

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran

a) pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2009: 46). Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar pada awal sampai akhir secara khas oleh guru (Komalasari, 2013: 57). Model berarti contoh, acuan atau ragam sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model pembelajaran berarti acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis (Iru, 2012: 6). Jadi, model pembelajaran adalah suatu acuan atau pedoman dalam pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilaksanakan secara khas dan sistematis.

b) Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Suprijono (2011: 46) melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Fungsi model pembelajaran secara khusus adalah :

1. Pedoman. Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan guru.
2. Pengembangan kurikulum. Model pembelajaran dapat membantu dalam pengembangan kurikulum untuk satuan kelas yang berbeda dalam pendidikan.

3. Menetapkan bahan-bahan mengajar. Model pembelajaran menetapkan secara rinci bentuk-bentuk bahan pengajaran yang berbeda yang akan digunakan guru dalam membantu perubahan yang baik dari kepribadian siswa.
4. Membantu perbaikan dalam mengajar. Model pembelajaran bisa membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan keefektifan pembelajaran (Iru, 2012: 8).

Dari pendapat para ahli di atas, fungsi dari model pembelajaran dapat disimpulkan, yaitu sebagai pedoman yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar tujuan pembelajaran bisa terpenuhi dengan baik.

c) Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran yang bernaung dalam teori konstruktivis adalah kooperatif. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif (Trianto, 2007:41).

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (Agus Suprijono, 2012:54).

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi dan saling asuh antar siswa untuk menghindari

ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan (Winna Sanjaya, 2010:359).

d) Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2009:11-26) ada berbagai macam tipe, yaitu *Student Teams-Achievement Division (STAD)*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Jigsaw II*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Group Investigation*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, dan *Structure Dyadic Methods*.

e) Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Hamdani, 2011 : 92).

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2012: 224).

TGT Menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005: 163).

Jadi, model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model TGT (*Team Games Tournament*) akan dapat

menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.

f) Komponen-Komponen dalam *Teams Games Tournament*

Taniredja (2011:67-68) menjabarkan komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament*, yaitu:

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas pada pembelajaran Kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya sehingga mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaikbaiknya dengan skor mereka akan menentukan kelompok mereka.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik.

c. Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam game harus dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok.

d. Kompetisi/Turnamen (*Turnaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit atau pokok bahasan.

e. Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang disepakati bersama. Penghitungan skor tim dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penghargaan kelompok

Kriteria rata-rata kelompok	Penghargaan
40	Kelompok baik
45	Kelompok Sangat baik
50	Kelompok super

g) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

a) Kelebihan model pembelajaran TGT

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis lebih tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini (Aris Shoimin, 2014:204).

b) Kekurangan model pembelajaran TGT

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.

- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja *tournament* atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari tertinggi hingga terendah (Aris Shoimin, 2014:207).

h) Langkah-Langkah Pelaksanaan *Team Games Tourname* (TGT)

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3. Permainan (*Game*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa dapat dengan mudah meninjau kembali materi pelajaran atau mengingat kembali apa yang telah disampaikan oleh guru. Teka-teki silang termasuk dalam kategori permainan yang dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Ini adalah media pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari proses pembelajaran, dan dapat melibatkan partisipasi aktif siswa sejak awal.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada, turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor

50 atau lebih. "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat (Aris Shoimin, 2014:205).

2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan belajar seorang siswa dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Semua itu baik bagi dirinya, maupun orang sekitarnya. Gagne dalam Komalasari (2013: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja).

Menurut Chaniago dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2002: 16) belajar adalah sesuatu perbuatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan atau suatu keterampilan, berlatih dan sebagainya. Adapun pengertian belajar menurut Winkel dalam Susanto (2013: 4) yaitu suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga dapat terjadi perubahan dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Semua itu baik bagi dirinya dan juga untuk orang sekitarnya

a) Teori belajar

Teori belajar merupakan sebuah landasan yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Berdasarkan suatu teori diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai

teori-teori belajar, yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme dan teori belajar konstruktivisme (Solihin, universal.blogspot.co.id).

