BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembelajaran hal yang paling terpenting adalah proses, karena proses ini yang menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Ketercapaian dalam proses pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut baik yang mencakup perubahan (bersifat pengetahuan kognitif, keterampilan psikomotor, maupun mencakup nilai sikap afektif). Dalam tujuan pembelajaran terdapat perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 8 Singaraja khususnya kelas VIII 1 dan VIII 2 masih sangat bervariasi. Di peroleh informasi tentang data nilai hasil refleksi awal setelah dilaksanakan ulangan harian pertama nilai siswa masih relatif rendah dan masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan data nilai ulangan harian pertama didapatkan nilai rata-rata kelas VIII 1 yakni 52, dan nilai rata-rata yang diperoleh kelas VIII 2 adalah 57,1. Banyak faktor menyebabkan nilai hasil belajar

siswa rendah diantaranya dari pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik, dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII yang dilakukan oleh peneliti, selama proses pembelajaran dilakukan guru tersebut lebih banyak menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Sehingga hasil belajar siswa masih rendah karena dalam proses pembelajaran siswa pasif dan kurang aktif. Selain itu, menimbulkan rasa kebosanan dan kejenuhan siswa untuk memperhatikan guru yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar tidak sesuai yang diharapkan.

Dalam hal ini, metode pembelajaran memiliki peranan penting dalam hasil belajar disamping kemampuan siswa itu sendiri. Dalam proses pembelajaran, untuk memahami suatu materi di pengaruhi beberapa faktor salah satunya yaitu model pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa, diyakini lebih potensial dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Menurut (Rusman, 2012) pembelajaran kooperatif merupakan "bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen"*. Dalam pembelajaran ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Model pembelajaran kooperatif ada berbagai macam tipe, dalam penelitian

ini peneliti akan menerapkan dua tipe pembelajaran yaitu *Co-op Co-op* dan *Teams Games Tournament (TGT)* pada dua kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op* menurut Puger (dalam (Thamimi, 2017) bahwa prestasi siswa yang belajar menggunakan model kooperatif tipe *Co-op Co-op* lebih baik daripada menggunakan model konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa juga lebih baik setelah menggunakan model kooperatif tipe C*o-op Co-op*. Pada penelitian yang dilakukan (Rosalina, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar fisika siswa SMA pada ranah kognitif dan ranah psikomotor. Dengan diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,957 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,957 > 1,992) dan nilai sig. (*2-tailed)* sebesar 0,000 atau (sig. < 0,05).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Tarigan (dalam (Yulianto, 2014) keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. Penelitian yang dilakukan oleh (Hikmah, 2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.

Berdasarkan uraian di atas, alasan peneliti memilih dua tipe model pembelajaran tersebut karena kedua tipe model pembelajaran tersebut metitik

beratkan pada aktivitas peserta didik. Namun, ada sedikit perbedaan yaitu pada model pembelajaran tipe *Co-op Co-op* adanya kerjasama oleh siswa untuk menceritakan materi yang telah di pelajari di setiap kelompok.Sedangkan, pada model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* setiap siswa berlomba untuk menjadikan kelompoknya pemenang. Jika dilihat dari kedua tipe model pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua tipe model pembelajaran masing-masing memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa dan kedua tipe model pembelajaran tersebut memiliki perbedaan hasil belajar yang dicapai namun belum diketahui seberapa besar perbedaan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Co-op Co-op* dan Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Mata Pelajaran IPS Pada KD Ketiga Dengan Materi Pelaku Ekonomi dan Perannya Dalam Kegiatan Ekonomi Kelas VIII SMP Negeri 8 Singaraja Tahun Ajaran 2020/2021"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, identifikasikan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.2.1 Penggunaan metode yang tidak sesuai oleh guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

1.2.2 Kurangnya minat siswa untuk mempelajari IPS.

1.2.3 Hasil belajar IPS siswa masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah menjawab semua pertanyaan peneliti, maka permasalah peneliti ini dibatasi oleh beberapa hal. Subyek penelitian dibatasi pada siswa kelas VIII 1 dan VIII 2 SMP Negeri 8 Singaraja. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran komparatif tipe Co-op Co-op dan Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Tujuan dari penerapan model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op*?

1.4.2 Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)?

1.4.3 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op* dengan tipe Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada kelas VIII SMP Negeri 8 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitan

Adapun tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui:

1.5.1 Hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op.*

1.5.2 Hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

1.5.3 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op* dan tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). pada kelas VIII SMP Negeri 8 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

a. Mengembangkan teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op* dan tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).dalam hasil belajar.
b. Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk meningkatkan pemahaman terutama bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha untuk menambah wawasan tentang ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan bagi penulis khususnya dan bagi para pendidik umumnya mengenai model pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

   Penelitian ini selain sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan, juga sebagai sarana untuk mengimplementasikan ilmu dan teori yang didapat di bangku perkuliahan dalam kasus nyata di lapangan.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

c. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi atau bacaan ilmiah di perpustakaan dan dapat dijadikan sebagai perbandingan bagi mahasiswa lain dalam menulis karya ilmiah.