

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Cooperative learning memiliki pengertian sikap bersama dalam membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama dalam bentuk kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih yang dimana tingkat keberhasilan sangat dipengaruhi oleh keterlibatan anggota kelompok.

Cooperative learning bukan hanya sekedar belajar bersama, tetapi dibutuhkan struktur kerja dan tugas yang kooperatif, sehingga menimbulkan interaksi terbuka antar anggota kelompok yang bersifat bergantung. Di samping itu, adanya hubungan kerja sama akan memunculkan sebuah pandangan positif yang mana akan memengaruhi keberhasilan atas kemampuan individu dan anggota kelompok selama belajar bersama-sama.¹

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara siswa belajar bersama dalam bentuk berkelompok yang beranggotakan 4 sampai 6 anak dan bersifat heterogen. Heterogen sendiri diartikan setiap kelompok memiliki kemampuan yang berbeda-beda dari jenis kelamin, ras, etnis dan kemampuan kecerdasan yang berbeda pula. Tujuan dari sifat heterogen ini adalah melatih siswa supaya dapat menerima perbedaan di dalam sebuah kelompok, sehingga kerja kelompok masih bisa dilakukan.²

Dalam model pembelajaran ini keberhasilan dalam belajar bukan mendominasi diperoleh dari guru, tetapi dari teman rekan kerja kelompok sendiri. Keberhasilan belajar dalam model ini juga buka semata – mata dari kemampuan individu utuh, melainkan diperoleh dari belajar bersama – sama yang berstruktur baik , melalui teman dan arahan dari pendidik.

¹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 201.

² Gustiana, *Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Introductory Chapter and Family Life Pada Kelas VIIA SMP Negeri 10 Lebong* (Purwokerto: CV Tatakata Grafika, 2022), 20.

Sehingga perolehan hasil belajar menjadi mudah dan cepat teerserap oleh peserta didik.³

Dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif adalah sebuah cara pembelajaran yang didominasi oleh pada peserta didik untuk mengeksplorasi sejauh mana ilmu yang telah disampaikan oleh pendidik yang menekankan belajar kelompok untuk mncapai tujuan belajar.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin & DeVries , untuk membantu siswa dalam menguasai materi. Yaitu merupakan kegiatan belajar dengan cara pengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil. TGT sendiri ialah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok belajar dengan jumlah 5-6 orang siswa dengan keterampilan dan kemampuan yang berbeda. Guru menampilkan pokok pembahasan dan seluruh siswa diharapkan bekerja dalam setiap kelompok. Model pembelajaran TGT ini, menugaskan kelompok tim untuk berdiskusi dalam memahami materi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lain dalam turnamen.⁴

TGT adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif Slavin supaya dapat menunjang siswa memahami pokok pembelajaran. Slavin mengungkapkan bahwa TGT sukses meningkatkan berbagai keterampilan dasar dengan interaksi positif diantara siswa dan juga sikap penghargaan terhadap siswa lain yang berbeda. Pertama siswa harus memahami pokok bahasan dalam ruang kelas. Masing – masing siswa dikelompokkan dengan siswa lain dengan kemampuan yang rendah, sedang,dan tinggi. Kemudian setiap anggota kelompok mendalami pokok pembahasan bersama – sama dengan anggota kelompok. Setelah itu dilakukan uji kemampuan akademik dengan turnamen. Nilai yang didapatkan merupakan hasil dari nilai kelompok itu sendiri.⁵

TGT ini mengandung unsur permainan untuk melatih berfikir cepat dan tepat dalam kelompok turnamen untuk

³ Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, 202.

⁴ Rusyanto, *TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran IPS* (Pekalongan: NEM, 2021), 16.

⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2015).

mencapai poin sebanyak – banyaknya. Pembelajaran ini memberikan manfaat menjadikan pembelajaran menjadi rileks tapi menantang, berlatih bertanggung jawab, kerja sama, dan persaingan sehat. Dengan demikian Model ini membantu memotivasi siswa untuk menguasai kompetensi yang dapat dipertandingkan dan meningkatkan hasil belajar.

3. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran ini merupakan sebuah kompetisi yang dikemas dalam bentuk permainan (game) yang diadakan di setiap akhir minggu usai perbab materi pembelajaran selesai. Dalam pelaksanaannya menekankan kerja sama antar anggota kelompok untuk mencari poin untuk kelompok dibanding poin individu. Hal ini didukung oleh beberapa pendapat bahwa karakteristik TGT adalah sistem belajar dengan kelompok kecil yang melakukan permainan atau pertandingan. Kelompok yang berhasil mendapatkan poin tinggi akan mendapatkan sebuah penghargaan.

Dapat ditarik kesimpulan diatas bahwa karakteristik TGT adalah dalam pelaksanaannya dilakukan dengan permainan. Dalam permainan tersebut dibalut dengan sistem kompetisi yang berujung pada pemberian penghargaan bagi pemenang.

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu :

- a. Menumbuhkan jiwa berani dalam menghadapi tantangan
- b. Menumbuhkan sikap tenang dalam menghadapi tantangan
- c. Melatih kerjasama dan saling tolong menolong dalam menyelesaikan suatu masalah
- d. Menumbuh kembangkan kemampuan murid pada aspek kognitif dan afektif
- e. Meningkatkan daya saing lewat kompetisi yang memicu motivasi siswa lebih aktif.⁶

Dapat disimpulkan tujuan TGT sama halnya dengan tujuan - tujuan pembelajaran pada umumnya. Yaitu meningkatkan dan juga mengembangkan kemampuan aspek kognitif (pengetahuan) , afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

⁶ Musdalipa, Firda Razak, dan A. Jaya Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooeratif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Ular Tangga* (Sumatera Barat: Mitra Cendekia Media, 2022), 24.

4. Tahapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT)

Dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memiliki lima tahap (Slavin, 2020) :

a. Penyajian kelas

Penyajian kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi terhadap siswa dengan penyampaian materi atau dapat audiovisual atau diskusi. Siswa diharapkan mencermati pokok – pokok materi yang dijelaskan oleh guru. Adanya kecermatan akan menunjang keberhasilan belajar dan menentukan nilai tim nantinya.

b. Belajar Kelompok (Teams)

Pada tahap ini siswa akan dibagi menjadi berbagai kelompok Tim yang terdiri dari 4 sampai 6 orang dalam satu kelompok dengan kemampuan yang berbeda, jenis kelamin, dan ras. Tujuan tim ini adalah menyiapkan diri dengan mempelajari materi pembelajaran & mendiskusikan dengan teman satu tim lebih khuyu', supaya mempelajari Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga memudahkan dalam mengerjakan soal turnamen dengan baik.

c. Game/Permainan

Pada tahap ini murid akan melakukan kegiatan bermain secara berkelompok. Game ini bertujuan untuk menguji pengetahuan atas ilmu yang mereka dapatkan dan disusun dengan materi dalam penampilan kelas. Mayoritas game terdiri atas berbagai pertanyaan yang bernomor. Siswa menentukan kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai. Siswa yang memperoleh jawaban benar akan memperoleh nilai.⁷

d. Turnamen/Pertandingan

Pada tahap ini murid bersaing untuk mendapatkan skor. Umumnya tournament dilaksanakan di akhir minggu sesudah guru mempresentasikan materi. Murid yang berhasil menjawab soal dengan tepat akan mendapatkan skor untuk dirinya dan kelompoknya. Kemenangan ditentukan oleh kelompok yang mendatkan skor paling tinggi.

e. Team Recognize

⁷ Yanti Fitria and Widya Indra, *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 33.