Pandangan pembelajaran terpadu menurut Susanto (2013: 96-98) terdapat beberapa teori belajar yang mendukungnya, yaitu teori perkembangan Jean Piaget, teori konstruktivisme, teori Vigotsky, teori Bandura dan teori Brunner. Peneliti menggunakan teori konstruktivisme sebagai landasan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Susanto (2013: 96) konstruktivisme dalam pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya. Konstruktivisme menghendaki bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci dari belajar bermakna.

b) Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada individu baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pengertian tersebut dipertegas oleh Nawawi dalam Susanto (2013: 5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.

Kunandar (2011: 277) mengemukakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Melalui hasil belajar dapat diketahui seberapa besar tingkat pencapaian keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Sudjana (2009: 3) mengidentifikasi hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pengertian tersebut bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah

faktor yang saling mempengaruhinya. Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil hasil belajar dari aspek kognitif

c) Indikator Hasil Belajar

Indikator Hasil Belajar Indikator sebagai suatu alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diharuskan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Adapun indikator hasil belajar Menurut Gagne dalam Dahar (2011 : 118) adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan intelektual merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya
2. Strategi kognitif siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya;
3. Sikap perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains
4. Informasi verbal pengetahuan verbal disimpan sebagai jaringan proposisi-proposisi
5. Keterampilan motorik tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual.

Berdasarkan penjelasan tentang indikator di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya dilihat dari kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif nya saja, melainkan bersifat kompleks dan menyeluruh. Oleh karena itu perlu adanya penyelesaian secara menyeluruh dari beberapa ranah yang lain guna meningkatkan hasil belajar lain seperti sikap, keterampilan motorik dan lain sebagainya

2.1.3 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a) Hakikat IPS

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS dari bagian kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, Negara bahkan di dunia (Susanto, 2016:138).

IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial dan memiliki kemampuan mengambil keputusan dalam kegiatan bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya 2012).

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial yang dapat bertanggung jawab, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat.

b) Tujuan Pembelajaran IPS

Sapriya (2007: 10) mengidentifikasi tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut

1. Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan di masa yang akan datang.
2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skill*) untuk mencari dan mengolah/memproses informasi.
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (*value*) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial

Yani (2012: 22) mengemukakan tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS, yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah agar siswa dapat mengembangkan potensi sosial yang ada dalam dirinya guna meningkatkan kemampuan bersosialisasi sebagai warga negara di masyarakat.

2.1.4 Materi Pembelajaran

a) Indonesiaku Kaya Budaya

- 1) Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

masyarakat yang unik. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang diwariskan dari nenek moyang yang masih diterapkan di masyarakat dapat disebut kearifan lokal. Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Dapat Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap masyarakat memiliki budaya yang berbeda-beda serta kebiasaan berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan lain sebagainya. Bisa juga berupa hukum adat yang disepakati bersama.

Contoh kearifan lokal yang lain di antaranya, yaitu:

- a) Produk khas masyarakat setempat yang digunakan sebagai hasil pertanian. Misalnya nasi tumpeng dengan berbagai lauk-pauk yang menjadi simbol ungkapan rasa syukur atas kebahagiaan.
- b) “Hutan Larangan Adat Kanagarian Rumbio”, dalam masyarakat di Kecamatan Kampar, Provinsi Riau. Kearifan lokal ini dibuat dengan tujuan untuk masyarakat sekitar bersama-sama melestarikan hutan di sana, di mana ada peraturan untuk tidak boleh menebang pohon di hutan tersebut dan akan dikenakan denda seperti beras 100 kg atau berupa uang sebesar Rp6.000.000,00 jika melanggar.
- c) Papua, terdapat kepercayaan *te aro neweak lako* (alam adalah aku). Gunung Erstberg dan Grasberg dipercaya sebagai kepala mama, tanah dianggap sebagai bagian dari hidup manusia. Pemanfaatan sumber daya alam pun dilakukan secara hati-hati.

