REPOSITORI IAIN KUDUS

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning)*

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana tingkat keberhasilannya sangat dipengaruhi keterlibatan dari setiap anggota kelompoknya itu sendiri.

Cooperative learning lebih dari sekadar belajar berkelompok atau kerja kelompok, karena belajar dalam model pembelajaran kooperatif ini harus ada struktur kerja dan tugas yang bersifat kooperatif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat saling bergantung diantara sesama anggota kelompok. Di samping itu, pola hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat mereka lakukan untuk berhasil berdasarkan kemampuan dirinya secara individual dan sumbangsih dari anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama-sama dalam kelompok.[1]

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibentuk dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 siswa, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.[2]

---

[1] Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014, 201.

[2] Rusman, *Model-Model Pembelajaran Megembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali pers), 2013, 202.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Solihatin berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif sebagai suatu sikap dalam bekerja sama dengan kelompok yang berstruktur, dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Model pembelajaran ini memandang keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru, melainkan juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran itu, yaitu teman sebaya. Keberhasilan belajar menurut model belajar ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu semakin baik bilamana dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang berstruktur dengan baik, melalui belajar dari teman sebaya dan dibawah bimbingan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari.[3]

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah cara dalam pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran sehingga siswa dibebaskan untuk mengeksplorasi ilmunya dan pembelajaran ini lebih menekankan belajar kelompok antar anggota untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Adapun karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:[4]

a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, tim

---

[3] Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar,* 202.

[4] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), 244.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

harus mampu membuat setiap siswa belajar. Sehingga setiap anggota tim bisa saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai empat fungsi, yaitu fungsi manajemen sebagai perencanaan, fungsi manajemen sebagai organisasi, fungsi manjemen sebagai kontrol.

c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama dipraktekkan melalui aktivitas dalam kegiatan belajar pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanngup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Kooperatif

Anita Lie mengemukakan, "terdapat lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu sebagai berikut:"[5]

a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.

b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*)

Yaitu keberhasilan kelompok sangat bergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu setiap anggota

[5] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran,* 180.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dengan kelompok kelompok tersebut.

c. Interaksi tatap muka (*face of promotion interaction*)

Yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.

d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*)

Yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

e. Evaluasi proses kelompok

Yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

4. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Unsure-unsur dasar dalam *cooperative learning* adalah sebagai berikut:

a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka "tenggelam atau berenang bersama"
b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama
d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok
e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok
f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan kerja sama selama belajar.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

g. Setiap siswa akan diminta pertanggung jawaban secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.[6]

5. Keunggulan dan kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sanjaya yang dikutip oleh Ahmad Susanto, keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah:

a. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak terlalu bergantung pada guru
b. Dapat mengembangkan mengungkapkan ide dan gagasan
c. Dapat membantu siswa untuk menerima segala perbedaan
d. Dapat membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
e. Strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial
f. Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahaman sendiri atau menerima umpan balik
g. Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata
h. Dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir

Selain memiliki keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan, yaitu:

a. Siswa membutuhkan waktu untuk memahami dan mengerti pembelajaran kooperatif
b. Diperlukan *peer teaching* yang efektif sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan
c. Penilaian yang diberikan didasarkan pada hasil kerja kelompok
d. Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan waktu yang cukup panjang

[6] Rusman, *Model-Model Pembelajaran Megembangkan Profesionalisme Guru,* 208.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

e. Siswa memerlukan waktu yang lama untuk belajar bekerja sama dan membangun kepercayaan diri.[7]

6. *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995), untuk membantu siswa mereview dan menguasai mata pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswi lain yang berbeda.[8]

Model ini dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen.[9]

Model *Team Games Tournament* (TGT) membentuk siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain untuk mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.[10]

Berkompetisi juga dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 148 sebagai berikut:

وَلِكُلٍّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمُ اللَّهُ جَمِيعًا ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

---

[7] Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar,* 252

[8] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 197

[9] Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 134

[10] Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, 233.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Artinya : "dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu." (QS. Al-Baqarah : 148)

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin untuk dapat membantu dalam memahami mata pelajaran, dengan dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa setiap kelompoknya secara heterogen yang memiliki kemampuan, ras, dan jenis kelamin yang berbeda agar dapat bekerja sama dan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam game akademik dengan melawan kelompok lain.

