

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Segala proses pembelajaran yang berlangsung di satuan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik kualitas sekolah, daerah, juga kualitas Pendidikan nasional. Hal ini disebabkan karena sekolah merupakan salah satu perangkat utama dalam pendidikan.

Penyelenggaraan pendidikan terus melakukan pembenahan sebagai upaya dalam merespon kebutuhan dan tuntutan jaman, sehingga mampu mencetak sumber daya manusia Indonesia yang mampu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan yang terjadi.

Salah satu pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik adalah pelajaran IPS. Pendidikan IPS merupakan salah satu pelajaran yang memberikan kontribusi cukup penting dalam mengatasi permasalahan sosial. Mengapa? Karena pelajaran IPS memiliki peran yang signifikan dalam membentuk dan meningkatkan sumber daya manusia. Manusia yang merupakan makhluk sosial membutuhkan bekal pengetahuan mengenai harkat dan martabat serta tata cara berinteraksi antar sesama makhluk sosial lainnya. Maka dibutuhkan keterampilan dan pengetahuan mengenai tata cara bersosial berdasarkan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat, atau yang biasa kita sebut kecerdasan sosial.

Kecerdasan sosial adalah kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan “membaca” orang lain. Mereka harus dapat mendukung orang lain untuk tumbuh, berkreasi, berkomunikasi, lalu bersama-sama berinovasi.

Namun yang terjadi saat ini, banyak peserta didik yang tidak memiliki kecerdasan sosial, hal ini terlihat dari banyaknya catatan perselisihan antara peserta didik di dalam kelas, dan juga dengan melihat hasil instrument penilaian diri sendiri yang selalu diberikan kepada peserta didik di setiap akhir tahun pelajaran. Hasil instrument menjelaskan bahwa Sebagian besar peserta didik belum mampu bekerja sama dengan baik, dengan teman-teman sekelasnya. Apabila hal ini dibiarkan terus-menerus, tentunya akan menjadi penyebab pecahnya persatuan di sekolah.

Hal penting lainnya adalah di tengah era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi sekarang ini, peserta didik dituntut untuk berpikir kritis dan mampu berinovasi sesuai dengan perannya. Peserta didik dituntut mencari solusi dari sebuah masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga, dalam kehidupan sehari-hari peserta didik diharap dapat memberikan solusi atas masalah mereka.

Untuk dapat bertahan di era globalisasi tentu peserta didik yang memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi yang dapat mengambil dan membuka peluang serta kesempatan untuk maju bersaing di dunia kerja. Peserta didik memahami perannya dalam kegiatan ekonomi, membuka potensi yang ada dalam dirinya untuk menciptakan kreasi produk sehingga bermanfaat untuk dirinya dan orang lain.

SMPN 10 Kejuruan Muda merupakan SMP yang terpadu pengelolaanya dengan Dayah Terpadu Manarul Islam. Hal ini merupakan kesempatan bagi peserta didik yang bersekolah di SMPN 10 kejuruan Muda, untuk dapat lebih mudah memahami perannya dalam kegiatan ekonomi, dan juga mengembangkan

jiwa kewirausahaan mereka. Karena asrama sekolah ini menyediakan ruang bagi peserta didik yang ingin mengembangkan jiwa usahanya. Seperti kantin, koperasi, tanah untuk berkebun atau beternak. Namun berdasarkan hasil pengamatan peneliti, belum ada satupun hasil karya peserta didik yang dijual di koperasi atau kantin. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti untuk menjadikan materi aktivitas ekonomi, sebagai materi dalam penelitian ini.

Salah satu prinsip Pendidikan adalah guru tidak begitu saja memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi peserta didik yang yang seharusnya aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri. Pada suatu proses pengembangan model-model pembelajaran melahirkan berbagai macam konsep belajar yang telah kita kenal yakni yang salah satunya adalah pembelajaran berbasis teori konstruktivisme.

Pendekatan teori konstruktivisme dalam pembelajaran didasarkan pada perpaduan antara beberapa penelitian dalam modifikasi perilaku yang didasarkan pada teori *operant conditioning*. Premis dasarnya adalah bahwa individu harus secara aktif "membangun" pengetahuan dan keterampilannya dan informasi yang ada diperoleh dalam proses membangun kerangka oleh peserta didik dari lingkungan di luar dirinya.

Sementara itu, menurut Brooks dalam Suryadi (2022:16) menjelaskan tujuan pembelajaran dalam teori konstruktivistik mengarah pada bagaimana anak belajar, terutama pada hal-hal yang menciptakan pemahaman baru, yang menuntut aktivitas yang kreatif, produktif dan dapat mendorong anak untuk belajar dan berpikir ulang serta mampu mendemonstrasikan apa yang dipelajarinya.