Pada tahap ini guru akan menghitung skor setiap kelompok. Selanjutnya Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang memenangkan pertandingan ini.⁸

5. Keunggulan dan Kelemahan *Teams Games Tournament*

Kelebihan pembelajaran *Teams Games Tournament*

- a. Tidak hanya menjadikan siswa yang berkemampuan tinggi terlihat menonjol tetapi yang berkemampuan rendah ikut berkontribusi dalam team.
- b. Melalui pembelajaran ini, menumbuhkan rasa menghargai perbedaan teman yang berkemampuan rendah, gender, ras dan suku.
- c. Menumbuhkan rasa kekompakan dan saling memberikan penghargaan sesama anggota team.
- d. Memotivasi siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang disajikan guru.⁹

Kekurangan pembelajaran *Teams Games Tournament*

- a. Dari semua murid, tidak semuanya ikut berperan aktif dalam menyampaikan jawaban.
- b. Dalam pelaksanaannya, jika tidak berjalan efektif sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran ini.
- c. Kurang efektif jika kurangnya guru dalam mengelola kelas maka akan menimbulkan kegaduhan.¹⁰

Guru perlu menyiapkan model tersebut dengan baik. Menyusun soal diatas meja pertandingan, dan diharuskan mengetahui ranking setiap siswa dari yang paling rendah ke yang tinggi.

Bisa ditarik kesimpulan jika pembelajaran model TGT mempunyai berbagai keunggulan yakni membuat siswa berperan aktif di kelas, pemahamannyamenjadi lebih mendalam dan mendorong semangat belajar siswa. Selain hal tersebut TGT punya kekurangan yakni membutuhkan waktu yang cukup lama dan jika tidak mengontrol kelas dengan baik akan terjadi kegaduhan.

⁸ Musdalipa, Razak, dan Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooeratif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Ular Tangga*, 27.

⁹ Rusyanto, *TGT (Teams Games Tournment) Dalam Pembelajaran IPS*, 16.

¹⁰ Musdalipa, Razak, and Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooeratif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Ular Tangga*, 28.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari kata “ hasil “ dan” belajar” . hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu. Winkel dalam purwanto mengemukakan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.¹¹

Hasil belajar biasanya dinyatakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai materi yang diajarkan.¹² Hasil belajar juga dapat diukur. Alat untuk mengukur pun melalui hasil tes hasil belajar dan tes prestasi belajar. Menurut briggs dalam jatmiko mengemukakan bahwa hasil belajar adalah keseluruhan kecakapan dan hasil yang di capai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang di nyatakan dengan angka- angka atau nilai- nilai berdasarkan tes hasil belajar.¹³ Sedangkan Purwanto dan Zulfahfizh, Atmazaki, dkk menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan serangkaian aktivitas baik berupa pengetahuan, sikap, keterampilan yang ditandai dengan diperolehnya nilai melalui proses pembelajaran.¹⁴ Jadi, berhasil tidaknya seseorang dalam hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut berupa kemampuan berfikir, keterampilan dan sikap terhadap suatu objek yang telah ia pelajari. Adapun beberapa faktor yang menunjang keberhasilan belajar diantaranya kemampuan siswa, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap, ketekunan, sosial ekonomi, faktor psikis dan fisik. Hasil belajar akan tercapai dengan maksimal jika didukung faktor yang baik.

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 44-45.

¹² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, 44.

¹³ Jatmiko, “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Nahdhatul Ulama Pace Nganjuk,” *Jurnal Match Educator Nusantara* 1, no. 2 (2015): 206.

¹⁴ Zulfahfizh, Atmazaki, and Syahrul R, “Kontribusi Sikap Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia,” *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2013): 14, <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/bsp/article/view/4991>.