Menurut Slavin komponen-komponen dalam TGT yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

a. Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game. Karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok

Kelompok terdiri empat sampai lima orang yang heterogen misalnya berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin, jika memungkinkan suku, ras, atau kelas sosial. Berdasarkan penjelasan tersebut penulis menentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin. Kemampuan akademik digunakan untuk memilih wakil tim karena dirasa lebih efektif. Sedangkan jenis kelamin

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

digunakan untuk memilih anggota tim dengan cara acak. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan khususnya menyiapkan anggotanya agar dapat berhasil dalam game.

c. Game (permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

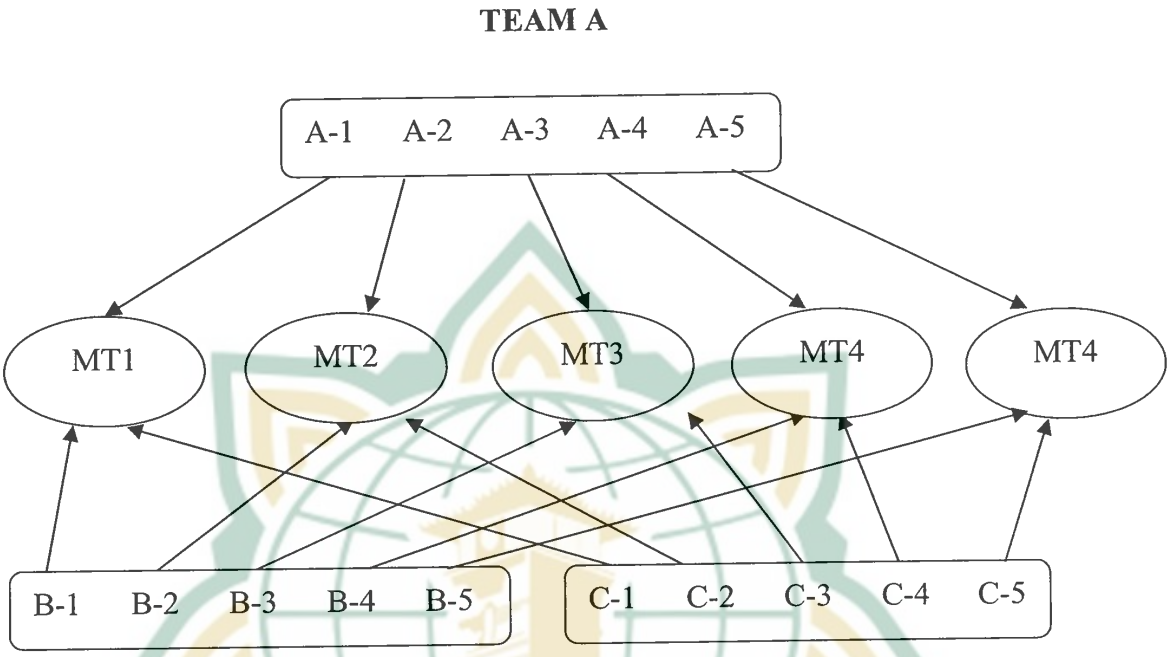
d. Tournament (kompetisi)

Biasanya tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada saat setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya.

Secara skematis penempatan peserta didik pada meja turnamen tampak seperti gambar berikut ini:

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS



Skema Pertandingan atau Turnamen TGT saat Pembelajaran.

Keterangan:

a) A1, B1, C1 : siswa berkemampuan tinggi
b) A(2,3,4), B(2,3,4), C(2,3,4) : siswa berkemampuan sedang
c) A5, B5, C5 : siswa berkemampuan rendah
d) MT1, MT2, MT3, MT4 : meja turnament

e. Penghargaan Kelompok (Rekognisi Tim)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan sebagai berikut:

Tabel 2.1

Kriteria Merekognisi Tim Berprestasi

Rata-rata Poin Kelompok	Penghargaan Kelompok
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa komponen pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dibagi menjadi 5, antara lain yaitu: penyajian kelas, kelompok (*teams*), Game, Tournament, dan penghargaan kelompok (*Team Regocnize*). Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang akan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan dari game yang diturnamenkan pada akhir minggu atau setelah guru mempresentasikan dan siswa mengerjakan lembar kerja tersebut. Bagi kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan skor pada kelompoknya, dan yang menang akan mendapatkan penghargaan dari guru.[11]

