

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Menurut R. Gagne dalam Slameto (2010:13) bahwa “Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku, atau dengan kata lain belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Menurut Siti Ma (2018:31) bahwa “Belajar adalah aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku diri individual dan bersifat menetap”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, nilai sikap dan keterampilan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Mengajar dapat dilakukan sekelompok siswa di dalam kelas dan di luar kelas serta dimana saja.

Menurut Dequility dan Gazali Slameto (2018:30) menyatakan bahwa “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara singkat dan tepat. Dalam hal ini pengertian waktu yang singkat dan sangat

penting. Guru kurang memperhatikan bahwa diantara siswa ada perbedaan individu, sehingga memerlukan pelayanan yang berbeda-beda”.

Menurut Waini Rasyidin dalam Slameto (2010:34) menyatakan bahwa “Mengajar yang dipentingkan ialah adanya partisipasi guru dan siswa satu sama lain. Guru merupakan koordinator yang melakukan aktivitas dalam interaksi sedemikian rupa sehingga siswa belajar seperti yang kita harapkan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan dalam penyampaian informasi kepada anak didik dalam proses pembelajaran dan mengembangkan pengetahuan diantara perbedaan individu.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2018:157) bahwa “Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Sedangkan menurut Rusman (2019:134) bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”.

Sedangkan menurut Kinirik dan Gustfson dalam Lefudin (2017:13) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dirangkai atau dirancang secara berprogram yang dimana terjadi proses intraksi antara guru dan siswa dalam belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani disekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:250) menyatakan bahwa “Hasil Belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dilihat dari sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan dengan saat sebelum proses belajar mengajar. Sedangkan dilihat dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran tersebut”.

Menurut Oemar Hamalik (2019:159) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”.

Menurut Istirani dan Intan Pulungan (2019:19) menyatakan bahwa “Hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapainya sebagai hasil belajar”.

Dari beberapa pendapat di atas jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil atau kemampuan yang didapat atau diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar mengajar berupa nilai, konsep atau perubahan tingkah laku maupun sikap.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Istarani (2012:1) bahwa “Model Pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran mengajar”.

Menurut Nurulwati dalam Aris Shoimin (2016:23) bahwa “Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar”.

Dari pendapat para ahli di atas jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rangkaian pembelajaran yang terkait dengan materi ajar yang digunakan secara langsung dalam pembelajaran yang memiliki fasilitas di kelas.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperaktif Learning*

Menurut Robert Edward Slavin (2011:4) bahwa “pembelajaran kooperatif adalah tempat peserta didik membentuk kelompok kecil untuk bekerja sama dalam kemampuan yang berbeda-beda untuk menyelesaikan tugas-tugas”.

Menurut Isjoni (2007:16) bahwa “pembelajaran kooperatif digunakan guru untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam mengatasi siswa yang sulit bekerja sama dan tidak peduli pada yang lain”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu, menyelesaikan persoalan, dan inkuiri. Siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab.

2.1.7 Model *Team Game Tournament (TGT)*

2.7.1.1 Pengertian Model *Team Game Tournament (TGT)*

Model *Team Game Tournament* dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini, para siswa dibagi menjadi tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik.

Menurut Slavin (2015:163) menyatakan bahwa “*Team Game Tournament*” adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademi, kuis, dan sistem skor kemajuan individu”.

Sedangkan menurut Isjoni (2010:83) menyatakan bahwa “*Team Game Tournament*” merupakan jenis kooperatif yang dibuat dalam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda”.

Beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournamen* adalah model yang mudah di terapkan, melibatkan seluruh aktifitas siswa tanpa adanya perbedaan status antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperaktif tipe *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2.1.7.2 Pelaksanaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*

Dalam melaksanakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* merujuk pada siswa yang bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu dan berdiskusi. Berikut adalah langkah-langkah kegiatan guru yaitu:

- 2.1.7.2.1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa: Disini guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai padapembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- 2.1.7.2.2 Menyampaikan informasi: Guru menyampaikan informasi kepada siswa melalui bahan bacaan.
- 2.1.7.2.3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar: Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk

kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

2.1.7.2.4 Memberi bimbingan pada saat kelompok bekerja dan belajar: Guru membimbing kelompok belajar saat mereka mengerjakan tugas yang diberikan.