Hal ini sejalan dengan tujuan Belajar IPS menurut Rohmat Widiyanto (2020:50), peserta didik memiliki kemampuan tentang konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, menguasai kemampuan dasar untuk berpikir kritis dan logis, memecahkan masalah, rasa ingin tahu, inkuiri, dan keterampilan sosial dalam kehidupan sosial, bertanggung jawab, mampu berkomunikasi, bekerjasama, dan bersaing dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional dan global tanpa meninggalkan nilai-nilai sosial budaya lokal.

SMPN 10 Kejuruan Muda merupakan sebuah sekolah negeri yang terpadu pelaksanaannya dengan Dayah Perbatasan Manarul Islam. Sekolah ini terletak di kabupaten Aceh Tamiang. Kabupaten yang berdiri pada tanggal 2 Juni 2002 ini berbatasan langsung dengan kabupaten Langkat, provinsi Sumatera Utara. Hal ini menyebabkan kearifan lokal yang ada di Aceh Tamiang merupakan perpaduan dari suku melayu dan Aceh. Namun berdasarkan hasil penelitian yang pernah penulis lakukan pada semester 1, terkait pengetahuan peserta didik tentang kearifan lokal yang ada di Aceh Tamiang, 72 % peserta didik tidak mengetahui jenis kearifan lokal yang ada di Aceh Tamiang, termasuk pantun yang menjadi tradisi lisan di masyarakat Aceh Tamiang.

Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang cukup dalam membantu peserta didik untuk belajar. Namun berdasarkan data observasi awal yang peneliti lakukan di kelas VII pada tanggal 22 Agustus 2022, kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas cenderung pasif. Peserta didik yang belajar di kelas terlihat hanya mendengar, mencatat penjelasan guru, kemudian mengerjakan soal. Pertanyaan, gagasan, dan pendapat dari peserta didik masih jarang muncul. Kondisi pembelajaran seperti ini menunjukkan rendahnya

aktivitas atau keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Rendahnya aktivitas belajar tentunya akan berdampak pula terhadap rendahnya hasil belajar yang ingin dicapai. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, peserta didik umumnya menganggap pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang banyak menghafal dan cenderung membosankan. Selain mendengar, mencatat dan mengerjakan soal, sesekali akan diadakan pembelajaran dengan cara diskusi kelompok, kemudian dipresentasikan.

Proses pembelajaran yang berlangsung pada saat peneliti melakukan observasi awal masih bersifat seadanya dan cenderung masih minim dalam penggunaan media atau model pembelajaran yang interaktif dan bervariasi. Guru yang mengajar IPS di kelas VII merupakan salah satu guru senior yang dinilai baik dalam menguasai materi. Berdasarkan wawancara dengan guru, disampaikan bahwa hanya sesekali guru menggunakan beberapa media seperti gambar-gambar ataupun video. Namun diakui gambar tersebut merupakan gambar yang guru peroleh dari internet dan merupakan gambar yang menjelaskan kondisi di daerah lain, meski masih terkait dengan materi. Padahal proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik mempelajari lingkungan di sekitarnya yakni belajar dari daerah peserta didik sendiri, baru kemudian belajar dari daerah lain secara menyeluruh. Materi pembelajaran seharusnya sesuai dengan lingkungan sekitar tempat tinggal yang akan mempermudah pemahaman peserta didik. Hal ini sangat sejalan dengan hasil wawancara peneliti yang juga dilakukan kepada peserta didik. Bahwa Peserta didik lebih tertarik untuk belajar IPS apabila pelajaran IPS dikaitkan dengan keadaan lingkungan dan kearifan lokal yang ada di Provinsi Aceh.

Menurut Anggraini, Kusniarti (2019:20) “kearifan lokal didefinisikan sebagai sesuatu kekayaan kebudayaan lokal yang mengandung kebijakan hidup.”. Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari. Pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi daerah. Kearifan lokal yang ada seperti tempat bersejarah, rumah adat, tari tradisional, makanan khas, sastra dan lain sebagainya. Jadi, dengan mengenalkan kearifan lokal daerah sendiri, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat lebih baik. sehingga diakui oleh guru bahwa peserta didik masih tampak kurang tertarik.