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

a) Umumkanlah penempatan meja Tournament dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen.
b) Acaklah nomor-nomornya supaya para siswa tidak tahu mana meja " atas" dan yang " bawah".
c) Mintalah salah satu siswa yang anda pilih untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja.
d) Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.
e) Bacalah pertanyaannya dengan keras.
f) Cobalah untuk menjawab, diantaranya adalah:
    1) Penantang I (menantang jika memang dia mau dan memberikan jawaban berbeda atau boleh melewatinya.
    2) Penantang II (boleh menantang jika penantang 1 melewatinya dan jika dia memang mau memberikan jawabannya). Apabila semua penantang sudah melewati, penantang II memeriksa

[11] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik,* (Bandung: Nusa Media, 2005), 166.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantangnya yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya kedalam kotak, jika ada.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa langkah-langkah pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) antara lain yaitu: 1) guru mengumumkan pembagian siswa dalam meja turnamen, 2) guru membagi nomor siswa yang dipilih secara acak, 3) guru memilih siswa untuk membagikan satu lembar permainan, lembar jawaban, kotak kartu bernomor, dan lembar skor permainan, 4) siswa mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan kartu bernomor, 5) siswa membaca pertanyaan dengan keras agar penantang 1 dan 2 bisa menjawabnya, 6) penantang 1 boleh menjawabnya dan boleh melewatinya, sedangkan penantang 2 boleh menjawabnya setelah penantang 1 melewatinya, bagi yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya, tetapi jika kedua penantang salah, maka harus mengembalikan kartu yang dimenangkan kedalam kotak.

Adapun keunggulan dari pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah siswa tidak akan merasa jenuh dalam melakukan proses pembelajaran karena siswa melaksanakan berbagai permainan sehingga menyenangkan bagi siswa. Tetapi model ini memiliki kelemahan yaitu model ini akan merasa kesulitan dan perlu persiapan yang matang untuk melakukan model ini. Pelaksanaan model ini juga cukup menggunakan waktu yang lama.[12]

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Apabila kita mendengar kata belajar, mungkin kita terbayang adanya siswa yang serius, mendengarkan dan memperhatikan guru yang

[12] Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, 234.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

sedang memberikan pelajaran yang ada di dalam kelas, atau seorang siswa yang membaca buku. Akan tetapi yang lebih luas bukanlah demikian. Karena aktivitas belajar bukan hanya untuk siswa saja dan terbatas ruang kelas. Pengertian yang umum itu tidak dibatasi kapan saja, dimana saja, dan dari siapa saja. Berikut ini akan dipaparkan beberapa definisi belajar yang dikemukakan oleh pakar pendidikan antara lain:

Menurut Agus Suprijono dalam bukunya *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* yang mengutip pendapat dari Cronbach bahwa: "*Learning is shown by change in behavior as a result of past experience*", (Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman).[13]

Senada dengan Agus Suprijono, belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman baru kearah yang lebih baik.[14]

Segi perspektif psikologi, belajar merupakan proses menciptakan nilai tambah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Nilai tambah itu tercermin dari perubahan perilaku siswa menuju kedewasaan.[15]

Beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang dilakukan secara sengaja yaitu usaha melalui latihan dan pengalaman, sehingga timbullah kecakapan baru dalam dirinya. Kecakapan baru sebagai pola tingkah laku manusia itu sendiri dari beberapa aspek yang meliputi pengetahuan, pengertian, sikap, ketrampilan, kebiasaan, emosi, budi pekerti, dan appresiasi. Karena belajar adalah suatu proses, maka dari proses tersebut menghasilkan sebuah hasil. Hasil proses belajar adalah

---

[13] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 2.

[14] Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 138

[15] Sudarwan Danim dan Khairil, *Psikologi Pendidikan (Dalam Perspektif Baru)* (Bandung: Alfabeta, 2014), 93.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

prestasi belajar. Berikut ini beberapa definisi dari para ahli mengenai pengertian prestasi belajar.

a. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata "hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.[16]
b. Menurut Gronlund dalam bukunya Nyanyu Khodijah "hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu.[17]
c. Menurut Sudijarto "hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Karenanya hasil belajar siswa mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.[18]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran dan menghasilkan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk simbol untuk menunjukkan kemampuan pencapaian hasil belajar dalam waktu tertentu.

