

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, kurikulum merdeka, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), teori belajar kognitif, hasil belajar, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif siswa mengacu pada teori piaget dan Penelitian relevan.

2.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran dikelas. Model juga berarti contoh, acuan atau ragam sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan hal tersebut dikemukakan oleh Mugas, I. (Pitriani dkk., 2022). Model pembelajaran berperan sebagai pedoman atau acuan dalam pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis yang dirancang untuk melaksanakan pembelajaran dari awal hingga akhir.

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang mana guru dan siswa bekerja sama agar terwujudnya tujuan yang telah ditentukan. Model pembelajaran sangat berperan penting karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam mengajar sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. Model pembelajaran ini mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Kasmawati, 2017, hlm. 72).

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata “kooperatif” berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu siswa dengan siswa lainnya sebagai satu kelompok. Pembelajaran kooperatif dirancang untuk meningkatkan hubungan antar siswa, membangun dasar untuk berbagi minat bersama, melakukan kegiatan yang menyenangkan secara bersama-sama, serta membutuhkan kerjasama tim yang baik untuk mencapai

tujuan bersama (Deutsch, 1949, hlm. 134) dan (Johnson, 1972, hlm. 134) dalam (E. Slavin, 2005). Strategi kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa didalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Adanya siswa dalam kelompok
2. Adanya aturan main dalam kelompok
3. Adanya upaya belajar dalam kelompok
4. Adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* awalnya dikembangkan oleh DeVries dan Keith Edwards dalam (Pitriani, dkk., 2022) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan contoh tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dengan adanya unsur permainan dan penguatan. *Teams Games Tournament* mengelompokkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 6-8 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda hal itu dikemukakan oleh Mugas dalam (Pitriani, dkk., 2022). Model pembelajaran ini mengimplementasikan pendekatan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan juga sistem skor. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan beberapa kegiatan yaitu penyampaian materi, pengelompokkan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* IPS menitikberatkan pada pengembangan kemampuan siswa untuk memahami lingkungan dan masyarakat, sehingga model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Setyowat, R., Firmansyah, W. & Yuanta, A., 2022) Pembelajaran kooperatif dapat diimplementasikan dengan cara sebagai berikut:

1. Memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Menyampaikan informasi atau materi pembelajaran
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar

Fitria Hermawan, 2024

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

4. Membimbing dan memantau kelompok belajar
5. Menyampaikan umpan balik dan evaluasi pembelajaran.

Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge*) yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan model pembelajaran ini pengetahuan siswa tentang materi pelajaran akan lebih mudah dipahami lebih mendalam karena dalam *Teams Games Tournament* terdapat unsur tutor sebaya.
2. Pemahaman (*Understanding*) meliputi aspek kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. selain memahami materi pelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.
3. Kemampuan (*Skill*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kemampuan ini dapat lebih mudah diperoleh siswa, karena dalam penerapan *Teams Games Tournament* *Teams Games Tournament* dapat mengembangkan banyak kompetensi seperti membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa lainnya.
4. Nilai (*Value*) merupakan suatu standar perilaku yang diyakini dan terinternalisasi secara psikologis dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada *Teams Games Tournament* terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing siswa, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman dan demokrasi terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.
5. Sikap (*Attitude*) yaitu respon perasaan atau reaksi terhadap suatu rangsangan dari luar seperti rasa senang atau tidak senang. Kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam penerapan *Teams Games Tournament* siswa belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, menciptakan suasana yang menyenangkan dan santai bagi siswa.

6. Minat (*Interest*) merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan.

Manfaat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mencakup beberapa hal, seperti alternatif untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang variatif, dapat membantu guru untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran seperti rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa, serta dapat dengan mudah melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, siswa juga dapat berperan sebagai tutor sebaya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan.

Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* menurut Mugas dalam (Pitriani dkk., 2022) sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru akan menyampaikan materi pembelajaran dengan fokus materi yang akan dibahas. Siswa sudah berada dalam kelompoknya sehingga mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran dan penyajian materi berlangsung, karena setelah kegiatan tersebut siswa akan terlibat dalam kegiatan games akademik dengan sebaik-baiknya sebab keseriusan antar sesama anggota kelompok akan menentukan hasil skor untuk kelompoknya.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok siswa beranggotakan 6-8 orang yang terdiri dari berbagai keragaman kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras dan lain sebagainya.

