

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Definisi Konsep Hasil Belajar

Sadiman dan kawan-kawan menyatakan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*). Oleh Karena itu apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan tingkah laku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap.¹

Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman dalam suatu kompetensi dasar. Hasil belajar berbentuk pengetahuan.² Hasil belajar ini dilihat melalui hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (subsumatif), ataupun nilai ulangan semester (sumatif).³ Penilaian hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan tes ataupun non tes belajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁴

Selain itu juga hasil belajar adalah bukti bahwa seseorang itu belajar ialah terjadinya pemahaman dari orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu.⁵ Menurut Winkel (1991: 28) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bukti

¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogiakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 45.

² Kunandar, *Guru Professional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), h. 251.

³ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*,... h. 277.

⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 44.

⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 30.

keberhasilan dan usaha yang dilakukan dan merupakan kecakapan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan angka.⁶

1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar sebagai proses atau aktivitas disyaratkan oleh banyak sekali hal-hal atau faktor-faktor, Diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Faktor yang berasal dari luar diri pelajar

1. Faktor nonsosial dalam belajar adalah keadaan udara, cuaca, waktu, tempat dan alat-alat yang dipakai dalam belajar.
2. Faktor sosial dalam belajar adalah faktor manusia, baik manusia itu hadir maupun tidak hadir saat belajar.

b. Faktor yang berasal dari dalam diri pelajar

1. Faktor-faktor fisiologis dalam belajar

a) Keadaan tonus pada umumnya

- a) Nutrisi harus cukup karena kekurangan kadar makan ini akan mengakibatkan kurangnya tonus jasmani yang pengaruhnya dapat berupa kelesuan, mengantuk, lelah dan sebagainya.
- b) Penyakit yang kronis sangat mengganggu belajar, seperti pilek, sakit kepala, dll

⁶ <http://addyarchy07.blogspot.co.id/2011/12/definisi-konsep-hasil-belajar.html> di unduh 12 Desember 2015

b) Keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama fungsi-fungsi panca Indra

2. Faktor-faktor psikologi dalam belajar

Arden N. Frandsen mengatakan bahwa hal yang mendorong seseorang untuk belajar adalah sebagai berikut:

1. Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia lebih luas
2. Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju.
3. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman.
4. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha baru baik dengan koperasi maupun dengan kompetensi.
5. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran
6. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.⁷

B. Defenisi Mata Pelajaran IPS

1. Pengertian pembelajaran IPS dan menurut para ahli

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam bahasa asing: *Social Studies* merupakan suatu bidang studi (Bahasa Asing: *broaldflied*) yakni merupakan kombinasi sejumlah mata pelajaran seperti Ilmu Bumi, Ekonomi-Politik, Sejarah, Antropologi, dan sebagainya.⁸

IPS adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar, sampai kependidikan menengah. pada jenjang pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan

⁷ Suryabrata Sumadi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), h. 233-237.

⁸Oemar Hamalik, *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Mandar Maju, 1992), h. 3.

pengetahuan.⁹ Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum dan Budaya.¹⁰

Kosasi Djahiri dalam (Yaba, 2006:5) menyatakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.¹¹

Nursid Sumaatmadja (Supriatna Aca , 2008:1) mengemukakan bahwa "Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya". IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.¹²

Sedangkan menurut Leonard dalam (Melani Kasim, 2008:4) mengemukakan bahwa IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan

⁹ Syafriddin Nurdin, *Model Pembelajaran Yang Memperhatikan Keberagaman Individual Siswa dalam KBK*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h. 22.

¹⁰ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Motif Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2009), h. 24.

¹¹ Yaba, *Ilmu Pengetahuan I*, (Makassar: Program Studi PGSD, 2006) h. 5.

¹²Supriatna, Aca. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD berbasis Inquiri terhadap Hasil Belajar Siswa*, (Bandung: UPI 2008), h. 1.

keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara dan dunia.¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.

2. Tujuan pembelajaran IPS di MI/SD

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan 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. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.¹⁴

IPS bertujuan untuk “mengembangkan kemampuan berpikir sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya.”¹⁵ Disamping

¹³Melani, Kasim. *Macam-Macam Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Masalah Pendidikan IPS di SD.2008.* (Artikel)

¹⁴ <http://faizalnizbah.blogspot.co.id/2013/10/pengertian-dan-tujuan-pelajaran-ips-di.html>
di unduh tanggal 16 mei 2015

¹⁵ Nurdin, *Model...* h. 24.

itu juga, ada juga yang menekankan pembelajaran IPS itu pada aspek pengajaran Sejarah, Geografi, Transmisi, *Cultural*, dan *Reflective Thinking*.¹⁶

3. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup materi IPS di SD/MI khususnya di kelas V adalah:

- a. Peran tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 1. Perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang
 2. Jasa dan peran tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
 3. Jasa dan peran tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
 4. Perjuangan para tokoh pejuang dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia¹⁷
- b. Sistem Sosial dan Budaya.
- c. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.¹⁸

D. Model Pembelajaran

Model adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan, dalam hal ini baik guru (model mengajar) maupun siswa (model belajar). makin baik model yang di pakai makin baik pula pencapaian tujuan¹⁹

Sedangkan *Team games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David, dan Keith Edward. Dalam *TGT* para siswa dikelompokkan dalam teams

¹⁶ *Ibid*, h. 24.

