

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Belajar

Setiap manusia dari awal hingga akhir hidupnya selalu mengalami berbagai proses perkembangan, perkembangan itu sendiri akan cepat mencapai kematangan jika disertai dengan kegiatan belajar. Setiap manusia di mana saja tentu melakukan kegiatan belajar dan kegiatan belajar tersebut dapat terjadi dimana saja, hampir di seluruh aspek. Berbagai macam definisi tentang belajar telah banyak dikemukakan oleh para ahli sesuai dengan persepsi masing-masing, namun demikian secara garis besar berbagai definisi tersebut mempunyai kesamaan pengertian, bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang.

Menurut Susanto, belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru

sehingga terjadinya perubahan perilaku.¹ Belajar menurut pengertian di atas adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar, bila perubahan tingkah laku dilakukan secara tidak sadar atau mabuk, maka itu bukan perubahan tingkah laku karena belajar.

Sebagaimana pendapat yang telah diungkapkan di atas, diperkuat lagi dengan pendapat Hamalik, belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*).² Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil tujuan. Dengan demikian belajar itu bukan sekadar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Sejalan dengan perumusan di atas, ada pula tafsiran lain tentang belajar yaitu menurut Sanjaya yang mengartikan belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang sehingga menyebabkan munculnya perubahan tingkah laku.³ Menurut teori di atas, proses mental terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 1

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h.27

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), h.110

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses berupa aktivitas yang dilakukan oleh manusia secara sadar yang didapatkan dari berbagai pengalaman sehingga menyebabkan perubahan perilaku manusia.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada dasarnya sangat berkaitan dengan perubahan tingkah laku siswa. Ini di karenakan hasil belajar siswa mengarah kepada perubahan tingkah laku siswa dan sebagai bukti bahwa siswa telah mengalami proses belajar. Menurut Purwanto, hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”.⁴ Pengertian hasil di atas menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu.

Sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan, dibutuhkan hasil belajar sebagai pertimbangan. Menurut Ahmad Susanto, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak

⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.44

setelah melalui kegiatan belajar.⁵ Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku. Perbuatan yang dimaksud perbuatan yang mengandung nilai-nilai dan sikap-sikap yang menunjukkan perubahan lebih baik.

Menurut Purwanto aspek perubahan mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow, yaitu mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.⁶ Ketiga aspek di atas biasa digunakan sebagai objek penilaian hasil belajar. Tetapi, para guru di sekolah biasa menggunakan ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pelajaran.

Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam aspek kognitif meliputi beberapa tingkat atau jenjang. Menurut Bloom dalam buku Purwanto, dia membagi secara hierarki tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi, enam tingkat itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi

⁵ Ahmad Susanto, *op.cit.*, h. 5

⁶ Purwanto, *op.cit.*, h.45

(C6).⁷ Guru dapat menggunakan tingkatan ini untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran, memperbaiki tujuan pembelajaran dan menerapkan tuntutan dari standar penilaian.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku ke arah lebih baik yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Aspek perubahan tingkah laku tersebut terbagi menjadi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

c. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang banyak mempelajari tentang hubungan kita dengan orang lain dalam kehidupan sosial. Sebagai seorang manusia kehidupan kita tidak mungkin dapat terpisah dari kehidupan sosial baik itu dalam rumah tangga, masyarakat kecil, masyarakat wilayah, maupun masyarakat dalam suatu Negara.

Pembelajaran IPS sangat penting untuk diberikan di SD, karena dengan adanya pembelajaran ini siswa dapat belajar bersosialisasi dengan manusia dan lingkungan. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP yang mengkaji seperangkat

⁷ *Ibid.*, h.50

peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi.⁸ Sejalan dengan KTSP menurut lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri IPS adalah salah satu pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.⁹ Menurut definisi di atas kajian dari IPS dibuat menjadi beberapa ilmu, yaitu ilmu geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Pembelajaran IPS mengarahkan siswa menjadi warga Negara Indonesia yng demokratis, bertanggung jawab dan menjadi masyarakat dunia yang cinta damai.

Pembelajaran IPS di SD bersifat pengetahuan di mana bahan yang diajarkan pada siswa bukan teori-teori sosial atau ilmu sosial melainkan hal praktis yang berguna pada diri manusia dan lingkungannya. Menurut Nasution dalam buku Chadijah IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungannya baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial.¹⁰ Adapun menurut Sapriya istilah IPS di SD merupakan nama mata pelajaran yang

⁸ http://bsnp-indonesia.org/id/?page_id=103/. Diunduh hari Senin 19 Juli 2015

⁹ lif Khoiru dan Sofan Amri, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), h. 10

