

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengerian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari suatu objek (pengalaman, sikap, atau keterampilan) karena belajar adalah modifikasi, atau memperteguh kelakuan keakuan melalui pengalaman dari interaksi dengan lingkungannya. Didalam itu terdapat makna, bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil ataupun tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, melainkan lebih luas daripada itu yaitu mengalami hasil belajar bukan penguasaan latihan, melainkan perubahan tingkah laku. Menurut Surya dalam (Purba, 2022: 150) definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan, relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula..

Menurut teori ini dalam belajar yang paling penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa, dalam pandangan tradisional, mengajar dimaknai sebagai penyerahan

kebudayaan berupa pengetahuan, pengalaman, dan kecakapan kepada siswa. Ini sungguh merupakan pradigma lama tentang mengajar. Guru merasa serba tahu dan memiliki kemampuan dan pengetahuan lebih daripada siswa. Dalam Konteks Sekarang Tidak bisa dipungkiri kalau ada siswa yang memiliki pengetahuan lebih banyak tentang satu hal dibanding guru karena sumber belajar ada dimana-mana.

Pengertian mengajar dalam konteks sekarang menurut Arsyad (2019: 5) adalah

(a) membimbing siswa tentang cara belajar, bukan mengajari siswa tentang suatu materi ajar, (b) mengatur lingkungan agar terjadi proses belajar-mengajar yang diharapkan.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Pembelajaran menurut Djameluddin (2019 : 13) menyatakan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terdapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan perubahan pemahaman.

Kleden berpendapat bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktikkan sesuatu berarti mengetahui sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Pembelajaran memiliki arti yang hampir mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya memiliki konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, pendidik mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotorik) seseorang

peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan kejelasan dalam mentransfer ilmu kepada siswa, hal ini sering kali mengalami kendala karena kurangnya penggambaran yang jelas, pembawaan yang kurang dipahami siswa dan beberapa permasalahan lainnya. Dibutuhkan sebuah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar berlangsung dengan lebih efektif dan jelas bagi siswa. Menurut Djamarah (dalam Diahtari 2022) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Ashar (dalam Diahtari 2022) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa untuk belajar.

Dari penjelasan diatas kita dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala objek berupa benda, hewan, unsur yang ada di lingkungan kita yang dapat digunakan untuk membantu mempermudah penyampaiana informasi dalam belajar. Media pembelajaran bisa berupa penggambaran objek secara langsung, bisa juga berupa rancangan yang dapat menjelaskan suatu proses atau tahapan dari peristiwa yang ingin dijelaskan oleh guru.

2.1.5 Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran adalah sebuah rancangan pembelajaran yang berisi langkah-langkah penerapan pembelajaran yang dipakai untuk menjalankan proses belajar mengajar. Model pembelajaran ialah sebuah kerangka konseptual yang digambarkan sebagai prosedur tersistematis dalam mengatur sistem belajar tertentu

dan bermanfaat sebagai pedoman bagi para pengajar untuk merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran Astuti, dkk. (2023: 2).

Rancangan pembelajaran yang akan dipilih oleh seorang guru sangat berpengaruh pada langsungnya proses belajar mengajar. Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai pada materi dan karakteristik belajar siswa akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dilihat dari karakteristik siswa SD yang pada umumnya suka bermain dalam segala kondisi maka model pembelajaran yang baik diterapkan adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk bermain seperti model pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT). Team Game Tournamen (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan kemajemukan skor individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dan dengan tim lain Putra, dkk (2017: 109). Penggunaan model pembelajaran Team Game Tournamen membantu banyak siswa dalam belajar hal ini dapat dari beberapa jurnal penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT mengajak semua siswa untuk turut aktif dalam kegiatan belajar. Setiap individu dalam kelompok diharuskan untuk turut aktif dalam belajar, karena setiap siswa memiliki peran masing-masing dalam setiap permainan yang akan dibuat.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Setiap model pembelajaran memiliki keunggulan atau kelebihan tersendiri dalam pengaplikasian model pembelajaran tersebut. Begitu juga dengan model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan model pembelajaran TGT menurut Handani, dkk (dalam Suarjana 2019) adalah sebagai berikut:

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas;
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu;

- c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam;
- d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa;
- e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain;
- f) Motivasi belajar lebih tinggi;
- g) Hasil belajar lebih baik.
- h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kelemahan pembelajaran (TGT) adalah sebagai berikut:

- a) Bagi guru Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan 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;
- b) Bagi siswa masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

2.1.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

Penerapan model pembelajaran TGT dapat diterapkan dengan memperhatikan unsur-unsur yang penting di dalam Team Game Tournamen sebagai berikut:

- a. Presentasi kelas

Materi TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit Team Game Tournament (TGT). Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu siswa mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis siswa menentukan skor tim.

b. Tim atau kelompok

Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam Team Game Tournament (TGT). Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c. Game (Permainan)

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Setelah turnamen pertama,

para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir.

e. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat siswa.