2.1.7.2.5 Evaluasi: Guru mengevaluasi hasil belajar tentang yang telah dipelajari dan masing-masing siswa mempresentasikan hasil kerjanya.

2.1.7.2.6 Memberikan penghargaan: Guru memberi apresiasi kepada siswa ataupun kepada kelompok.

2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*

2.1.7.3.1 Kelebihan dari Model Pembelajaran *TGT* yaitu:

2.1.7.3.1.1 Meningkatkan rasa kerja sama antar siswa di dalam kelas.

2.1.7.3.1.2 Mengembangkan kemampuan kerja sama siswa.

2.1.7.3.1.3 Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran.

2.1.7.3.1.4 Mampu memperdalam pengetahuan siswa.

2.1.7.3.2 Kelemahan dari Model Pembelajaran *TGT* yaitu:

2.1.7.3.2.1 Banyaknya waktu yang dibutuhkan.

2.1.7.3.2.2 Memerlukan media yang lengkap, apabila terjadi kekurangan media maka pembelajaran menggunakan model ini berjalan kurang efektif.

2.1.7.3.2.3 Memerlukan tenaga yang tidak sedikit untuk bisa mengelola kelas.

2.1.7.3.2.4 Apabila siswa tidak aktif maka pembelajaran menggunakan model ini menjadi tidak efektif.

2.1.8 Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan permendiknas No. 22 Tahun 2006, mata pelajaran di tingkat SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 2.1.8.1 Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2.1.8.2 Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tau, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 2.1.8.3 Memiliki komitmen dan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 2.1.8.4 Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Sejak lahir anak di pengaruhi oleh lingkungan sosial dimana ia berada secara terus-menerus. Orang-orang disekitarnya yang banyak mempengaruhi perilaku sosialnya. Dengan karakter anak pada tahap-tahap perkembangan, maka orang-orang di lingkungan sekitar anak dituntut untuk dapat membimbing dengan memperhatikan pada anak. Orangtua hendaknya dapat mengasuh dan mendidik lebih baik.

2.1.9 Materi Pembelajaran Tema 7 Subtema 1

2.1.9.1 Suku Bangsa yang ada di Indonesia

Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat *Bhinneka Tunggal Ika* lambang negara Garuda Pancasila bukan Cuma slogan tetapi merupakan lambang negara kita Indonesia. Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan. Suku Bangsa merupakan golongan manusia yang anggotanya mengidentifikasi dirinya dengan semuanya, biasanya berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama.

Berikut merupakan beberapa suku yang ada di Indonesia yaitu :