Menurut Romizoswki dalam menunjukkan hasil belajar dapat ditunjukkan dalam skema kemampuan, yaitu sebagai berikut:

a. Keterampilan kognitif

Ini berkaitan dengan kemampuan dalam membuat keputusan, memecahkan masalah dan juga berfikir logis.

b. Keterampilan psikomotor

Keterampilan ini lebih mengarah pada kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perseptual.

c. Keterampilan reaktif

Keterampilan reaktif ini berkaitan dengan perasaan, sikap, kebijaksanaan, dan juga self control.

d. Keterampilan interaktif

Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan dalam bersosial dan kemampuan dalam memimpin.¹⁵

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pengaruh keberhasilan belajar dipengaruhi berbagai faktor. Baik berasal dari diri sendiri (internal) maupun luar dirinya (eksternal). Adapun faktor yang di maksud:

a. Faktor Internal

1) Aspek Fisiologis

Dalam memperoleh hasil belajar yang baik, kesehatan tubuh dan kondisi panca indera juga perlu dijaga. Diantaranya dengan makan/ minum yang bergizi, olahraga teratur dan istirahat yang cukup.

2) Aspek Psikologis

Aspek psikologis meliputi kepribadian, minat, motivasi, dan kepribadian. aspek psikologis merupakan aspek yang kuat dari hasil belajar. Minat merupakan suatu ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya keterpaksaan. Sedangkan motivasi merupakan segala hal untuk membuat seseorang berubah. Jadi siswa minat terhadap mata pelajaran maka secara refleks mereka akan semangat belajar, maka hasil belajar juga akan memuaskan. Begitupun dengan motivasi. Dimana motivasi sendiri adalah dorongan seseorang untuk

¹⁵ Fendika Prastiyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2* (Surakarta: Kekata Publisher, 2019), 8-9.

melakukan sesuatu sehingga siswa punya semangat untuk mengikuti proses belajar di kelas.¹⁶

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan sosial

Merupakan tempat untuk bertemu dan berinteraksi dengan manusia lain. Di dalam lingkungan sosial ada beberapa hal yang mempengaruhi :

a) Pertemanan

Posisi teman sangat berpengaruh terhadap motivasi sekaligus bisa menjadi menurunnya prestasi belajar.. Mereka yang begitu dekat dengan kita dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh kepada kita.

b) Guru

Kualitas guru di sekolah juga mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun dalam kegiatan belajar di kelas. Karena motivasi yang diberikan guru juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

c) Keluarga

Keluarga merupakan sekolah pertama bagi anak. Sehingga keberhasilan hasil belajar juga didukung dan dipengaruhi oleh lingkungan keluarga.hal ini terjadi karena aktivitas di dalam keluarga tidak mengenal waktu dan lebih lama daripada di sekolah atau tempat lain. Dengan adanya keluarga yang mendukung maka akan memberikan efek positif terhadap keberhasilan anak. Hubungan keluarga yang harmonis antar keluarga akan mempengaruhi perilaku dan hasil kepribadian yang baik.

Peran keluarga sangat penting. Jika orang tua aktif memperhatikan anak, mengetahui kemampuan dan kelemahan anak, maka orang tua juga perlu bertindak sesuai dengan keinginan anak tanpa adanya paksaan. Jika dirasa anak kurang mampu

¹⁶ Nur Rohmah, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray(TSTS) Dan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Mts Manba’ul Ulum Gebog Kudus”.” (IAIN Kudus, 2022): 18.

belajar sendiri maka jangan melarang anak untuk belajar kelompok. Mungkin saja anak lebih bergairah belajar jika belajar bersama dengan teman- temannya atau dirasa hasil belajar anak menurun coba datangkan guru les belajar sehingga anak tidak merasa jemu dan gairah belajar menjadi tinggi. Dengan adanya orang tua yang aktif ini akan mempengaruhi meningkatnya hasil belajar.¹⁷

d) Masyarakat

Lingkungan masyarakat akan mempengaruhi pola pikir seseorang, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi perilaku seseorang, begitu juga pengaruh terhadap siswa. Salah satunya adalah kegiatan siswa dalam masyarakat yang terlalu padat, salah dalam memilih teman pergaulan, dan pengaruh negatif dalam kehidupan masyarakat lingkungannya.¹⁸