Sepanjang pengamatan yang peneliti lakukan, juga terlihat masih belum tampak aktivitas pembelajaran yang aktif dan interaktif di kelas. Berdasarkan aktivitas peserta didik dan proses pembelajaran yang dikelola seperti itu dengan sendirinya menyebabkan konsep akademik dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Sehingga dibutuhkan solusi yang lebih baik dalam mengatasi rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPS peserta didik di kelas VII SMPN 10 Kejuruan Muda

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Huang, R, Spector, JM, Yang, J (2019: 10) Belajar adalah proses alami yang berkelanjutan yang terjadi dalam situasi terorganisir dalam kegiatan sehari-hari. Keberhasilan dalam pembelajaran salah satunya adalah ketercapaian tujuan pembelajaran hal ini dapat dilihat pada hasil belajar peserta didik, yang dikatakan meningkat jika hasil belajar peserta didik berubah atau tinggi. Hasil belajar

menurut Wurjanti (2022:21) adalah pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik berbentuk keahlian tertentu.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Syah dalam Sobri (2020:83) Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dalam individu mencakup rohani dan fisik. Faktor eksternal berkaitan dengan faktor yang berasal dari luar individu yang mencakup keadaan lingkungan sekolah ataupun rumah. Sedangkan faktor pendekatan belajar mencakup metode atau strategi yang digunakan peserta didik dalam belajar untuk memudahkan memahami materi pelajaran.

Faktor eksternal yang dinilai paling dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik terletak pada pihak pengajar, salah satunya adalah kemampuan guru dalam menyampaikan materi dan menggunakan model pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, guru harus mengupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas peserta didik dalam belajar. Salah satunya dengan menggunakan model penyajian materi IPS yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam pembelajaran IPS.

Salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan peserta didik, baik di aspek keterampilan sosial, kognitif, dan sikap peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Trianto dalam Darmadi (2017:38) menuliskan fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam

melaksanakan pembelajaran. Hasanah, Suparman (2022:6) menyatakan pembelajaran ini didasarkan pada falsafah *Homo, Homini, Socius*. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial, sehingga perlu adanya saling ketergantungan antara satu dengan yang lainnya. Dialog interaktif (interaksi sosial) adalah kunci dari semua kehidupan sosial.

Salah satu tipe pembelajaran yang menggunakan prinsip bekerja secara kooperatif adalah tipe pembelajaran *Team Games Tournamentt* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamentt* (TGT) merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar, melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi.

Penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membentuk peserta didik untuk saling bekerja sama, tolong menolong, dan aktif dalam menjawab tantangan.

Pembelajaran TGT ini sebaiknya dilakukan jika pertanyaan yang diajukan bersifat konvergen atau hanya ada satu jawaban yang tepat. Model ini juga untuk memotivasi peserta didik saling membantu dalam menguasai kompetensi yang dapat dipertandingkan. Pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran TGT memberi peluang belajar lebih rileks, bertanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar, Rusyanto (2021:16).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 yang bertujuan membantu peserta didik untuk *mereview* dan menguasai materi pelajaran.

Menurut Ngartiningsih (2022:20) Ada beberapa tahapan dalam melaksanakan model pembelajaran *Team Game Tournamentt*: (a) Guru presentasi kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran; (b) Guru membagi kelompok secara heterogen; (c) Kerja kelompok, mengerjakan LKS; (d) *Scaffolding*, guru mengadakan bimbingan kelompok. (e) *Quizzes Tournamentt*, pelaksanaan kuis; (f) *Validation*, guru memvalidasi kunci jawaban; (g) *Team Recognition*, penghargaan team; dan (h) Evaluasi oleh guru.

Suarjana dalam Yuliani (2020:125) menuliskan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamentt* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana yang merupakan kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran TGT antara lain 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 peserta didik
- e. Mendidik peserta didik untuk berlain bersosialisasi dengan orang lain
- f. Aktivitas belajar lebih tinggi
- g. Hasil belajar lebih baik
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

1) Bagi guru

a) Sulitnya pengelompokan peserta didik 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 peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu mengatur waktu pembelajaran dengan efisien dengan peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu secara membuktikan bahwa tipe TGT memberikan dampak positif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian Kurnia, Heryadi (2021) menyimpulkan bahwa Rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPA di SD sangat besar. Tipe TGT memberikan hasil positif yang signifikan pada hasil belajar, retensi, maupun sikap.

Lebih lanjut, penelitian Sugiata (2019) menyimpulkan Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti bahwa 90% peserta didik telah mencapai ketuntasan KKM 78 (standar sekolah) dalam materi laju reaksi.

Kesimpulan di atas menunjukkan bahwa penerapan tipe TGT di kelas telah memberikan hasil belajar matematika yang memuaskan dibandingkan dengan penggunaan model ceramah. Lebih lanjut Salam, Hossain & Rahman juga

mengatakan, di samping hasil belajar yang memuaskan, tipe TGT juga memberikan dampak yang positif terhadap sikap peserta didik.

Penelitian Afriyadi (2017) yang berjudul Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan media permainan konsentrasi terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS kelas V, menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen terhadap kelas kontrol. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 85,91 dan perolehan nilai kelas kontrol sebesar 71,19. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 14,72. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis terbukti bahwa pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS peserta didik kelas V.

Penelitian Tanti Pradhita (2018) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournamentt* Dan *Numbered Heads Together* Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajarpeserta didik Kelas IV Sekolah Dasar solo menyimpulkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT Dan NHT lebih baik daripada hasil belajar IPA peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Langsung.