¹⁰ Chadijah S.P. Kalulu dan Dewi Nurmalasari, *Dasar-dasar IPS*, (Jakarta: UNJ, 2005), h.5

berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.¹¹

Pendapat senada juga diungkapkan oleh Kosasih dalam Etin Solihatin dan Raharjo, menurutnya IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya.¹² Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan masyarakat di mana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang membahas antara manusia dan lingkungannya. Pembelajaran IPS memadukan konsep-konsep dari beberapa ilmu sosial yang disederhanakan sebagai bahan kajian terpadu yang memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi sehingga berfungsi untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

d. Pengertian Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah perubahan tingkah laku ke arah lebih baik yang perolehannya dicapai siswa pada mata pelajaran IPS

¹¹ Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 20

¹² Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2008), h.14

setelah mengikuti proses belajar yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif. Aspek kognitif ini merupakan penilaian yang difokuskan pada kemampuan intelektual siswa. Alasan peneliti hanya menggunakan aspek kognitif dikarenakan adanya keterbatasan pada saat berlangsungnya penelitian sehingga tidak menggunakan aspek afektif dan psikomotorik.

2. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Pembelajaran

Siswa yang belajar di sekolah merupakan akibat dari program pembelajaran guru. Guru berkepentingan untuk mendorong siswa agar aktif belajar. Guru mempunyai kewajiban mencari dan menemukan masalah-masalah belajar yang dihadapi oleh siswa. Seorang guru hendaklah memahami karakteristik siswanya agar guru mampu menentukan langkah yang tepat dalam setiap proses pembelajaran. Sebagai pendidik, guru harus memusatkan perhatian pada kepribadian siswa agar tercapainya keberhasilan pada kegiatan belajar. Tinggi rendahnya kadar kegiatan belajar banyak dipengaruhi oleh seberapa besar guru memahami karakteristik siswa.

Siswa SD di Indonesia pada umumnya berumur antara enam hingga dua belas tahun. Menurut pakar terkemuka dalam disiplin psikologi kognitif dan psikologi anak, Jean Piaget dalam buku Muhibbin Syah, perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan, yaitu:

(1) tahap *sensory-motor* yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun, (2) tahap *pre-operational* yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun, (3) tahap *concrete-operational* yang terjadi pada usia 7-11, (4) tahap *formal-operational*, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 1-15 tahun.¹³

Menurut klasifikasi yang dijelaskan Piaget, karakteristik siswa kelas V SD memasuki tingkat *concrete operational* atau operasional konkret. Pada tahap perkembangan masa-masa seusia ini anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir).¹⁴ Kemampuan ini untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Pada tahapan ini mereka memiliki hasrat selalu ingin belajar hal yang baru agar pengetahuannya bertambah. Oleh sebab itu guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan atau belajar dalam kelompok, serta

¹³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Roskadarya, 2010), h.66

¹⁴ *Ibid.*, h.70

memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Proses kegiatan belajar mengajar guru tidak terlepas dari salah satu komponen belajar mengajar yaitu model pembelajaran. Menurut Sagala model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.¹⁵ Ditinjau dari teori di atas model pembelajaran dirancang sebagai pedoman yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Pengertian teori di atas menjelaskan bahwa keberhasilan tujuan pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan model pembelajaran, karena suatu tujuan pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan model pembelajaran.

Menurut Suprijono, yang dimaksud dengan model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan

¹⁵ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h.176

pembelajaran di kelas maupun tutorial.¹⁶ Pedoman menurut teori di atas dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran dengan tujuan tercipta interaksi yang edukatif. Model pembelajaran digunakan guru dalam menyampaikan bahan ajar agar siswa dapat menerima dan memahami apa yang telah disampaikan guru. Makin tepat modelnya, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola suatu pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Antara model dan tujuan pembelajaran jangan bertolak belakang. Artinya, model pembelajaran harus menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Bila tidak, maka akan sia-sialah perumusan tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari segi penerapannya, model pembelajaran ada yang tepat digunakan untuk siswa dalam jumlah besar dan ada yang tepat untuk siswa dalam jumlah kecil. Salah satu model yang bagus digunakan untuk siswa dalam jumlah besar adalah *Cooperative Learning*. Menurut Slavin *Cooperative Learning* adalah pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h.46

membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.¹⁷ Menurut teori di atas, siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai.

Menurut Suprijono, *Cooperative Learning* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.¹⁸ Dalam teori di atas *Cooperative Learning* didefinisikan lebih dari sekadar belajar kelompok, karena dalam *Cooperative Learning* harus ada tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadi interaksi yang dapat berlangsung secara fisik, nonverbal dan emosional.

Menurut Slavin dalam buku Hamdani, terdapat tiga konsep sentral atau prinsip utama dalam *Cooperative Learning*, yaitu: (1) penghargaan kelompok, (2) pertanggungjawaban individu, dan (3) kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan.¹⁹ Hal ini membuat keberhasilan kelompok didasarkan kepada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam proses pembelajaran untuk

¹⁷ Robert A. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusamedia, 2010), h.4

¹⁸ Agus Suprijono, *op.cit.*, h.54

¹⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h.32

menciptakan hubungan antarpersonal yang saling mendukung, membantu dan saling peduli.