Berdasarkan nilai perkembangan yang diperoleh tim terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan untuk prestasi tim:

- 1) Super Team (Tim istimewa). Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata lebih besar dari kelompok lainnya.
- 2) Great Team (Tim hebat). Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata terbaik kedua.
- 3) Good Team (Tim baik). Diberikan kepada kelompok dengan skor rata-rata terbaik ketiga.

Menurut Trianto (dalam Putra,dkk 2017), langkah-langkah pembelajaran model Team Game Tournament (TGT) adalah sebagai berikut.

- 1) Presentasi Guru
- 2) Kelompok belajar
- 3) Turnamen
- 4) Pengenganalan kelompok

Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut : seperti pada model STAD, pada TGT, siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Dalam satu

permainan terdiri dari : kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

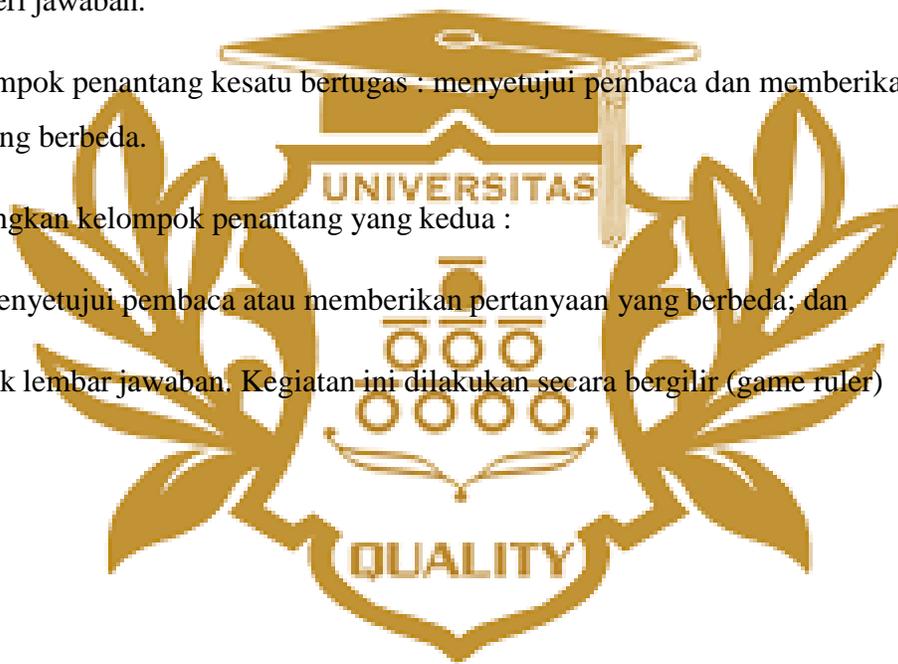
Kelompok pembaca, bertugas :

- (1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan;
- (2) Baca pertanyaan keras - keras; dan
- (3) Beri jawaban.

Kelompok penantang kesatu bertugas : menyetujui pembaca dan memberikan jawaban yang berbeda.

Sedangkan kelompok penantang yang kedua :

- (1) menyetujui pembaca atau memberikan pertanyaan yang berbeda; dan
- (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergilir (game ruler)



2.1.8 Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar (SD). Pendidikan IPS merupakan ilmu yang membahas antar manusia dan lingkungannya. Dimana lingkungan tersebut tempat anak didik tumbuh dan berkembang diberbagai kegiatan masyarakat, dan dihadapkan dengan bergagai permasalahan yang terjadi didalam masyarakat tersebut. Dengan adanya pembelajaran IPS di SD di harapkan peserta didik mampu mengatasi apa yang terjadi di lingkungan mereka. Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan terjalin suatudisiplin ilmu. Oleh, karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik dan thinking skill. Tujuan intelektual berupayan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berfikir, kemampuan prosesual dalam mencari informasi dan mengkonsumsi hasil temuan. Pengembangan kehidupan sosial ber kaitan dengan pengembangan kemampuan dan tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat.

