

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang penting dalam pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas pada berbagai jenis dan jenjang pendidikan termasuk sekolah merupakan titik berat dari pembangunan masa kini dan masa mendatang. Banyak hal yang dapat ditempuh untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan selama proses belajar mengajar berlangsung. Suasana yang menyenangkan selama proses belajar mengajar diharapkan dapat menciptakan siswa yang memiliki kepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia dan memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat, bangsa dan negara<sup>1</sup>.

Pembelajaran yang diberikan guru di dalam kelas umumnya masih belum maksimal, hal ini dikarenakan berbagai faktor yang mempengaruhi kondisi belajar siswa. Pada umumnya ada tiga faktor yang mempengaruhi kondisi siswa dalam belajar, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal yang dimaksud adalah kondisi fisik dan psikis siswa. Faktor eksternal yakni kondisi lingkungan sekitar siswa, baik lingkungan sosial maupun lingkungan nonsosial. Sedangkan faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Undang-undang Republik Indonesia Pasal 1 No 20 Tahun 2006 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (online)

<sup>2</sup> Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Rosdakarya. Hal 170

Beberapa kebiasaan yang dilakukan selama pembelajaran umumnya tetap didominasi oleh guru. Hal ini terlihat pada saat pengamatan di kelas VIII SMP Negeri 8 Pamekasan. Guru menjelaskan secara lisan di depan kelas, menuliskan materi pelajaran di papan tulis dan menggunakan buku ajar siswa dalam pembelajaran sehari-hari. Guru juga telah menggunakan pertanyaan-pertanyaan pancingan di sela-sela memberikan materi pelajaran, namun tetap saja kemampuan siswa untuk memahami materi masih tergolong rendah. Guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan setiap kali guru selesai menjelaskan satu topik pelajaran, namun sangat jarang siswa yang mau bertanya. Dari kondisi inilah guru beranggapan bahwa siswa telah memahami dan mengerti tentang materi yang baru saja disampaikan oleh guru. Pada saat guru memberikan pertanyaan dari materi yang telah dijelaskan, hanya ada beberapa siswa yang mengacungkan tangan untuk berusaha menjawab pertanyaan dari guru, sedangkan siswa yang lain hanya diam.

Kegiatan pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 8 Pamekasan masih berlangsung secara konvensional sehingga keterlibatan siswa di dalam kelas sangat minim dan terabaikan. Hal-hal lain yang menyebabkan kurang tertariknya siswa di dalam proses pembelajaran yaitu (1) penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik; (2) penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif; (3) guru kurang membimbing siswa ada saat pembelajaran berlangsung; (4) dalam menjelaskan materi guru kurang menggali pengetahuan siswa sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar; (5) guru hanya berada di depan kelas karena mobilitas guru terbatas; (6) kurang adanya kerja sama antar siswa dan cenderung bekerja sendiri.

Pembelajaran kooperatif merupakan alternatif dalam memenuhi harapan dan memberikan solusi bagi rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif dapat membawa siswa belajar melalui beberapa metode yang menarik, efektif, serta membuat siswa lebih banyak aktif berinteraksi dalam pembelajaran di kelas. Hal ini didukung oleh Slavin (1999) dimana pembelajaran kooperatif adalah alat yang ampuh yang dapat digunakan untuk mencapai akademik, sosial, dan tujuan afektif siswa dengan cara saling bekerja sama dalam kelompok-kelompok untuk memecahkan masalah<sup>3</sup>. Model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan, yaitu *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick*.

Model pembelajaran *Rally Robbin* merupakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa untuk saling bekerja sama. Model pembelajaran *Rally Robbin* dapat melatih siswa melakukan kerjasama, berdiskusi, akuntabilitas individu muncul ketika mengajukan komentar dan menanggapi komentar lain dari siswa sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa. Sedangkan model pembelajaran *Fan-N-Pick* adalah model pembelajaran yang memiliki keunggulan memberikan kesempatan bagi siswa dalam kelompok untuk berpartisipasi dalam pembelajaran<sup>4</sup>. Hasil penelitian Mawarni (2017) yang berjudul “Peningkatan *Self Esteem* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick*” pada siswa kelas V SDN Purwantoro 8 Malang. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data: 1) persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada

---

<sup>3</sup> Slavin, R.E., Cooper, R. 1999. Improving Intergroup Relations: Lessons, Learned From Cooperative Learning Programs. *Journal of Social Issues*.