Penelitian Wulandari (2018) menyimpulkan penggunaan tipe pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan di kelas dapat mengatasi permasalahan

dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan, kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memperlihatkan pengaruh yang positif pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan asumsi ini penulis menilai tipe TGT dapat dijadikan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di kelas yang memiliki permasalahan dalam proses pembelajaran, dan diyakini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada akhirnya.

Faktor lain yang dapat membuat sebuah proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik adalah media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit disampaikan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Penggunaan media yang tepat dan efektif akan membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi.

Uno dalam Olivia (2022:9) menyatakan,"Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media, selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, menyampaikan pembelajaran, motivasi." dapat juga bagian dimanfaatkan tertentu dari penguatan untuk kegiatan maupun motivasi.

Penggunaan media pembelajaran harus dibuat interaktif agar dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga efektif dalam membantu peserta didik menangkap materi yang disampaikan guru dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Tipe TGT dalam pelaksanaannya menggunakan kartu-kartu pertanyaan. Kartu-kartu ini dimainkan dengan cara diambil secara bergiliran oleh peserta didik pada saat melaksanakan *game* di meja *tournament*. Kartu dibuat menjadi media

permainan yang lebih berbeda dan lebih menarik. Media yang dipakai oleh peneliti pada penelitian ini adalah sebuah media permainan yang bernama *Kokami* (Kotak dan Kartu Pantun Misterius). Namun dalam penelitian ini penulis membuat pertanyaan dengan menggunakan struktur kalimat pantun. *Kokami* terdiri atas suatu kotak dan kartu yang berisi pantun pertanyaan. Dikatakan misterius karena kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop tersebut dimasukkan di dalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tidak diketahui.

Penggunaan media *Kokami* ini bertujuan agar peserta didik lebih tertarik, aktif, dan tidak bosan dalam belajar IPS sehingga dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS yang baik pula, sekaligus memperkenalkan salah satu kearifan lokal yang ada di lokasi peneliti berada yaitu pantun.

Penelitian Syilvi (2017) menyebutkan, “Hasil belajar peserta didik meningkat setelah penerapan pembelajaran dengan pemanfaatan media *Kokami* pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Kokami* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media permainan ini dinilai mampu merangsang daya pikir peserta didik menjadi lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kesimpulan penelitian ini menjadi rujukan yang mendasari bahwa integrasi media *Kokami* pada tipe TGT akan memberikan dampak yang lebih positif pada peningkatan hasil belajar IPS.

Berdasarkan latar belakang permasalahan berupa, ketidak mampuan peserta didik bekerja sama dengan rekan sekelasnya, ketidak mampuan peserta

didik untuk berpikir inovatif dalam kegiatan ekonomi yang berlangsung di sekolah, kurangnya informasi peserta didik terkait pantun sebagai kearifan lokal yang ada di Aceh Tamiang, kurangnya aktivitas belajar serta rendahnya hasil belajar IPS, mendorong keinginan penulis untuk meneliti lebih jauh tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media kotak kartu pantun misterius terhadap aktivitas dan hasil belajar dalam suatu penelitian dengan judul “Analisis Perbedaan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Kokami*”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan, identifikasi masalah yang dapat ditarik adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan belum tepat dan inovatif.
2. Media pembelajaran yang saat ini tersedia dirasakan masih belum efektif untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Aktifitas belajar yang cenderung pasif, dikarenakan peserta didik merasa bosan dengan pelajaran IPS.
4. Pemahaman peserta didik pada materi IPS masih kurang, sehingga hasil belajar peserta didik rendah.
5. Pemahaman peserta didik yang masih rendah terkait pemahaman kearifan lokal yang ada di Aceh Tamiang khususnya pantun.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, perlu dilakukan pembatasan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar IPS pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VII SMPN 10 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang
2. Hasil belajar IPS pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VII SMPN 10 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang
3. Penggunaan *Kokami* (kotak kartu pantun misterius) yaitu kartu pertanyaan yang dibuat dengan menggunakan struktur kalimat pantun.
4. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Materi Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan untuk kelas VII, semester genap.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan aktivitas belajar IPS pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran

konvensional pada peserta didik kelas VII SMPN 10 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang?

2. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VII SMPN 10 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang?

### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan aktivitas belajar IPS pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VII SMPN 10 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPS pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VII SMPN 10 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPS di SMP.

### 1. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik: Untuk membantu peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik secara maksimal dalam pembelajaran IPS.
- b. Bagi guru: Sebagai bahan informasi atau masukan positif bagi guru-guru yang mengajar pada pembelajaran IPS.
- c. Bagi peneliti selanjutnya: sebagai kajian referensi tentang penggunaan model pembelajaran TGT