2) Lingkungan Non Sosial

Yaitu meliputi kondisi rumah, sekolah, alam(cuaca),perlatan.

a) Kondisi rumah yang rapi, bersih, aman akan mempengaruhi hasil belajar yang baik.

b) Sekolah juga berpengaruh pada hasil belajar, seperti anak yang pintar masuk di sekolah yang biasa – biasa, prestasinya akan mengungguli teman lainnya. Namun jika anak tersebut masuk sekolah favorit, maka prestasinya biasa – biasa saja.¹⁹

3. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai keberhasilan belajar setelah siswa mengalami proses belajar selama satu periode tertentu. alasan dilaksanakannya evaluasi hasil belajar yaitu untuk mengetahui

¹⁷ Rohmah., “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray(TSTS) Dan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Mts Manba’ul Ulum Gebog Kudus”: 10-12.

¹⁸ Andi yurni Ulfa, *Psikologi Pendidikan* (Sulawesi Selatan: Aksara Timur, 2020), 113.

¹⁹ Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 256.

apakah tujuan belajar sudah tercapai sesuai ketentuan.²⁰ Evaluasi belajar memuat (a)Evaluasi penguasaan peserta didik terhadap tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit – unit program pengajaran yang bersifat terbatas. (b) Evaluasi mengenai tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan – tujuan umum pengajaran.²¹

Penilaian hasil belajar yaitu proses memberikan nilai sebagai bentuk hasil belajar yang telah dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu. Pada dasarnya hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku. Tingkah laku yang dimaksud dalam hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar memiliki peran tujuan dengan rumusan kemampuan yang dikuasai siswa sebagai tumpuan penilaian. Penilaian dilakukan sebagai upaya memberikan nilai untuk tujuan belajar. Dilihat seberapa efektif untuk mencapai tujuan pelajaran dapat diamati dari penilaian. Oleh sebab itu, proses dalam penilaian dan hasil belajar saling berhubungan, sebab hasil merupakan akibat dari proses.²²

C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan gabungan dari cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, politik, ekonomi, budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas kenyataan dan peristiwa sosial yang menjadikan satu pendekatan antardisiplin dari bagian cabang- cabang ilmu sosial.²³

Menurut Bank, pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum disekolah yang bertujuan membantu mendewasakan siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan,serta nilai – nilai yang ada dalam masyarakat. Pentingnya pendidikan IPS yang menjadikan kewajiban setiap sekolah dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi untuk menerapkan pendidikan IPS. Dapat disimpulkan, ilmu

²⁰ Gregorius We’u, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. (Klaten: Lakeisha, 2021), 67.

²¹ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), 30.

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 3.

²³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), 124.

pengetahuan sosial yaitu ilmu – ilmu sosial yang tidak berdiri sendiri tetapi menangkap bagian ilmu manusia.²⁴

2. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar responsif terhadap perkara sosial yang terjadi di masyarakat, mempunyai perilaku mental positif terhadap pemulihan segala ketakseimbangan yang terjadi, serta cakap pada setiap kejadian yang terjadi sehari – hari baik yang menimpa diri juga masyarakat.

Adapun rumusan tujuan pembelajaran di sekolah menurut Mutakin:

- a. Mempunyai pemahaman dan perhatian terhadap lingkungan dan masyarakat, melalui pemahaman terhadap kebudayaan masyarakat dan nilai - nilai sejarah .
- b. Mengenal dan mencerna konsep dasar dan mampu beradaptasi menerapkan ilmu- ilmu sosial yang nanti mampu menyelesaikan problem sosial.
- c. Berpikir dalam memutuskan keputusan dan mampu mengatasi masalah yang terjadi di masyarakat.
- d. Memberi perhatian terhadap isu sosial, serta dapat menganalisis dengan kritis, dan mengambil perbuatan yang akurat.
- e. Dapat mengembangkan potensi untuk berdiri sendiri agar bertahan yang kemudian bertanggung jawab membina masyarakat.²⁵

D. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian model pembelajaran TGT telah dipakai oleh peneliti sebelumnya. Dengan adanya penelitian sebelumnya hingga bisa diperlihatkan kalau model pembelajaran TGT terdapat pengaruh terhadap hasil belajar. Sudah dibuktikan oleh sebagian peneliti ini yakni:

1. Berdasarkan skripsi terdahulu yang dilakukan oleh Ni Made Vinayasari yang berjudul “ Pengaruh Penerapan Media Gambar terhadap Hasil Belajar siswa Mata Pelajaran Pkn kelas III di SDN 173 Kertoharjo Kabupaten Luwu Timur.”. Jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif bentuk *One Group Pretest-Posttest*

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 141.

²⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*, 128.

Design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dengan siswa kelas III sebagai kelas eksperimen Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah soal tes dengan bantuan aplikasi SPSS 25.0 . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian mengenai perbandingan nilai statistik menunjukkan bahwa jumlah sampel 16 orang. Nilai pretest untuk nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 70. Nilai posttest untuk nilai terendah 80 dan nilai tertinggi yaitu 100. Rata-rata pretest adalah 55,00 dan rata-rata posttest 86,88. Sedangkan hasil uji-t $10,92 > 2145$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan penggunaan media gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pkn kelas III di SDN 173 Kertoharjo Kabupaten Luwu Timur. ²⁶

Persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang dilakukan Ibnu adalah sama – sama menggunakan metode kuantitatif bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*.

Adapun Perbedaan pada objeknya pada penelitian ini siswa kelas kelas III di SDN 173 Kertoharjo, sedangkan penelitian penulis yakni siswa kelas VII MTs NU Al Hidayah Gebog Kudus.

2. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Tri Diana dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX SMK Swasta Harapan Stabat T.P 2016/1017”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen. Desain Penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. karena penelitian ini tidak mungkin sepenuhnya dapat mengontrol variabel – variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Instrumen penelitian menggunakan tes dan angket. Hasil penelitian dilihat dari hasil nilai terendah pretest yaitu 40 dan nilai tertinggi 90 dengan nilai rata-rata 74, 69. Untuk nilai hasil posttest meningkat yakni, nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 95 dengan nilai rata-rata 86,88. Setelah dilakukan analisis data, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji T dengan nilai $t_{hitung} = 6238$ dan nilai $t_{tabel} = 2,042$. maka dinyatakan ada pengaruh signifikan dari model pembelajaran

²⁶ Ni Made Vinayasari, “Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Kelas III Di SDN 173 Kertoharjo Kabupaten Luwu Timur” (Universitas Bosowa, 2021).

kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap prestasi belajar siswa.²⁷

Persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang dilakukan adalah sama – sama menggunakan metode kuantitatif dan sama – sama meneliti pengaruh TGT terhadap prestasi belajar.

Adapun perbedaannya yaitu pada objeknya pada penelitian ini siswa kelas Siswa Kelas IX SMK Swasta Harapan Stabat sedangkan penelitian penulis yakni siswa kelas VII MTs NU Al Hidayah Gebog Kudus.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh D Riski Amaliani dengan judul “Implementasi Materi Pembelajaran Tari Munalo Berbasis Blended Learning Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 8 Takengon Kabupaten Aceh” Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran blended learning. Hasil posttest menggunakan media blended memperoleh rata-rata 85,15. Dan hasil uji Paired Simple T test melihat terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar yaitu nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Disini terlihat bahwa media tersebut memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang aktif.²⁸

E. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono, “Kerangka pemikiran dalam sesuatu penelitian butuh diutarakan bila penelitian itu terdapat 2 variabel atau lebih dengan cara individu, hingga yang dicoba priset yakni mengemukakan penjelasan teoritis guna masing – masing variabel, serta argumentasi kepada ragam besaran variabel yang diawasi”.²⁹ Kerangka berfikir mempunyai maksud sesuatu rancangan pola pandangan dalam rangka memberi balasan sedangkan kepada kasus yang diawasi.