2.1.9 Komponen Pada Peta

Ada informasi-informasi umum yang biasanya tercantum dalam sebuah peta. Perhatikan gambar berikut! Apakah kalian menemukan gambar atau keterangan yang sama pada peta yang kalian amat



Gambar 2.1. Gambar 2. 1 Peta

Sumber: <https://images.app.goo.gl/6rSmixbhnTBARhh76>

Dalam peta memiliki beberapa komponen yang terdapat didalamnya, komponen peta membantu pembaca menemukan banyak informasi kepada pembaca untuk menemukan informasi yang sesuai bagi pengguna peta. Adapun komponen peta yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- Judul peta adalah dalam pada setiap peta harus ada judul peta untuk menginformasikan judul peta.





Gambar 2.2. Judul Peta

Sumber: <https://images.app.goo.gl/qYSsxRXaraDrSDPYA>

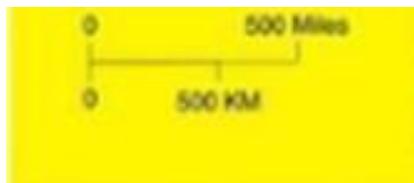
- Arah mata angin: sebagai alat bantu yang menentukan arah mata angin dalam



Gambar 2.3. Arah Mata Angin

Sumber: <https://images.app.goo.gl/k8qLzdzuijwSHhVo7>

- Skala: perbandingan ukuran besarnya gambardengan keadaan yang sebenarnya. Dalam peta diatas, tertulis skala peta 1:500 km, yang dimaksudkan bahwasanya 1 cm dalam peta merupakan 500 km di dunia nyata.



Gambar 2.4. Skala



Gambar 2.5. Skala Peta

Sumber: <https://images.app.goo.gl/Sz9zn9btJLRWSgVr9>

- Simbol pada peta adalah tanda pada peta untuk mewakili kondisi sesungguhnya. Contoh simbol gunung, sungai, kota, provinsi, kabupaten, dan sebagainya

(a) Simbol Geometrik		(b) Simbol Gambar	
Simbol	Kenampakan	Simbol	Kenampakan
	Ibu Kota Negara		Bandar udara internasional
	Ibu Kota Propinsi		Bandar Udara Domestik
	Ibu Kota Prop & Kodya		Pelabuhan Laut
	Kotamadya		Ketinggian Gunung/Tempat
	Gunung		Perkebunan Kelapa
	Gunung Berapi		Satwa Badak

Gambar 2.6. Simbol Peta

Sumber: <https://images.app.goo.gl/qYSsxRXaraDrSDPYA>

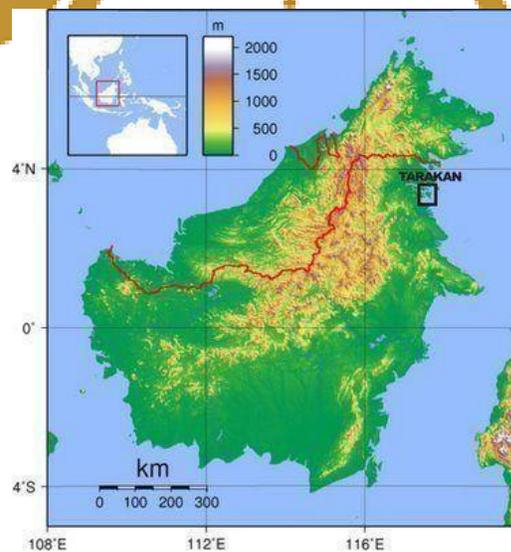
- Legenda pada peta adalah ikon untuk menjelaskan keterangan simbol pada suatu peta (atau bisa juga pada gambar lainnya)