2.1.9.1.1 Suku Dani



Gambar 2.1 Suku Dani

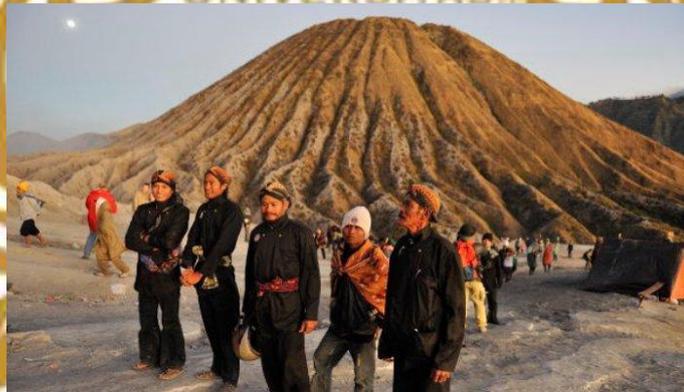
Sumber : Buku siswa Tema 7 Subtema 1

Suku : Dani

Asal Daerah : Papua

Bahasa: Dani

2.1.9.1.2 Suku Tengger



Gambar 2.2 Suku Tengger

Sumber : Buku Siswa tema 7 Subtema 1

Suku : Tengger

Asal Daerah : Jawa

Bahasa : Ngoko & Krogo

2.1.9.1.3 Suku Nias



Gambar 2.3 Suku Nias

Sumber : Buku Siswa Tema 7 Subtema 1

Suku : Nias

Asal Daerah : Sumatra Utara

Bahasa : Nias

2.1.9.2 Keragaman Agama Di Indonesia

Keberagaman agama di Indonesia merupakan hal unik yang tidak dimiliki oleh negara-negara lainnya. Keberagaman suku, bangsa, dan budaya masyarakat Indonesia pun dapat menjadi salah satu aset bangsa selama masih menjadi terjaga persatuan, kerukunan, persaudaraan, dan sikap saling menghormati. Kondisi Indonesia yang berbentuk negara kepulauan juga menjadi faktor keberagaman masyarakatnya. Adanya ribuan pulau terpisah menjadi penghambat hubungan antarmasyarakat dari pulau yang berbeda-beda. Di sisi lain, masyarakat tiap pulau mengembangkan budayanya masing-masing sesuai dengan tingkat kemajuan dan lingkungannya. Dan di Indonesia seperti yang kita ketahui bahwa diberlakukannya Pancasila.

Sila pertama Pancasila, Ketuhanan Yang Maha Esa, merupakan salah satu tanda Indonesia merupakan negara religius. Kemudian kebebasan beragama di Indonesia juga diatur dalam Undang-undang 1945 yakni Pasal 29. Macam-Macam Agama di Indonesia yaitu: Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu.

Pemerintah Republik Indonesia secara resmi hanya mengakui 6 (enam) agama, yaitu Islam, Protestan, Katolik, Hindu, Buddha dan Konghucu.

2.1.9.2.1 Islam



Gambar 2.4 Masjid

Sumber: <https://sdnpetung1.blogspot.com/2019/03/keanekaragaman-agama-di-indonesia.html?m=1>

Tempat ibadahnya Masjid. Mayoritas penduduk Indonesia memeluk agama Islam. Saat ini ada lebih dari 207 juta muslim di Indonesia. Kitab suci agama Islam adalah Al-Qur'an.

Hari Besar Keagamaan: Hari Raya Idul Fitri, Hari Raya Idul Adha, Tahun Baru Hijrah, Isra' Mi'raj.

2.1.9.2.2 Kristen Protestan



Gambar 2.5 Gereja Kristen Protestan

Sumber: <https://sdnpetung1.blogspot.com/2019/03/keanekaragaman-agama-di-indonesia.html?m=1>

Tempat ibadahnya Gereja. Agama Kristen Protestan adalah sebuah denominasi dalam agama Kristen, yang muncul setelah protes Marthin Luther pada 1517. Kitab suci Protestan adalah Alkitab (Injil).

Hari Besar Keagamaan: Hari Natal, Hari Jumat Agung, Hari Paskah, Kenaikan Isa Almasih.

2.1.9.2.3 Katolik



Gambar 2.6 Gereja Katolik

Sumber: <https://sdnpetung1.blogspot.com/2019/03/keanekaragaman-agama-di-indonesia.html?m=1>

Tempat ibadahnya Gereja. Katolik di Indonesia berawal dari kedatangan bangsa Portugis ke kepulauan Maluku, dan orang Maluku adalah yang pertama menjadi Katolik di Indonesia. Kitab suci agama ini adalah Alkitab (Injil).

Hari Besar Keagamaan : Hari Natal, Hari Jumat Agung, Hari Paskah, Kenaikan Isa Almasih.