<sup>4</sup> Indiyantika, T. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dipadu Dengan Rally Coach Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan IPS Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Kebon Agung Kabupaten Malang. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang. Hal 16

siklus I ke siklus II sebesar 67,78% menjadi 80,40% dengan kategori baik sekali, 2) persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa pada siklus I ke siklus II sebesar 65,12% menjadi 79,67%, 3) hasil observasi *self esteem* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 73,70% menjadi 85,34 % dengan kategori baik sekali, (2) data hasil angket *self esteem* siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 67,31% menjadi 72,63% dengan kategori baik. Berdasarkan data asil observasi *self esteem*, data hasil angket *self esteem* dapat disimpulkan bahwa *self esteem* siswa meningkat setelah belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick*.<sup>5</sup>

Model pembelajaran *Fan-N-Pick* memiliki tahapan dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang di dalamnya terdiri dari 4-5 siswa. Masing-masing kelompok mendapatkan kartu yang berisikan soal dari guru. Salah satu siswa di dalam kelompok menjadi siswa pertama yang memegang kartu di tangan dan dibentuk seperti kipas. Siswa pertama menyuruh siswa kedua untuk mengambil kartu di tangannya secara acak. Siswa kedua bertugas membacakan soal yang ada pada kartu yang telah diambilnya. Siswa ketiga bertugas untuk menjawab soal. Siswa keempat bertugas mengoreksi atau menanggapi jawaban siswa ketiga dan mencatat jawabannya. Apabila dalam satu kelompok terdiri dari 5 siswa, maka siswa kelimalah yang bertugas mencatatnya. Kemudian siswa bergantian peran searah dengan jarum jam<sup>6</sup>.

Peneliti memilih menerapkan model pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* karena kedua model ini sesuai dengan karakteristik muatan pelajaran di

---

<sup>5</sup> Mawarni, Putri Y. 2017. Peningkatan *Self Esteem* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* pada siswa kelas V SDN Purwantoro 8 Malang. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/954/626>

<sup>6</sup> Kagan, S.& Kagan. M. 2009. *Kagan, Cooperative Learning*, San Clemente: Kagan Publishing. Hal 6.33

sekolah menengah pertama. Model ini dapat mengembangkan kemampuan kritis siswa, kemampuan social serta keaktifan siswa, agar nantinya hasil yang diharapkan adalah siswa mampu memberikan pelajaran yang prima dengan situasi dan kondisi yang bervariasi. Hal ini didukung oleh penelitian Drakeford (2012) yang berjudul “*The Effects of Cooperative Learning on the Classroom Participation of Students Placed at Risk for Societal Failure*” dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa. Model *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* memudahkan guru untuk pemeratakan pembagian tugas kepada siswa yang berjumlah cukup banyak<sup>7</sup>. Peneliti memilih kelas VIII SMP Negeri 8 Pamekasan karena di sekolah ini merupakan sekolah yang tidak hanya menerapkan pembelajaran yang berupa penerapan ilmu saja akan tetapi menanamkan karakter kepada siswa. Sehingga siswa diharapkan mampu menjadi siswa yang luhur dalam budi, unggul dalam prestasi. Berdasarkan gambaran umum di atas, peneliti tertarik meneliti mengenai **“Penerapan Model Pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP NEGERI 8 Pamekasan”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai arahan penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 8 Pamekasan?

---

<sup>7</sup> Drakeford, William. The Effects of Cooperative Learning on the Classroom Participation of Students Placed at Risk for Societal Failure. Psychology Research, ISSN 2159-5542 April 2012, Vol. 2, No. 4, 239-246 dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED535720.pdf>

2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan atas rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin didapat adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 8 Pamekasan.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Pamekasan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah pengetahuan tentang pembelajaran kooperatif model *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* sebagai model pembelajaran.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Selama proses penelitian, siswa dapat mengambil manfaat mengenai model pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Model pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* sebagai model pembelajaran dapat sebagai masukan guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif untuk proses belajar mengajar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mensosialisasikan model pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* sebagai model pembelajaran kepada guru untuk kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya sehingga peneliti selanjutnya mendapatkan bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenis.

## **E. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dan batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMP VII Pamekasan dengan subjek penelitian siswa kelas 8 pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.
2. Penelitian ini hanya membahas sejauh mana penerapan model pembelajaran *Rally Robbin* Dan *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## **F. Definisi Istilah**

1. Model pembelajaran *Rally Robbin* memiliki langkah-langkah, diantaranya:
  - (1) guru mengajukan masalah yang terdapat berbagai jawaban atau solusi,
  - (2) guru memberi waktu untuk berpikir, dan
  - (3) siswa saling memberikan jawaban atau solusi.

2. Model pembelajaran Fan-N-Pick memiliki langkah-langkah, diantaranya:  
(1) masing-masing kelompok mendapatkan kartu yang berisikan soal dari guru, (2) salah satu siswa di dalam kelompok menjadi siswa pertama yang memegang kartu di tangan dan dibentuk seperti kipas. Siswa pertama menyuruh siswa kedua untuk mengambil kartu di tangannya secara acak, (3) siswa kedua bertugas membacakan soal yang ada pada kartu yang telah diambilnya, (4) siswa ketiga bertugas untuk menjawab soal, (5) siswa keempat bertugas mengoreksi atau menanggapi jawaban siswa ketiga dan mencatat jawabannya, dan (6) siswa bergantian peran searah dengan jarum jam.
3. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses belajar berlangsung yang diukur melalui tes untuk ranah kognitif, sedangkan untuk ranah afektif diukur melalui lembar observasi.