2) Kekayaan Budaya Indonesia

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya. Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, terdapat 1340 suku bangsa yang ada di tanah air kita. Suku bangsa ini tersebar di berbagai pulau yang ada di Indonesia. Dalam satu pulau saja kita dapat menemukan

lebih dari dua suku bangsa yang berbeda karakteristiknya. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras. Beragam ras di Indonesia menjadikan masyarakat yang memiliki beraneka ragam suku bangsa, agama dan budaya. Sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sudah seharusnya kita saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di Indonesia. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing. Oleh karena itu, tercipta keragaman ras.

3. Manfaat Keberagaman Dan Melestarikan Keberagaman Budaya

a. Manfaat keberagaman budaya adalah sebagai berikut:

- 1) sumber pengetahuan bagi dunia;
- 2) memupuk sikap toleransi dan alat pemersatu bangsa;
- 3) menumbuhkan sikap nasionalisme

b. Cara melestarikan budaya yang ada di Indonesia adalah:

- 1) bangga menggunakan produk-produk lokal;
- 2) mempelajari kebudayaan yang ada di Indonesia;
- 3) menjadi duta budaya Indonesia di luar negeri;
- 4) mengikuti kegiatan budaya yang ada di lingkungan sekitar (Amalia Fitry, 2021;163).

2.2 Penelitian yang Relevan

2.2.1 Hasil Penelitian Nur Laelatul Muna

Berdasarkan hasil penelitian Nur Laelatul Muna yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung” diperoleh hasil Sig (2 tailed) pada equal variance adalah 0,016 yang berarti $< 0,05$ dan thitung $2,417 > t$ tabel $2,002$ maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol. Persamaan penelitian Nur Laelatul Muna dengan penelitian ini terletak pada

variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diterapkan dan setting penelitian. Adapun perbedaan penelitian Nur Lelatul Muna dengan penelitian ini

2.2.2 Hasil Penelitian Aminuyati

Berdasarkan hasil penelitian Aminuyati yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Hasil Belajar” menunjukkan data statistik inferensial diperoleh posttest kelas kontrol 59,51 dan kelas eksperimen 65,16. Melalui uji normalitas rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian dilakukan dengan uji t dua sampel (*Independent Samples Test*) pada baris *Equal variances not assumed* diperoleh nilai thitung = 3,806 lebih besar dari tabel = 1,670. Rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Persamaan penelitian Aminuyati dengan penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2.2.3 Hasil Penelitian Irfan Hidayat

Berdasarkan hasil penelitian Irfan Hidayat yang berjudul “Studi Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Huda Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2014/2015” menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan (1) terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw*, (2) kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan

dengan menggunakan model *kooperatif tipe Jigsaw*, (3) ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Persamaan penelitian Irfan Hidayat dengan penelitian ini terletak pada salah satu variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan mata pelajaran yang digunakan adalah IPS

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2011: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Seperti yang telah diungkapkan, peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir, membentuk hubungan persahabatan, menimba informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sifat terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa menghargai pendapat orang lain.

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

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, pesaing sehat, dan keterlibatan belajar. Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memungkinkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hubungan antara variabel variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 kerangka konsep variabel

Keterangan:

X= model pembelajaran *team games tournament* (TGT)

Y= hasil belajar siswa

→= pengaruh

Gambar 2.1 mengenai kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (X) yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran karena siswa dapat belajar lebih relaks dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar (→). Gaya belajar yang seperti itu akan memberikan pengaruh yang positif dan memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa (Y).

2.3 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:93) Hipotesis, yaitu dugaan sementara dari dua kemungkinan jawaban dari rumusan masalah yang masih diragukan kebenarannya dan perlu dibuktikan melalui sebuah penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa pembelajaran IPS dengan model TGT berbantuan media teka-teki silang berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games* (TGT)

Hipotesis alternatif (H_a):

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 044839 Bulanjahe.

Hipotesis ini akan diuji melalui penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data dan menganalisisnya. Hasil penelitian akan digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan.