Selanjutnya menurut Sanjaya, *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran dengan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang akademik, jenis kelamin, dan suku yang berbeda (heterogen).²⁰ Teori di atas menjelaskan bahwa *Cooperative Learning* dilakukan dengan cara bekerja sama atau diskusi kelompok. Setiap anggota kelompok bersifat heterogen, maka *Cooperative Learning* memerlukan perencanaan yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat dikemukakan bahwa model *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota kelompok yang bersifat heterogen yang menekankan pada kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang sama.

Model *Cooperative Learning* terdiri atas beberapa tipe, salah satunya adalah *Team Games Tournament* (TGT) yang mengutamakan keaktifan siswa dalam proses pembelajarannya. Menurut Slavin, TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards,

²⁰ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. (Jakarta: Kencana, 2009). h.240

ini merupakan model pembelajaran pertama dari Jons Hopkins.²¹ Tipe ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan *tournament*, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Menurut Saco dalam buku Rusman, dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.²² Pembagian kelompok pada umumnya terdiri dari 4 sampai 6 siswa yang memiliki heterogen dalam hal kinerja akademik dan permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Menurut Slavin dalam buku Rusman, tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu (1) tahap penyajian kelas (*class pretentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan (*games*), (4) pertandingan (*tournament*), dan (5) penghargaan kelompok (*team recognition*)²³. Adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari tahapan model *Cooperative Learning* tipe TGT, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan itulasi yang

²¹ Robert, E Slavin, *op.cit.*, h.13

²² Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Depok: Raja Grafindo, 2014), h.224

²³ *Ibid.*, h.225

menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat sehingga hasil belajar menjadi optimal.

Berdasarkan uraian yang telah tertera, TGT adalah salah satu tipe dari *Cooperative Learning* yang merupakan model pembelajaran di mana siswa secara berkelompok diberikan kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) tahap penyajian kelas (*class presentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan (*games*), (4) pertandingan (*tournament*), dan (5) penghargaan kelompok (*team recognition*).

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan tentang model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), diantaranya oleh Yunike Dwi Dinastuti Sunasep yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Energi melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV. Penelitian ini dilakukan di SDN Pasir Gombang 05 Bekasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I 54,8% dan siklus II mencapai

94,5%.²⁴ Menurut Yunike penerapan pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe TGT dapat memberikan kondisi belajar yang menyenangkan, dapat meningkatkan daya serap siswa, menumbuhkan sikap demokratis dan kooperatif, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian relevan lain dilakukan oleh Noor Sholihah yang berasal dari Universitas Negeri Semarang dengan judul penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS.²⁵

Penelitian yang relevan juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Indra Suryadi yang berasal dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul Penerapan *Cooperative Learning* Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran IPS Materi Teknologi.²⁶ Penelitian ini dilakukan di SDN Ciporeat 3, Desa Pasanggrahan Kecamatan Ujung Berung, Kota Bandung. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS.

²⁴ Yunike Dwi Dinastuti Sunasep, Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Energi melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV, . (Jakarta: UNJ, 2013), h.66

²⁵ <http://lib.unnes.ac.id/11277/>. Diunduh hari Senin 25 Januari 2016

²⁶ <http://repository.upi.edu>. Diunduh hari Senin 25 Januari 2016

Mengkaji beberapa temuan di atas, nampaknya model *Cooperative Learning* tipe TGT menunjukkan efektifitas yang sangat tinggi baik dari kualitas maupun hasil belajar Berdasarkan data di atas maka penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Apabila setelah melalui proses pembelajaran menunjukkan tingkat keberhasilan yang masih rendah maka perlu dianalisis penyebab rendahnya hasil belajar tersebut.

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh banyak faktor, salah satu diantaranya adalah penggunaan metode belajar yang masih kurang bervariasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Kurang bervariasinya metode belajar yang digunakan menyebabkan siswa kurang aktif dan sulit memahami apa yang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar dalam pelajaran IPS perlu ditingkatkan. Hal tersebut dapat dilihat dari manfaat menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT mampu membuat siswa beradaptasi dengan lingkungannya, mudah bergaul dengan siapa saja, dapat memecahkan masalah dari setiap soal yang

diberikan oleh guru, karena dalam metode tersebut terdapat unsur-unsur yang menyenangkan, kegembiraan, kerja sama, serta siswa dapat beraktivitas atau aktif dalam memecahkan masalahnya.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam tindakan ini dirumuskan sebagai berikut: “Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Kelas V SDN Keagungan 01 Pagi Jakarta Barat”.