3. Permainan (*Games*)

Kegiatan permainan yang dilakukan terdapat serangkaian pertanyaan yang harus dirancang sesuai materi yang telah dipelajari sebelumnya untuk menguji seberapa jauh pengetahuan yang telah dipahami setiap kelompok.

4. Kompetisi (*Tournament*)

Kompetisi merupakan suatu permainan yang diadakan sebagai ajang persaingan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir pokok bahasan setelah guru memberikan pemaparan materi dikelas.

5. Pengakuan Kelompok (*Team Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan apresiasi berupa ucapan selamat ataupun hadiah atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

2.1.2 Tujuan Model Pembelajaran

Tujuan penerapan model pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu:

1. Pencapaian Hasil Belajar

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah untuk menghasilkan hasil belajar siswa, dengan memusatkan perhatian pada kelompok pembelajaran siswa dapat saling bertukar ide dan gagasan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

2. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa yang berbeda latar belakang suku, budaya dan ras untuk saling bekerja sama serta saling belajar untuk menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Pembelajaran kooperatif membantu dalam mengembangkan keterampilan siswa dengan mengajarkan kepada siswa tentang pentingnya bekerja sama dan kolaborasi.

2.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Games Tournament

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Slavin dalam (Prasetya & Rokhman, 2017) sebagai berikut:

Kelebihan:

1. Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan kelompoknya yang terdiri dari berbagai asal suku, agama, ras, budaya dan lain sebagainya.
2. Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka capai tergantung dari kerjasama mereka bukan karena faktor keberuntungan.
3. Meningkatkan harga diri sosial dan persatuan antar siswa.
4. Meningkatkan kecenderungan siswa untuk bekerja secara kooperatif dengan siswa lain.

Kelemahan:

1. Tantangan dalam mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan akademis yang beragam.
2. Kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan akademis yang masih rendah sehingga sulitnya menyesuaikan diri dan memberikan penjelasan yang baik kepada siswa.

2.2 Kurikulum Merdeka

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi merancang sebuah kurikulum merdeka yang telah ditetapkan berdasarkan SK Kepala BSKP No. 009 Tahun 2022, Keputusan ini mengatur Dimensi, Unsur, dan Sub Unsur Profil Pelajar Pancasila telah ditetapkan oleh BSKAP, atau Badan Standarisasi, Kurikulum, dan Penilaian Pendidikan untuk mendukung Kebijakan yang mengatur penggunaan kurikulum merdeka di sekolah dasar. (Keputusan Kepala Badan Standarisasi, Kurikulum, dan Penilaian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, 2022) dalam pelaksanaannya Profil Pelajar Pancasila memiliki tahapan-tahapan yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu unsur dan sub unsur yang dapat diputuskan sendiri oleh guru. Fase-fase tersebut dapat diubah sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa saat mereka belajar di kelas. Fase ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu: fase A (kelas 1-2, 6-8 tahun), fase B (kelas 3-4, 8-10 tahun), fase C (kelas 5-6, 10-12 tahun).

Fitria Hermawan, 2024

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Kurikulum merdeka belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Hattarina, S., dkk. 2022, hlm.190-191):

a. Struktur Kurikulum

Sumber daya untuk membuat standar isi, standar proses, standar penilaian, tujuan pembelajaran, prinsip pembelajaran, dan penilaian pembelajaran adalah Profil Pelajar Pancasila (PPP) dalam kurikulum otonom. Kerangka kurikulum ini sebagian besar dibuat di sekitar kegiatan intrakurikuler yang menggabungkan pengajaran tatap muka dan guru yang mengerjakan proyek. Untuk membantu siswa meningkatkan kompetensinya, sekolah diberikan pilihan untuk membuat kegiatan program kerja tambahan. Program kerja ini dapat direvisi agar sesuai dengan visi, misi dan sumber daya sekolah.

b. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran adalah kumpulan informasi, kemampuan, dan sikap yang dievaluasi secara kolektif sebaagai bagian dari proses yang berkelanjutan dan berfungsi untuk mengembangkan kompetensi penuh. Kurikulum 2013 menggunakan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), sedangkan kurikulum merdeka menggunakan Capaian Pembelajaran (CP). Pendidik dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran siswa dikelas menggunakan CP sebagai panduan.

c. Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran tematik tidak lagi digunakan. Pada kurikulum merdeka pembelajaran berbasis mata pelajaran diamanatkan untuk diterapkan di sekolah.