2.1.9.2.4 Hindu



Gambar 2.7 Pura

Sumber: <https://sdnpetung1.blogspot.com/2019/03/keanekaragaman-agama-di-indonesia.html?m=1>

Tempat ibadahnya Pura. Hindu memiliki sejarah yang paling panjang dibanding agama resmi lain di Tanah Air. Bali memiliki penganut agama hindu terbesar. Kitab suci Hindu adalah Veda/Weda.

Hari Besar Keagamaan : Hari Nyepi, Hari Saraswati, Hari Pagerwesi.

2.1.9.2.5 Buddha



Gambar 2.8 Wihara/Vihara

Sumber: <https://sdnpetung1.blogspot.com/2019/03/keanekaragaman-agama-di-indonesia.html?m=1>

Tempat ibadahnya Vihara (*Buddhist Temple*). Agama Buddha merupakan agama tertua di dunia dan juga di Indonesia, yang berasal dari India. Kitab suci agama Buddha yaitu Tripitaka.

Hari Besar Keagamaan : Hari Waisak, Hari Asadha, Hari Kathina.

2.1.9.2.6 Khonghucu



Gambar 2.9 Li Tang/Klenteng

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.suara.com%2F lifestyle%2F2021%2F09%2F05%2F095109%2Fsimak-filosofi-klenteng>

Tempat ibadahnya Klenteng/Litang (*Confucian Temple*). Penyebaran agama Khonghucu ke Tanah Air dilakukan oleh orang-orang Tionghoa yang merantau ke Indonesia. Shishu Wujing adalah nama kitab suci Khonghucu.

Hari Besar Keagamaan : Tahun Baru Imlek, Cap Go Meh

2.1.10 Penilitin Tindakan Kelas (PTK)

2.1.10.1 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian secara lebih refleksi dengan melakukan tindakan tertentu di dalam kelas agar dapat memperbaiki/meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan sebagai sebuah proses investigasi terkendali yang berdaur ulang dan bersifat refleksif mandiri, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi, atau situasi.

Menurut Ebbutt dalam Ekawarna (2011:5) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”.

Sedangkan menurut Rapoport dalam Ekawarna (2011:4) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian untuk membantuseorang dalam mengatasi secara praktis dalam situasi darurat dan membantupencapaian tujuan Ilmu Sosial dengan kerjasamadalam kerangka etika yang disepakati bersama”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan bekerjasama dengan orang lain yang mempunyai tujuan untuk memajukan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajarandikelasnya.

2.1.10.2 Manfaat Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidikan untuk meningkatkan atau memperbaiki layanan pendidikan di dalam kelas dan sangat bermanfaat bagi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Zainal Aqib, dkk. (2010:7) bahwa “PTK bermanfaat bagi guru, siswa, dan sekolah. Manfaat PTK bagi guru adalah sebagai berikut:

- 2.1.10.2.1 Membantu guru memperbaiki pembelajaran.
- 2.1.10.2.2 Membantu guru berkembang secara profesional.
- 2.1.10.2.3 Meningkatkan rasa percaya diri guru.
- 2.1.10.2.4 Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

Manfaat PTK bagi siswa ialah meningkatkan hasil belajar dan di samping itu guru yang melaksanakan PTK dapat menjadi model para para siswa dalam bersikap kritis terhadap hasil belajarnya. Bagi sekolah, PTK membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan pada diri guru dan pendidikan di sekolah. Menurut Wina Sanjaya (2015:34) PTK yaitu :

- 2.1.10.2.5 Dapatmeningkatkan kualitas belajar yang menjaditanggungjawab.
- 2.1.10.2.6 Mendorong guru memiliki sifat profesional.
- 2.1.10.2.7 Mengurangi bahan menghilangkan rasa jenuh dalam menjalani proses belajar mengajar.
- 2.1.10.2.8 Berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

2.1.10.3 Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan profesional guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. PTK akan mengubah perilaku mengajar guru, perilaku peserta didik di kelas, dan peningkatan praktik pembelajaran. Secara rinci, tujuan PTK adalah sebagai berikut:

- 2.1.10.3.1 Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran.
- 2.1.10.3.2 Meningkatkan profesionalisme guru dan menumbuhkan budaya akademik di kalangan guru.
- 2.1.10.3.3 Sebagai alat bagi guru untuk lebih inovatif dalam pembelajaran.
- 2.1.10.3.4 Untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui perbaikan praktik pembelajaran di kelas.