¹⁷ Reni Yuliati dan Ade Munajat, *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 untuk SD/MI* (Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008) h. iv.

¹⁸ Melany Kasim, *Model Pembelajaran IPS*, (Online). ([Http://Wodrpres.Com](http://Wodrpres.Com).diakses 1 Mei 2015) 2015

¹⁹ Budi, Utami, *Strategi Belajar Mengajar*, (Online). (<http://pakguruonline.pendidikan.net>, diakses 29 September 2015) 2015

balajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan materi, lalu siswa bekerja dalam tema mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Secara umum *TGT* menggunakan tournament akademik, dimana para siswa berlomba, sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.²⁰

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa, tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih *rikleks*, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.²¹

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (*TGT*)

Team Games Tournament pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards ini merupakan metode pelajaran pertama yang di kembangkan John Hopkins.²² Menurut Slavin ada lima tipe dalam pembelajaran *TGT* (*Team Games Tournament*):

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*).
2. Kelompok.
3. Permainan (*Games*).
4. Kompetisi/*Tournament*.

²⁰ Robert E. Slavin, *Cooperate Learning*, (Bandung : Nusa Media, 2005), h. 163.

²¹ Agus.S.H, *Team Games Tournament*, (Online. (<http://aguseducated.wordpress.com>).di akses 17 11 2015)2015

²² Slavin R.E, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik (alih bahasa Nuralita Yusran)*. (Bandung: Nusa Media, 2008), h.13.

5. Pengakuan kelompok (*Teams Recognitions*)²³

2. Langkah-langkah pembelajaran TGT

Langkah-langkah dalam pembelajaran *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut:

1. Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai lima orang. Anggota kelompok terdiri dari heterogen meliputi kecerdasan, kemampuan awal, motivasi belajar dan jenis kelamin.
2. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. tujuan presentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
3. Pemahaman konsep dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut dengan cara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengerjakan lembar jawaban tetapi juga mempelajari konsepnya. Anggota kelompok diberi tahu bahwa mereka dianggap belum selesai mempelajari sampai semua anggota kelompok memahami materi pelajaran tersebut.
4. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam *tournament* mingguan dan kelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini akan dijumlahkan untuk skor kelompok.
5. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang baik prestasinya atau yang melebihi kriteria tertentu. Penghargaan disini berupa hadiah, sertifikat, dll.²⁴

3. Kelebihan dan kekurangan TGT

Teams Games Tournament (TGT) sebagai suatu model pembelajaran mempunyai suatu kekurangan dan kelebihan.

²³ Tukiran, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 67-71.

²⁴ Tukiran, *Model...*, h. 67-71.

a. Kelebihan *TGT* adalah :

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa lebih tinggi.
3. Perilaku menganggap remeh siswa lain menjadi kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah.
5. Pemahaman yang mendalam terhadap pokok bahasan.
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dan antara siswa dengan guru.
7. Siswa dapat menelaah mata pelajaran atau satu pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar. Selain itu kerjasama antar siswa juga dengan guru akan membuat interaksi dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.²⁵

b. Kelemahan *TGT* adalah:

1. Bagi guru

- a) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok
- b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh

2. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan

²⁵ *Ibid*, h.72-73.

akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.²⁶

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian Skripsi yang di lakukan oleh Rusdiani program kualifikasi Sekolah Tinggi agama Islam Negeri tahun 2012 yang berjudul: Penerapan Model *TGT* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas III SD Negeri 12 Kendari. Hasil tes pada siklus I menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran bacaan sholat mengalami peningkatan dari tes awal. siswa yang memperoleh nilai di atas 70 pada kelompok 1 sebanyak 4 orang siswa kelompok II sebanyak 3 orang siswa dan pada kelompok III sebanyak III siswa selanjutnya pada kelompok IV sebanyak IV orang siswa IV serta kelompok V sebanyak 3 orang siswa. jadi secara keseluruhan dari 5 kelompok yang tuntas sebanyak 17 orang atau sebesar 67% dengan nilai rata-rata 69.29% mengalami peningkatan sebesar 17% dari hasil pra siklus. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan 92% dengan rata-rata nilai 79,05% dengan nilai diatas 70 sebanyak 22 orang dari 25 orang siswa maka hasil belajar meningkat 10%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Widiastuti program Studi PGMI Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2013 yang berjudul Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa keles

²⁶ <http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com>(di akses 1 Mei 2015)

V Muhammadiyah Jambukidul Cepur Klaten tahun pelajaran 2013/2014. hasil belajar IPA di kelas V setelah PTK menjadi lebih baik, hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa pra siklus 67,92. nilai rata-rata pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 72,92. Nilai rata-rata setelah siklus II menjadi 83,56. Dari hasil penelitian menyebutkan pula bahwa siswa yang mencapai ketuntasan dari KKM sebelum diadakan tindakan sebanyak 4 siswa (37%) setelah diadakan Siklus I jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 7 siswa (67%) dan setelah siklus II meningkat menjadi 10 siswa (83%).