d. Jumlah dan Jam Pelajaran

Kurikulum pembelajaran merdeka tidak menentukan berapa jam yang harus dihabiskan untuk belajar, berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Setiap sekolah dapat mengatur jadwal kelasnya sendiri berdasarkan kegiatan dan materi yang diperlukan.

e. Model Pembelajaran Kolaboratif

Sekolah sebagai penyelenggara diberi kebebasan dalam memilih model pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang kolaboratif antar mata pelajaran. Contohnya, asesmen sumatif dalam bentuk proyek atau dengan penilaian yang berbasis proyek yang dilaksanakan minimal dua kali dalam satu tahun pelajaran.

f. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu alam dan sosial, yang dikenal juga sebagai disiplin ilmu. Diajarkan bersama dalam kurikulum terpisah. Integrasi mata pelajaran IPA dan IPS merupakan bentuk mempersiapkan siswa untuk suatu pelajaran yang terpisah tentang IPA dan IPS di sekolah menengah pertama berikutnya.

Kurikulum merdeka memiliki arti kemandirian dalam cara pembelajaran dilakukan karena memberikan fleksibilitas kepada guru dan siswa untuk mengembangkan apapun untuk belajar. Siswa diberi fleksibilitas untuk terlibat dalam pembelajaran otonom dan kreatif sebebass mungkin sambil juga mengingat keterampilan intrinsik mereka dan dapat melakukannya dengan rasa senang, relaksasi dan penuh kegembiraan.

2.3 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial, khususnya pada tingkat sekolah pendidikan IPS bertujuan untuk mempersiapkan siswa sehingga menjadi warga negara yang baik dan memiliki penguasaan terhadap pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitude and value*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah baik itu masalah pribadi ataupun masalah sosial dan kemampuan untuk mengambil keputusan serta partisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan sehingga menjadi warga negara yang baik. Pendidikan IPS Menurut Kosasih Djahirin merupakan program pendidikan yang menyiapkan siswa sebagai warga negara yang baik dan memasyarakat, diharapkan mampu mengantisipasi perubahan yang terjadi dimasyarakat sehingga siswa memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat. Pendidikan IPS merupakan

Fitria Hermawan, 2024

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

penyederhanaan dari ilmu sosial sehingga pendidikan IPS mengkaji suatu persoalan dari berbagai sudut pandang ilmu sosial dengan cara terpadu. IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari cabang-cabang ilmu sosial (Trianto, 2010).

Konsep ilmu sosial secara umum berpijak pada perkembangan pemikiran bidang tersebut di Amerika Serikat yang dapat dianggap sebagai salah satu negara yang telah menunjukkan reputasi akademis. Reputasi tersebut tampak dalam perkembangan pemikiran mengenai bidang ilmu sosial, seperti yang dipublikasikan oleh *National Council for the Social Studies* (NCSS) sejak tahun 1935. Menurut Winataputra (Siska, Y. 2018) ilmu sosial sebagai inti dari suatu kurikulum. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari cabang ilmu-ilmu sosial.

Karakteristik dari pembelajaran IPS adalah berupaya dalam mengembangkan kompetensi warga negara yang baik, hal ini dapat dibangun apabila dalam diri setiap orang terbentuk perasaan yang saling menghargai terhadap segala perbedaan, baik itu perbedaan pendapat, suku, budaya, ras dan lain sebagainya. Tujuan pendidikan IPS menurut Schuncke (Hilmi, 2017) didasarkan tiga karakteristik yaitu mampu berpengetahuan, mampu mengatur kehidupannya dan mampu memelihara nilai-nilai, hal tersebut menggambarkan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran IPS di sekolah mampu menjadikan siswa menjadi warga Negara yang baik. Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Aspek yang harus dituju dalam pembelajaran IPS yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial dan kehidupan individual. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan merupakan suatu implementasi dari pendidikan IPS disekolah, diharapkan output pendidikan IPS peka terhadap masalah sosial dan mampu memberikan solusi penyelesaiannya. Pembelajaran IPS pada siswa juga juga dimaksud agar dapat membentengi dirinya, karena dalam

Fitria Hermawan, 2024

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

pembelajaran IPS membahas juga mengenai berbagai masalah sosial dan kehidupan manusia. Siswa dapat memiliki pengetahuan yang logis, objektif dan didukung dengan informasi dan fakta, hal tersebut diharapkan dapat melatih siswa dalam mengambil keputusan, mencari solusi serta menyelesaikan masalah dengan tepat dan mendalam.