Gambar 2.7. Legenda Peta

Sumber: <https://images.app.goo.gl/k8qLzdzujiwSHHVo7>

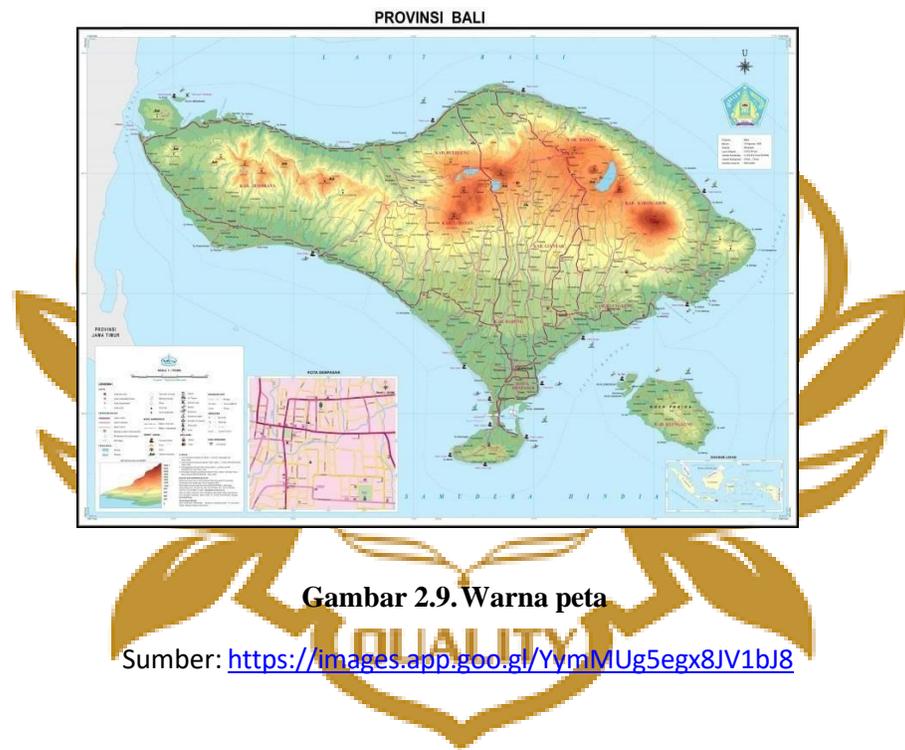
- Peta sisipan adalah peta yang lebih detail yang disisipkan pada peta utama. Contoh peta sisipan dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 2.8. Peta sisipan

Sumber: <https://images.app.goo.gl/Sz9zn9btJLRWSgVr9>

- Tata Warna merupakan penjelasan simbol warna sebagai penggambaran keadaan peta di suatu tempat. Seperti warna biru untuk menggambarkan perairan, hijau untuk dataran rendah, dan kuning sampai coklat untuk dataran tinggi.



Gambar 2.9. Warna peta

Sumber: <https://images.app.goo.gl/YymMUG5egx8JV1bJ8>

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam serangkaian kegiatan belajar mengajar ada satu tujuan yang ingin dicapai yaitu keberhasilan proses transfer ilmu dari seorang guru kepada siswanya, serta perkembangan dari karakter siswa itu sendiri. Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar (Wicaksono, dkk 2019: 115 Vol. III). Berdasarkan pandangan tersebut dapat dikatakan hasil belajar adalah semua yang telah dicapai oleh siswa ketika kegiatan belajar, baik itu berupa ilmu pengetahuan, sikap, pengalaman, dan juga keterampilan. Sudjana juga tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai tiga ciri

pokok, yaitu

- a) Kemampuan aktual dan potensial,
- b) Kemampuan itu berlaku dalam waktu yang relatif lama,
- c) Merupakan hasil dari pengalaman dan latihan

Hasil belajar yang telah diperoleh oleh siswa akan sangat berguna baginya kelak, hal ini dikarenakan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa ketika belajar merupakan modal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya dan untuk pengembangan diri. Pencapaian hasil belajar siswa bisa di ukur melalui banyak cara tergantung aspek hasil belajar apa yang ingin di nilai. Aspek hasil belajar memiliki tiga ranah pencapaian, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif adalah aspek pada perkembangan intelektual atau pengetahuan, aspek afektif adalah aspek pada perkembangan sikap pada siswa, dan psikomotorik merupakan perkembangan pada keterampilan siswa.



2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar Ihsana (2017:33-45), faktor yang memengaruhi belajar berbagai macam, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal, dan eksternal. Faktor internal faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang dapat memengaruhi belajar.

- 1) Faktor internal siswa, diantaranya yaitu:
 - a. Faktor jasmaniah, terdiri dari faktor Kesehatan, dan faktor cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologis, terdiri dari inteligensi, minat, emosi, bakat, kematangan kesiapan.
- 2) Faktor eksternal siswa, diantaranya adalah:
 - a. Faktor keluarga, terdiri dari cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga.
 - b. Faktor masyarakat, terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

2.2.3 Kerangka Berfikir

Belajar adalah sebuah proses penempaan seorang individu untuk pembekalan keterampilan yang akan diperlukan dimasa depan. Dalam proses belajar terdapat interaksi antara guru dan siswa untuk melakukan transfer pengetahuan kepada siswa. Pembekalan keterampilan yang akan diberikan oleh seorang guru bukan hanya pembekalan dalam hal perkembangan intelektual, pembekalan yang diberikan oleh seorang guru juga perkembangan dalam hal sifat dan juga perkembangan dalam hal keterampilan. Semua aspek perkembangan yang diterima oleh siswa pada saat proses belajar diharapkan membantu siswa menjadi manusia yang lebih baik. Keseimbangan antara perkembangan intelektual, karakter, dan keterampilan sangat dibutuhkan bagi

pertumbuhan siswa, ini dikarenakan semua sangat bergantung bagi tumbuh kembang siswa dan pembekalan siswa kedepannya.