Berkaitan dengan prestasi belajar, dimana hal ini akan tercapai apabila diusahakan semaksimal mungkin, baik melalui latihan maupun pengalaman, untuk mencapai apa yang telah dipelajari. Prestasi belajar diperoleh dengan adanya usaha yang dilakukan oleh siswa dari hasil belajar yang telah dilampaui pada waktu tersebut. Selama proses belajar itu nantinya akan menghasilkan sebuah prestasi belajar siswa yang maksimal.

---

[16] Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), 102.

[17] Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan,* (Bandung: Raja Grafindo Persada, 2014), 189.

[18] Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, 189.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Hasil belajar merupakan bentuk untuk memberikan umpan balik kepada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Artinya suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan intruksional khususnya dapat tercapai. [19]

Dalam proses belajar mengajar, tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang/mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, di samping diukur dari segi prosesnya. Artinya, seberapa jauh tipe hail belajar mengajar dimiliki siswa. Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran (tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.[20]

Hasil belajar merupakan prestasi yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran disekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.[21]

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar terfokus pada angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut:

a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.

---

[19] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 119.

[20] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 45.

[21] Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 255.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.[22]

Namun demikian, indikator yang banyak dipakai sebagai tolok ukur keberhasilan adalah daya serap.

3. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik ini mencakup: (a) Evaluasi mengenai tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-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.[23]

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria-kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti yang dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiensinya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian proses dan hasil

---

[22] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar,* 120.

[23] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998), 30.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses.[24]

4. Ciri-ciri Evaluasi Hasil Belajar

Sebagai suatu bidang kegiatan, evaluasi hasil belajar memiliki cirri-ciri khas yang mebedakannya dari bidang kegiatan yang lain. Diantara ciri-ciri yang dimiliki oleh evaluasi hasil belajar adalah:

a. Bahwa evaluasi yang dilakukan dalam rangka mengukur keberhasilan belajar peserta didik itu, pengukurannya dilakukan secara tidak langsung.
b. Pengukuran dalam rangka menilai keberhasilan belajar peserta didik pada umumnya menggunakan ukuran-ukuran yang bersifat kuantitatif, atau lebih sering menggunakan simbol-simbol angka.
c. Kegiatan hasil belajar pada umumnya digunakan unit-unit atau satuan-satuan yang tetap.
d. Prestasi belajar yang dicapai para peserta didik dari waktu ke waktu adalah bersifat relative, dalam arti : bahwa hasil-hasil evaluasi terhadap keberhasilan peserta didik iti pada umumnya tidak selalu menunjukkan kesamaan atau keajegan.
e. Kegiatan evaluasi hasil belajar, sulit dihindari terjadinya kekelirun pengukuran (error). Seperti diketahui, dalam usaha untuk menilai hasil belajar peserta didik (murid, siswa, mahasiswa, dan lain-lain), pendidik (guru, dosen, dan lain-lain) mengadakan pengukuran terhadap peserta didik dengan menggunakan alat pengukur berupa tes atau ujian, baik ujian tertulis maupun ujian lisan.[25]

5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal).

---

[24] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 3.

[25] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,* 33.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Adapun faktor-faktor yang dimaksud adalah:

a. Faktor Internal

Faktor internal sendiri dibagi menjadi dua:

1) Aspek Fisiologis

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

2) Aspek Psikologis

Aspek psikologis meliputi intelegensi, sikap, bakat, minat, motivasi, dan kepribadian. Aspek psikologis ini merupakan aspek yang kuat dari hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, namun sikap, minat, motivasi, dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh factor psikologis diri kita sendiri.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi beberapa hal:

1) Lingkungan Sosial

Merupakan tempat dimana kita bersosialisasi, bertemu, dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Dalam lingkungan sosial terdapat beberapa hal penting yang mempengaruhi.

a) Pertemanan

Teman merupakan sumber motivasi sekaligus bisa menjadi menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada yang begitu dekat dengan kita dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh kepada kita.

b) Guru

Kualitas guru di Madrasah dapat mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun dalam

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

kegiatan belajar mengajar (KBM). Karena motivasi yang diberikan oleh guru akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

c) Keluarga

Keluarga merupakan faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar. Maka dari itu jadikanlah rumah kalian surga, sehingga anak yang baru lahir beberapa tahun akan memiliki konsep pemecahan yang kuat.

d) Masyarakat

Lingkungan masyarakat akan mempengaruhi pola pikir seseorang, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga pengaruh terhadap siswa dan mahasiswa.