2.1.10.3.5 Meningkatkan sifat profesional pendidikan dan tenaga kependidikan.

2.1.10.3.6 Meningkatkan efisiensi pengelolaan pendidikan melalui perbaikan proses pembelajaran.

2.1.11 Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran baik guru maupun siswa menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Hal ini berarti pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa dengan siswa.

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru menurut Piet A. Sahertian (2013:61) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru

Kriteria Penilaian	Keterangan
A= 81 – 100%	Baik Sekali
B= 61– 80%	Baik
C= 41 – 60%	Cukup
D= 21 – 40%	Kurang
E= 0 – 20%	Sangat Kurang

Sumber: Sahertian (2013:61)

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa menurut Asep Jihad (2012:130) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian	Keterangan
1 = 10 – 29	Sangat Kurang
2 = 30 – 49	Kurang
3 = 50 – 69	Cukup
4 = 70 – 89	Baik
5 = 90 – 100	Baik Sekali

Sumber: Asep Jihad (2022:131)

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa untuk melihat adanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa dalam perbaikan pembelajaran yang memperhatikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

2.1.12 Ketuntasan Hasil Belajar

Menurut Depdikbud dalam Trianto (2015:241) terdapat kriteria ketuntasan belajar individu dan klasikal bahwa “Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa 65% dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat 85% siswa yang telah tuntas belajarnya.

2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, mengenai rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti, maka penulis berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *Taem Game Tournament (TGT)* sebagai model pembelajaran utama dalam pengajaran.

Upaya yang dilakukan penulis dalam menyelesaikan dan mencapai tujuan tersebut adalah penulis merancang pembelajaran yang pada akhirnya dapat membantu siswa dalam proses belajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih merasa rileks menerima pembelajaran dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, penulis menemukan masalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang disebabkan penggunaan metode guru mengajar yang umumnya masih menggunakan metode konvensional. Maka penulis berusaha menemukan alternatif tindakan dengan menggunakan model *Taem Game Tournament (TGT)* sebagai perantara mencapai sasaran hasil pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan maka Hipotesis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah “Dengan menggunakan

model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Ajaran 2022/2023”.

2.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan hipotesis tindakan di atas, maka defenisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

- 2.4.1 Belajar yaitu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, nilai sikap dan keterampilan.
- 2.4.2 Mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Mengajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan dalam penyampaian informasi kepada anak didik dalam proses pembelajaran.
- 2.4.3 Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar yang bisa berupa nilai, konsep maupun perubahan tingkah laku dan sesuatu yang tidak tau menjadi tahu.
- 2.4.4 Hasil belajar siswa dapat dikatakan tuntas yaitu jika seorang siswa telah mencapai nilai KKM sesuai dengan yang telah di tentukan oleh pihak sekolah.
- 2.4.5 Hasil belajar siswa dikatakan tuntas secara klasikal apabila di kelas tersebut $\geq 85\%$ siswa yang tuntas hasil belajarnya.
- 2.4.6 Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang di rancang sebagai sumber belajar.
- 2.4.7 Mengajar adalah interaksi antara siswa dan guru serta usaha yang dilakukan dalam penyampaian informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran.

- 2.4.8 Model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah strategi pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran yang dimana bertujuan untuk mendorong minat peserta didik dalam belajar.
- 2.4.9 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah pembelajaran yang mengajarkan siswa cara untuk dapat menerapkan jiwa sosial pada kehidupan sehari-hari di dalam lingkungan masyarakat.
- 2.4.10 Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Team Game Tournament* materi Keragaman Agama Di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 043951Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023.