### **G. Kajian Penelitian Terdahulu**

Pemaparan hasil penelitian sebelumnya yang relevan diperlukan guna mendukung materi dalam penelitian ini. Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Wahyu yang berjudul Kolaborasi Pembelajaran Kooperatif *Tipe Quiz-Quiz Trade* dan *Fan-N-Pick* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS kelas VIII SMPN 3 Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut, 2015. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kedua model kooperatif ini dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa dari hasil siklus I sebesar 77,75% meningkat menjadi 84,18% pada siklus II, serta dapat

meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII dari hasil tes akhir siklus I secara klasikal diperoleh sebesar 75% meningkat menjadi 84,18% pada siklus II<sup>8</sup>.

2. Syafitri dalam skripsi yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Dan Self Esteem Siswa Pada Mata Pelajaran Pelayanan Kepada Pelanggan Melalui Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Fan-N-Pick dengan Carousel Feedback*” pada siswa kelas XI APK SMK Muhammadiyah 2 Malang, 2014. Analisis data pada penelitian ini merupakan analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Fan N Pick* dengan *Carousel Feedback* dalam pembelajaran pelayanan kepada pelanggan pada siswa XI APK SMK Muhammadiyah 2 Malang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang meliputi nilai kognitif dan afektif siswa. Sebelum penerapan kolaborasi model pembelajaran *Fan N Pick* dengan *Carousel Feedback* sebagian besar siswa memiliki *self esteem* rendah akan tetapi setelah diterapkannya kolaborasi model ini mampu meningkatkan *self esteem* siswa pada mata pelajaran Pelayanan Kepada Pelanggan kelas XI APK SMK Muhammadiyah malang. Sebagian besar siswa memiliki *self esteem* tinggi setelah diterapkannya model pembelajaran *Fan N Pick* dengan *Carousel Feedback*<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Wahyu. 2015. yang berjudul Kolaborasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quiz-Quiz Trade* dan *Fan-N-Pick* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS kelas VIII SMPN 3 Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. Malang: Universitas Negeri Malang.

<sup>9</sup> Syafitri, E.M. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Dan Self Esteem Siswa Ada Mata Pelajaran Pelayanan Kepada Pelanggan Melalui Peneraan Kolaborasi Model Pembelajaran *Fan N Pick* Dengan *Carousel Feedback*. Malang: Universitas Negeri Malang

3. Mawarni yang berjudul “Peningkatan *Self Esteem* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick*” pada siswa kelas V SDN Purwantoro 8 Malang, 2017. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data: 1) persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I ke siklus II sebesar 67,78% menjadi 80,40% dengan kategori baik sekali, 2) persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa pada siklus I ke siklus II sebesar 65,12% menjadi 79,67%, 3) hasil observasi *self esteem* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 73,70% menjadi 85,34 % dengan kategori baik sekali, (2) data hasil angket *self esteem* siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 67,31% menjadi 72,63% dengan kategori baik. Berdasarkan data asil observasi *self esteem*, data hasil angket *self esteem* dapat disimpulkan bahwa *self esteem* siswa meningkat setelah belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick*.<sup>10</sup>
4. Radja yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Talking Chips dan Fan-N-Pick dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS” pada siswa kelas VIII-D di SMP Kristen Citra Bangsa Kota Kupang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Tahapan dalam PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah motivasi siswa dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi siswa pada siklus I dengan kriteria tinggi

---

<sup>10</sup> Mawarni, Putri Y. 2017. Peningkatan *Self Esteem* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* pada siswa kelas V SDN Purwantoro 8 Malang. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/954/626>

meningkat menjadi sangat tinggi pada akhir siklus II. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran baik oleh guru dan siswa<sup>11</sup>.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas membuktikan bahwa model pembelajaran *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan hasil penelitian terdahulu sebagai landasan teori dalam menerapkan model *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Pamekasan. Jadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada kombinasi variabel yang diukur di dalam penelitian serta subjek penelitiannya, sedangkan persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel yang digunakan dan metode penelitiannya.

---

<sup>11</sup> Radja, Petrus Logo. 2017. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Talking Chips dan Fan-N-Pick dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS” pada siswa kelas VIII-D di SMP Kristen Citra Bangsa Kota Kupang. [https://media.neliti.com/media/publications/212019-  
implementasi-model-pembelajaran-kooperat.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/212019-implementasi-model-pembelajaran-kooperat.pdf)