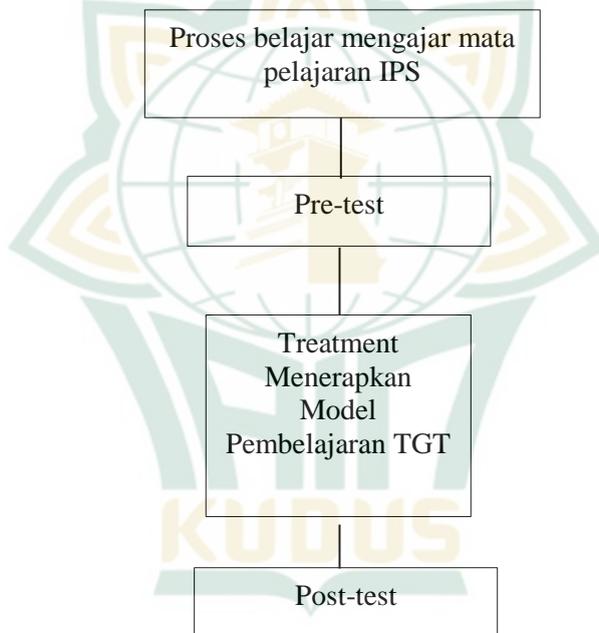
²⁷ Tri Diana, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX SMK Swasta Harapan Stabat T.P 2016/2017” (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2013).

²⁸ D. Riski Amaliani, “Implementasi Materi Pembelajaran Tari Munalo Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 8 Takengon Kabupaten Aceh” (Universitas Negeri Medan, 2021).

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, 13th ed. (Bandung: Alfabeta, 2016), 92.

Dalam penelitian ini, diketahui ada 2 variabel yaitu, variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable). variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan munculnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat yakni variabel yang dipengaruhi ataupun jadi dampak terdapatnya variabel bebas.³⁰ Dalam penelitian ini, Model TGT merupakan variabel bebas, sedangkan hasil belajar merupakan variabel terikatnya. Untuk mengetahui jelasnya pengaruh model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa dapat digambarkan diagram kerangka sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir



Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan guru untuk memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Model pembelajaran ini dikatakan baik jika guru dapat mengendalikan kelas dengan tertib maka berpengaruh terhadap minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini bertujuan

³⁰ Chindi Nur Afifah, “Pengaruh Metode Diskusi Buzz Group Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa MI Miftahul Huda Samirejo Gabus Pati” (IAIN Kudus, 2022): 29.

untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs nu Al Hidayah Gebog Kudus.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Rukaesih A. Molani dan Ucu Cahyana, hipotesis merupakan dugaan (jawaban) sementara yang masih perlu di uji kebenarannya. Jawaban sementara yang di maksud adalah jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan.³¹

Jadi hipotesis merupakan kesimpulan yang belum final. Artinya masih haus dibuktikan lagi kebenarannya atau dengan kata lain merupakan jawaban atau dugaan yang dianggap benar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar.

Hipotesis terdiri dari dua yaitu hipotesis nul (H_0) dan hipotesis kerja (H_a). Hipotesis nul (H_0) menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap Y. Sedangkan hipotesis kerja (H_a) menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y.³²

Adapun hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini.

1. H_a : Terdapat pengaruh pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTs NU Al Hidayah.

³¹ Rukaesih A. Maolani and Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 32.

³² Adi Sulistyio Nugroho dan Walda Hartanto, *Metode Penelitian Kuantitatif Dengan Pendekatan Statiska Teori, Implementasi, & Praktik Dengan SPSS* (Yogyakarta: Andi, 2022), 89.