2) Lingkungan Non Sosial

Meliputi kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca).

a) Kondisi rumah yang rapi, bersih, aman, dan terkendali akan mempengaruhi hasil belajar yang baik, begitu juga sebaliknya.

b) Sekolah berpengaruh pada hasil belajar, seperti anak pintar yang masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasinya akan mengungguli teman-teman yang lainnya. Namun jika anak tersebut masuk di sekolah favorit, maka prestasinya biasa saja.[26]

6. Ragam Evaluasi

Pada dasarnya, evaluasi hasil belajar merupakan kegiatan berencana dan berkesinambungan. Oleh karena itu, ragamnya pun banyak, mulai yang paling sederhana sampai yang paling kompleks. Ada tiga macam ragam evaluasi yakni:

---

[26] Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, 256.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

a. Pre-test dan Post-test

Kegiatan *pre-test* dilakukan guru secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru. Tujuannya, ialah untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan. Evaluasi seperti ini berlangsung singkat dan sering tidak memerlukan instrument tertulis.

Post-test adalah kebalikan dari *pre-test*, yakni kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini juga berlangsung singkat dan cukup dengan menggunakan instrument sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas.

b. Evaluasi Prasyarat

Evaluasi jenis ini sangat mirip dengan *pre-test.* Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi penguasaan siswa atas materi lama yang mendasari materi baru yang akan diajarkan. Contoh evaluasi penguasaan penjumlahan bilangan sebelum memulai pelajaran perkalian bilangan, karena penjumlahan merupakan prasyarat atau dasar perkalian.

c. Evaluasi Diagnostik

Evaluasi ini dilakukan setelah selesai penyajian sebuah satuan pelajaran dengan tujuan mengidentifikasi bagian-bagian tertentu yang belum dikuasai siswa. Instrument evaluasi jenis ini dititikberatkan pada bahasan tertentu yang dipandang telah membuat siswa mendapatkan kesulitan.

d. Evaluasi Formatif

Evaluasi jenis ini dipandang sebagai "ulangan" yang dilakukan pada setiap akhir penyajian satuan pelajaran atau modul. Tujuannya ialah untuk memperoleh umpan balik yang mirip dengan evaluasi diagnostik, yakni untuk mendiagnosis (mengetahui penyakit/ kesulitan) kesulitan belajar siswa. Hasil diagnosis kesulitan belajar

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan rekayasa pengajaran remedial (perbaikan).

e. Evaluasi Sumatif

Ragam penilaian sumatif dapat dianggap sebagai "ulangan umum" yang dilakukan untuk mengukur kinerja akademik atau prestasi belajar siswa pada akhir periode pelaksanaan program pengajaran. Evaluasi ini lazim dilakukan pada setiap akhir semester atau akhir tahun ajaran. Hasilnya dijadikan bahan laporan resmi mengenai kinerja akademik siswa dan bahan penentu naik atau tidaknya siswa ke kelas yang lebih tinggi.

f. Ujian Akhir Nasional (UAN)

Ujian Akhir Nasional (UAN) yang dulu disebut EBTANAS (Evaluasi Belajar Tahap Akhir Nasional) pada prinsipnya sama dengan evaluasi sumatif dalam arti sebagai alat penentu kenaikan status siswa. Namun, UAN yang diberlakukan mulai tahun 2002 itu dirancang untuk siswa yang telah menduduki kelas tertinggi pada suatu jenjang pendidikan tertentu seperti jenjang SD/MI, SLTP/MTs, dan sekolah-sekolah menengah yakni SMA dan sebagainya.[27]

7. Ragam Alat Evaluasi

Secara garis besar, ragam alat evaluasi terdiri atas dua macam bentuk, yakni: (a) bentuk objektif; dan (b) bentuk subjektif. Bentuk objektif biasanya diwujudkan dalam bentuk-bentuk alternative jawaban, pengisian titik-titik, dan pencocokan satu pertanyaan dengan pernyataan lainnya.

a. Bentuk Objektif

Bentuk ini lazim juga disebut test objektif, yakni tes yang jawabannya dapat diberi skor nilai secara lugas (seadanya) menurut pedoman yang telah ditentukan sebelumnya. Ada lima macam tes yang termasuk dalam evaluasi ragam objektif ini.

