakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan tembing, kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.¹⁶

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan pencarian data penelitian terdahulu dari berbagai literatur yang bertujuan untuk mendapatkan pedoman untuk penulisan. Peneliti mencantumkan hasil-hasil dari penelitian terdahulu yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurfaejriah, Netriwati, dan Reny Widyastuti (2021), dalam artikel jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Sandi *Semaphore* Pramuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Tipe Kepribadian

¹⁶ M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014).

Siswa”. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurfajriah dan kawan-kawan adalah untuk mengetahui pengaruh model belajar *teams games tournament* menggunakan sandi *semaphore* pramuka terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, untuk mengetahui tipe kepribadian siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, serta untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan tipe kepribadian siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu menggunakan model belajar *teams games tournament* sebagai model pembelajaran yang digunakan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada hasil penelitian, subjek penelitian, dan metode yang digunakan pada penelitian berbeda. Fokus penelitian penulis membahas tentang implementasi model pembelajaran *teams games tournament* sebagai bentuk upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran dilakukan.¹⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Oktavianus Ama Ki'i, dan egidius Dewa (2020), dalam jurnal yang berjudul “Simulasi *PheT* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk menintegrasikan simulasi interaktif *PheT* Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika mahasiswa pada materi listrik dinamis. Penelitian ini menggunakan metode *desain one group pretest-posttest*, penelitian ini berfokus pada aktivitas, hasil belajar fisika mahasiswa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dan tujuan yang akan di capai yakni aktivitas belajar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu lokasi dan fokus penelitian penulis yang membahas tentang implementasi model pembelajaran *teams games tournament*

¹⁷ Siti Nurfajriah, Netriwati Netriwati, and Rany Widyastuti, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Sandi *Semaphore* Pramuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Siswa,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021): 3178–89, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.825>.

terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII MTs.¹⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anak Agung Ngurah Yulawati (2021) dalam jurnal penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mata pelajaran sejarah pada siswa kelas XI IPA1 semester I di SMA Negeri 1 Petang sebanyak 28 orang.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah hasil penelitian, lokasi penelitian, fokus penelitian penulis membahas implementasi model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII MTs.¹⁹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lili Budiarti (2022), dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas IX Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menggambarkan proses peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang sistem reproduksi manusia sebelum dan sesudah menggunakan model *teams games tournament*, serta mengukur besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang reproduksi manusia sesudah menggunakan model *teams games tournament*.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu fokus penelitian penulis yang membahas

¹⁸ Oktavianus Ama Ki'i and Egidius Dewa, “Simulasi Phet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa,” *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 360–67, <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.294>.

¹⁹ Anak Agung Ngurah Yulawati, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi,” *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 356–64, <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.

tentang meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS.²⁰

5. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Umar (2021), dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa inggris siswa kelas XI IPS 3 MAN 1 Kudus pada semester gasal tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu penggunaan metode penelitian yaitu metode observasi. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu fokus penelitian serta objek penelitian yaitu peserta didik.²¹

Tabel 2.1
Data Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Nurfajriah, Netriwati, dan Reny Widyastuti	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Menggunakan Sandi <i>Semaphore</i> Pramuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa	➤ Meneliti tentang bagaimana penerapan model belajar <i>teams games tournament</i> terhadap motivasi belajar siswa.	➤ Pada jurnal tersebut meneliti tentang pengaruh model TGT menggunakan sandi <i>semaphore</i> dan menggunakan metode jenis eksperimen <i>quasy experiment research</i> . ➤ Sedangkan pada rencana penelitian penulis akan membahas

²⁰ Lili Budiarti, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*” 02, no. 01 (2022): 1–6.

²¹ Prihastini Oktasari Putri, “Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Intersections* 4, no. 2 (2019): 8–16, <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>.

				<p>tentang penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan metode penelitian menggunakan metode jenis deskriptif kualitatif.</p>
2.	<p>Oktavianus Ama Ki'i, dan egidius Dewa</p>	<p>Simulasi <i>Phet</i> sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa</p>	<p>➤ penggunaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> dan tujuan yang akan di capai yakni aktivitas belajar</p>	<p>➤ Pada jurnal tersebut meneliti mengenai penerapan simulasi <i>Phet</i> sebagai media berbasis komputer pada model TGT dan subjek penelitian adalah mahasiswa. ➤ Sedangkan pada rencana penelitian penulis akan membahas tentang penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa, dengan subyek</p>

				penelitian adalah siswa madrasah tsanawiyah.
3.	Anak Agung Ngurah Yuliatwati	Penerapan Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.	➤ Menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	➤ Pada jurnal tersebut menggunakan jenis deskriptif statistic. ➤ Sedangkan pada rencana penelitian penulis menggunakan jenis dan pendekatan penelitian deskriptif-kualitatif yang bersifat objektif.
4.	Lili Budiarti	Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas IX Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia	penggunaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> dalam pembelajaran	fokus penelitian penulis yang membahas tentang meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS.
5.	Mohammad Umar	Implementasi Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	penggunaan metode penelitian yaitu metode observasi	fokus penelitian serta objek penelitian yaitu peserta didik

		Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris		
--	--	---	--	--

Dari ketiga penelitian terdahulu tersebut, sama-sama membahas mengenai model belajar kooperatif yaitu *teams games tournament*. Namun, yang membedakan adalah bagaimana cara pengaplikasian, objek penelitian, serta metode dan pendekatan yang digunakan.

C. Kerangka Berfikir

Sebagai gambaran melalui alur berpikir dari topik penelitian tentang “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah Tahun Ajaran 2023/2024” maka di perlukan sebuah kerangka berpikir. Kerangka berpikir bertujuan untuk memberikan suatu alur gambaran penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Selain itu, juga sebagai kunci dimana nantinya akan memberikan penjelasan mengenai hubungan satu dengan lainnya. Penerapan model pembelajaran ini merupakan salah satu upaya yang bisa diterapkan serta dimanfaatkan oleh guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dari yang semula pasif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Adapun gambaran kerangka berpikir penelitian ini :

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