Pasal 37 UU RI No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa, mata pelajaran IPS merupakan salah satu bagian dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah, menurut Sumaatmaja, N. (1980) tujuan utama pendidikan IPS di SD mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat. Berdasarkan tujuan tersebut maka diharapkan siswa dapat mencapai hal-hal berikut dalam pembelajaran IPS yaitu:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang di adopsi dari ilmu-ilmu sosial, dan digunakan untuk memecahkan masalah.
- 3) Memperhatikan isu-isu dan masalah-masalah sosial dan membuat analisis secara kritis.
- 4) Mengembangkan berbagai potensi untuk membangun diri sendiri agar *survive* di era globalisasi.
- 5) Mampu berkompetisi dan berpartisipasi dalam masyarakat.

2.3 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang melibatkan peristiwa mental dengan penekanan pada proses. Teori belajar kognitif menurut Suprijono (Mahmud dkk., 2019) menekankan belajar sebagai aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Pengetahuan yang sudah

dimiliki seseorang sangat menentukan keberhasilan dalam mempelajari informasi/pengetahuan baru menurut Hamdayama dalam (Mahmud dkk., 2019) para psikolog kognitif yakin bahwa. Keyakinan menurut Piaget menggambarkan proses adaptasi intelektual, yakni melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi, dan *equilibration*. Skemata merupakan struktur kognitif berupa ide, konsep dan gagasan. Asimilasi merupakan proses pengintegrasian informasi baru diperoleh ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki oleh individu, akomodasi merupakan proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru, dan *equilibration* adalah pengaturan secara mekanis untuk mengatur keseimbangan proses asimilasi dan akomodasi.

Teori kognitif merupakan teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang meliputi kegiatan mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga dan menilai. Teori kognitif menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena ada variabel penghalang pada aspek-aspek kognisi seseorang.

2.4 Hasil Belajar

Tercapainya sebuah tujuan pembelajaran menurut Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2022) ditandai dengan adanya hasil belajar siswa yang baik. Sehingga hasil belajar menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Adanya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS menurut Sumitro, A. H., Setyosari, P., Sumarmi., & Tariani, N. K. (2022) akan menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari bersama gurunya.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Wandini dalam (Amri dkk., 2022) diantaranya dari intern siswa yaitu faktor jasmani yang meliputi kesehatan dan kondisi serta faktor kelelahan. Selain itu terdapat juga faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik dan faktor lingkungan sekolah yang meliputi kurikulum, relasi dengan guru, relasi dengan siswa, metode dan alat pelajaran. Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa

menurut Hasibuan dan Mahmud Yunus dalam (Amri dkk., 2022) adalah model, metode, strategi, pendekatan, media fasilitas dan lingkungan belajar. Penelitian ini, berkaitan pada:

1. Ranah kognitif, yang meliputi keterampilan berpikir, kemampuan memperoleh informasi, mengenali, memahami, mengkonseptualisasikan, membuat keputusan dan bernalar.

- C1 – Pengetahuan

Merupakan kemampuan dalam menyebutkan atau menjelaskan kembali.

- C2 – Pemahaman

Merupakan kemampuan dalam memahami intruksi/masalah, menginterpretasikan serta menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri.

- C3 – Pengaplikasian

Merupakan kemampuan dalam menggunakan konsep dalam praktek atau situasi baru.

- C4 – Analisis

Merupakan kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas atas dampak komponen-komponen terhadap konsep tersebut secara utuh.

- C5 – Evaluasi

Merupakan kemampuan dalam mengevaluasi serta menilai sesuatu berdasarkan norma, acuan atau kriteria.

- C6 – Kreasi

Merupakan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru atau solusisolusi kreatif untuk masalah yang dihadapinya.

2. Ranah afektif, adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar.

- A1 – Menerima

Merupakan kemampuan dalam menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain.

Fitria Hermawan, 2024

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- A2- Menanggapi
Merupakan kemampuan dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan pada suatu kejadian.
 - A3 – Menilai
Kemampuan dalam menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan mana yang kurang baik terhadap suatu kejadian/objek dan nilai tersebut diapresiasi dalam perilaku.
 - A4 – Mengelola
Merupakan kemampuan dalam membentuk sistem nilai dari budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai.
 - A5 – Menghayati
Merupakan kemampuan dalam mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan interpersonal, intrapersonal dan sosial.
3. Ranah psikomotor, yakni meliputi keterampilan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerak refleks, gerak dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks serta ekspresif dan interperatif.
- P1 – Menirukan
Merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang dilihatnya.
 - P2 – Memanipulasi
Merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta memilih apa yang diajarkan.
 - P3 – Mengalamiahkan
Merupakan suatu tindakan dalam pembelajaran dan dijadikan sebagai contoh kebiasaan serta gerakan-gerakan yang meyakinkan.
 - P4 – Artikulasi
Merupakan tahap yang dapat dilakukan dalam suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan-gerakan

interaktif. Memberi sentuhan seni dengan menggabungkan beberapa hal yang hasilnya sebuah harmoni.