---

[27] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 201.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

1) Tes Benar-Salah

Tes ini merupakan alat evaluasi yang paling bersahaja baik dalam hal susunan item-itemnya maupun dalam hal cara menjawabnya. Soal-soal dalam tes ini berbentuk pernyataan yang pilihan jawabannya hanya dua macam, yakni "B" jika pernyataan tersebut benar dan "S" jika salah. Apabila soal-soalnya disusun dalam bentuk pertanyaan, biasanya alternative jawaban yang harus dipilih ialah "ya" atau "tidak".

2) Tes Pilihan Ganda

Item-item dalam tes pilihan berganda (*multiple choice*) biasanya berupa pertanyaan atau pernyataan yang dapat dijawab dengan memilih salah satu dari empat atau lima alternative jawaban yang mengiringi setiap soal. Cara yang sangat lazim dilakukan ialah menyilang (X) salah satu huruf a, b, c, d, atau e yang menandai alternative jawaban yang benar.

3) Tes Pencocokan

Tes pencocokan (*matching test*) disusun dalam dua daftar yang masing-masing memuat kata, istilah, atau kalimat yang diletakkan bersebelahan. Tugas siswa dalam menjawab item-item soal ialah mencari pasangan yang selaras antara kalimat atau istilah yang ada pada daftar A (berisi item-item yang ditandai dengan nomor urut 1 sampai 10 dan seterusnya menurut kebutuhan) dengan daftar B terdiri atas item-item yang ditandai huruf a, b, c, dan seterusnya.

4) Tes Isian

Alat tes isian biasanya berbentuk cerita atau karangan pendek, yang pada bagian-bagian yang memuat istilah atau nama tertentu dikosongkan. Tugas siswa dalam hal ini berpikir untuk menemukan kata-kata yang relevan dengan karangan tersebut. Lalu kata-kata itu dituliskan pada titik-titik atau ruang kosong yang terdapat pada badan karangan tadi.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

5) Tes Pelengkapan (Melengkapi)

Cara menyelesaikan tes melengkapi pada dasarnya sama dengan cara menyelesaikan tes isian. Perbedaannya terletak pada kalimat-kalimat yang digunakan sebagai instrument. Dalam tes melengkapi, kalimat-kalimat itu tersusun dalam bentuk karangan atau cerita pendek tetapi dalam bentuk yang masing-masing berdiri sendiri.

b. Bentuk Subjektif

Alat evaluasi yang berbentuk tes subjektif adalah alat pengukur prestasi yang jawabannya tidak dinilai dengan skor atau angka pasti, seperti yang digunakan untuk evaluasi objektif. Hal ini disebabkan banyaknya ragam gaya jawaban yang diberikan oleh para siswa. Instrument evaluasi mengambil bentuk essay *examination,* yakni soal ujian mengharuskan siswa menjawab setiap pertanyaan dengan cara menguraikan atau dalam bentuk karangan bebas.[28]

C. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Pelajaran IPS di MI mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk *Sosial Studies* di Amerika. Beberapa istilah tersebut seperi, ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: 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 dan cabang-cabang ilmu sosial.[29]

---

[28] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, 203.

[29] Ahmad Susanto, Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, 6.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Menurut Bank, pendidikan IPS atau yang disebut *Social Studies,* merupakan bagian dari kurikulum disekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, Negara, dan bahkan di dunia. Bank menekankan begitu pentingnya pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah, mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar dan menengah.

Buchari Alma mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu bidang studi yang mempelajari manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.[30]

Dengan demikian , Ilmu Pengetahuan Sosial bukanlah ilmu-ilmu sosial itu sendiri yang diartikannya sebagai semua bidang ilmu pengetahuan mengenai manusia dalam konteks sosialnya atau sebagai masyarakat. Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial bukan disiplin yang terpisah, tetapi sebuah payung kajian masalah yang memayungi disiplin sejarah dan disiplin ilmu-ilmu sosial lainnya.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.[31]

---

[30] Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 141.