Proses pembelajaran memiliki proses yang melelahkan bagi seorang guru, dikarenakan guru akan menghadapi banyak problematika ketika berhadapan dengan siswa. Guru akan berusaha yang terbaik agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tepat sasaran. Dalam proses pembelajaran guru akan sering menghadapi beragam karakter dari siswa, tingkat kemampuan pemahaman siswa yang berbeda-beda, dan gaya belajar siswa yang bervariasi membuat kerepotan seorang guru. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai diperlukan agar proses belajar dapat berjalan dengan kondisional dan tepat sasaran.

Pada masa anak usia SD anak lebih suka bermain ketimbang belajar membuat guru kerepotan menghadapinya. Untuk mengatasi permasalahan ini ada beberapa opsi yang bisa diterapkan yaitu memberikan tidak keras kepada siswa atau memanfaatkan tingkah laku anak yang aktif di dalam kelas untuk belajar dengan cara yang berbeda dan menyenangkan. Untuk memanfaatkan situasi dimana anak lebih suka bermain ketimbang belajar maka guru dapat memanfaatkan model pembelajaran yang didalamnya terdapat teknik belajar yang mengajak siswa untuk belajar dan juga bermain. Salah satu model pembelajaran yang diusulkan oleh peneliti adalah model pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)*, model pembelajaran ini memuat pembelajaran dengan sistem permainan dalam team dan mengumpulkan poin dalam permainan yang akan dimainkan. Dalam model pembelajaran TGT akan melatih siswa untuk berinteraksi antar siswa dan juga guru dengan bebas tetapi tetap terkontrol. Semua siswa akan mendapatkan peran masing-masing dalam permainan sesuai dengan porsi dan kemampuan mereka. Model ini bukan hanya membantu perkembangan secara intelektual tetapi membantu perkembangan sikap ketika berinteraksi dengan teman satu tim ataupun tim lawan, perkembangan keterampilan siswa juga akan terasah dari penemuan permasalahan yang mereka hadapi ketika permainan berlangsung.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang memuat materi yang harus memberikan penggambaran konsep yang jelas kepada siswa karena merupakan pembelajaran yang memuat hubungan interaksi antar manusia, tingkah laku manusia, semua hal yang berkaitan dengan manusia. Pembelajaran IPS yang dikemas dengan menarik akan membuat siswa bersemangat untuk belajar. Pembelajaran IPS yang dikemas menarik menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT).

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournamen* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan juga hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani

2.3 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalamann atau Latihan yang diperkuat dengan menggunakan model *Team Game Tournamen* (TGT) pada mata pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V.
2. Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar dengan menggunakan model *Team Game Tournamen* (TGT) pada pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan guru atau sumber belajar.
4. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah ilmu penegtahuan yang berkembang secara dinamis dari masa ke masa seturut dengan perkembangan jaman. .

5. Model pembelajaran Team Game Tournamen (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk bermain, berkompetisi, kerja sama, dan mengumpulkan poin ketika sedang belajar.

6. Aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar di dalam kelas, aktivitas belajar siswa berkaitan dengan sikap belajar siswa belajar dalam kelas. Aktivitas belajar siswa di ukur dari partisipasi siswa ketika belajar. Semua hal itu akan terwujud menggunakan model *Team Game Tournamen* (TGT) pada mata pelajaran IPS pada materi Indoesiaku Kaya Raya.

7. Hasil Belajar adalah hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan menggunakan model *Team Game Tournamen* pada mata pelajaran IPS materi Indoesiaku Kaya Raya kelas V.

8. Indoesiaku kaya raya adalah salah satu judul bab dalam pembelajaran SD kelas V. Didalam materi pembelajaran tersebut terdapat poin pembelajaran seperti peta, kekayaan alam indonesia, dan persebaran hewan di indonesia.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara. Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2017:63) “Hipotesis merupakan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Berdasarkan pengertian hipotesis di atas maka peneliti membuat hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) terhadap aktivitas belajar siswa

2. H_a : Ada pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) terhadap aktivitas belajar siswa
3. H_o : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa
4. H_a : Ada pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.