- P5 – Naturalisasi

Merupakan spontan/otomatis, tanpa berfikir melakukan dan urutannya. Gerakan ini dapat menjadi gerakan yang berkualitas dan menjadi bagian dari seseorang yang dilakukan secara reflek.

2.5 Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif siswa mengacu pada teori piaget

Perkembangan kemampuan kognitif anak, mengacu kepada teori Piaget (Marinda, 2020) sebagai berikut:

1) Faktor hereditas/keturunan

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif secara hereditas atau keturunan dipengaruhi oleh gen dan kromosom yang diwariskan oleh orang tua kepada anaknya. Intelegensia seorang anak sudah ditentukan sejak lahir, bahkan sejak dalam kandungan ibunya.

2) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan sebagai salah satu bagian yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Teori ini menekankan bahwa setiap anak yang terlahir ke dunia berada dalam keadaan yang suci bagaikan kertas putih yang dapat mengisi atau mewarnainya adalah lingkungannya. Taraf intelegensia anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan pendidikan, sosial budaya, pola asuh orang tua serta pengalaman yang diperoleh dari sekitarnya.

3) Faktor kematangan

Teori kognitif Piaget menyatakan bahwa faktor kematangan berkaitan erat dengan perkembangan fisik anak. Perkembangan fisik berkenaan dengan perkembangan organ-organ yang digunakan sebagai alat berpikir, seperti kematangan susunan saraf pada otak. Kematangan secara fisik mempengaruhi keseluruhan garis besar perkembangan kognitif anak.

4) Faktor pembentukan

Faktor pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensinya. Jenis pembentukan terbagi menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar).

5) Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Faktor kebebasan

Kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah.

2.6 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan beberapa hasil Penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournames* yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD (Armidi, N. L. S., 2022)

Penemuan Penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 13% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan 25%. Berdasarkan data tersebut penerapan model pembelajaran TGT secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

2. *Analysis of the Application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Primary School* (Galuh Ningtiaz dkk., 2023)

Tinjauan pustakan merupakan metode yang dipakai dalam Penelitian ini, dengan cara membahas kajian yang telah diseleksi dari berbagai sumber sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan baru. Berdasarkan Penelitian ini, peningkatan kualitas pendidikan sangat diperlukan. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi seperti siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar, dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa akan menikmati proses pembelajaran, berpikir kritis, dan berani mengemukakan pendapatnya, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien.

3. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPS materi globalisasi siswa kelas IX-U SMPN 1 Bolo tahun pelajaran 2022/2023 (Buhari, B. 2023).

Berdasarkan hasil Penelitian pada setiap siklus menunjukkan bahwa tipe *team games tournament* adalah metode yang cocok untuk pembelajaran IPS khususnya pada materi globalisasi. Dilihat dari pelaksanaan kedua siklus yang telah dilaksanakan telah berhasil mencapai indikator yang telah ditetapkan.

4. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sungguminasa (Rahman, K. N., 2023).

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dilakukan, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Sungguminasa. Rata-rata nilai hasil posttest mahasiswa pada siklus I sebesar 64,38 dan siklus II meningkat menjadi 80,10. Berdasarkan presentase ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus

II yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas tersebut berada pada kategori cukup, tinggi dan sangat baik.

5. Upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VI SD Negeri Pandan (Rahmawati, V. dan Setyawan, A., 2023).

Berdasarkan dari hasil Penelitian penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) mampu meningkatkan hasil belajar muatan IPS siswa kelas VI SDN Pandan, lebih tepatnya pada materi gejala alam. Dilihat dari nilai rata-rata siswa dalam pada muatan pelajaran IPS materi gejala alam terjadi peningkatan yang signifikan yakni dengan nilai yang diperoleh dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa sebelum pratindakan yaitu sebesar 67,72 meningkat menjadi 72,27 dengan ketuntasan nilai hasil belajar sebesar 54%.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat layak untuk dipraktikkan kepada siswa. Penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV SD.