[31] Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar,* 145.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Menurut Trianto dalam bukunya Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek, Mutakin merumuskan tujuan pembelajaran di sekolah dasar yaitu sebagai berikut:

a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkmbang dimsyarakat.
d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar , serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
f. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.[32]

D. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan Jurnal yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS". Dalam jurnal ini bertujuan mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model konvensional. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu

[32] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), 128.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

dengan rancangan *post test only control group design.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng yang berjumlah 109 orang. Sampel penelitian ini diambil dengan teknik random sampling yang berjumlah 63 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan tes hasil belajar dengan soal pilihan ganda, kuesioner, dan lembar observasi. Hasil penelitian ini yaitu menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional.[33]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Persamaan yang lain yakni sama-sama meneliti tentang model kooperatif tipe TGT.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yakni pada objeknya. Pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, sedangkan penelitian penulis yakni kelas III MI NU Nurus Shofa Bae Kudus.

2. Berdasarkan Skripsi yang terdahulu "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur". Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu model *posttest only control design.* Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling* jenuh dengan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas control. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan soal tes yang dianalisis dengan menggunakan Uji-t dalam program SPSS 17.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

[33] Wyn. Yogi Wintari, *PengaruhModel Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS*, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.[34]

Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Persamaan lain sama-sama meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada objeknya pada penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur, sedangkan penelitian penulis yakni siswa kelas III MI NU Nurus Shofa Bae Kudus.

3. Berdasarkan Jurnal yang terdahulu " Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". Dalam jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap keterampilan pengambilan keputusan siswa di kelas III SD. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian *nonrandomized pretest-posttest control group design.* Hasil penelitian ini terdapat perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan antara kelompok eksperimen dan control, selain itu pembelajaran kooperatif TGT lebih baik dari pada pembelajaran konvensional dalam upaya meningkatkan keterampilan.[35]

   Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif, sama-sama meneliti model *teans games tournament,* selain itu sama-sama meneliti di kelas III.

   Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada variable Y. Dalam penelitian ini variable y adalah keterampilan

---

[34] Dwi Ariyani, *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur* (Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2016)

[35] Galih Dani Septiyan, *Pengaruh Model Team Games Tournament Tehadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Mimbar Sekolah Dasar, Vol 4 (1) 2017, 106-116.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

pengambilan keputusan dalam pembelajaran, sedangkan variable Y yang diambil pada penelitian penulis adalah hasil belajar siswa.

E. Kerangka Berfikir

Uma sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.[36] Dalam penelitian ini, diketahui ada dua variable, satu variable independen dan satu variable dependen. Satu variable independen adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan variable dependen adalah hasil belajar siswa mata pelajaran IPS. Dalam penelitian ini, sehingga dapat digambarkan seperti bagan di bawah ini:

Tabel 2.2

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya di masyarakat. IPS memiliki peranan yang sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya. Proses pembelajaran akan sukses jika ada interaksi antara guru dan siswa. Guru juga sebaiknya menguasai banyak tentang model-model pembelajaran, agar siswa mudah memahami dan merasa senang dalam belajar. Dengan model pembelajaran yang bervariasi, siswa lebih semangat dan lebih cepat memahami pelajaran.

Jika model pembelajaran itu cocok, maka hasil belajar akan lebih meningkat. Salah satu model pembelajaran *cooperative learning* adalah model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT). Di dalam model

[36] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 91.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

pembelajaran TGT ini menekankan siswa untuk saling bekerja sama di dalam kelompok yang terdiri dari empat sampai enam siswa, dan diakhir pengelompokan diberikan hadiah (*reward*). Hal tersebut adalah salah satu cara atau taktik seorang guru dalam membangun motivasi siswa. Jika siswa termotivasi untuk belajar, maka akan tumbuh rasa senang untuk terus belajar, sehingga hasil belajarpun akan semakin meningkat. Oleh karena itu, perlu bagi kita sebagai calon pendidik untuk menguasai tentang berbagai cara atau pelaksanaan model-model pembelajaran serta mengetahui ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar yang telah kita laksanakan untuk mengukur keberhasilan suatu metode.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, hipotesis adalah pernyataan (jawaban) sementara yang masih perlu diuji kebenarannya. Jawaban sementara yang dimaksud adalah jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan.[37]

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

Adapun hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus dalam kategori Tinggi.
2. Terdapat hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS tanpa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus dalam kategori Tinggi.

---

[37] Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 32.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di MI NU Nurus Shofa Bae Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019.

REPOSITORI IAIN KUDUS