

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Konsekuensi perkembangan dunia pendidikan pada saat ini menuntut kreativitas seluruh komponen di bidang pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan hidup manusia. Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses untuk mengajarkan manusia dalam berbagai situasi yang bertujuan untuk memberdayakan diri. Oleh karena itu, tanpa pendidikan manusia tidak dapat memberdayakan dirinya sendiri. Dan bahkan bisa menyebabkan terjadinya keterbelakangan. Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa dalam pasal 1 ayat 1 adalah sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Secara tersirat dari pengertian di atas menjelaskan bahwa suasana belajar dan proses belajar merupakan esensi dalam pelaksanaan pendidikan. Salah satu bentuk pelaksanaan pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran disini memegang proporsi yang cukup besar dalam dunia pendidikan apalagi di pendidikan formal. Selama proses pembelajaran berlangsung, banyak sekali unsur yang terlibat didalamnya. Seperti yang diungkapkan oleh (Tirtarahardja & La Sulo, 2008) yaitu peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan, alat dan metode dan lingkungan pendidikan.

Kegiatan proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling penting dalam pendidikan, sebab berhasil atau tidaknya pencapaian pendidikan sangat bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara professional dimana dalam proses pembelajaran kedudukan guru dan siswa

**Esti Herlianti, 2017**  
**PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

setara namun memiliki fungsi yang berbeda. Pembelajaran yang baik akan menunjang pencapaian hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa yang diperoleh dari proses kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada saat Ulangan Harian (UH), Ujian Tengah Semester (UTS), ataupun Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung, pembelajaran lebih banyak menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centre*). Hal ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar berlangsung pasif dan sangat membosankan. Sehingga pembelajaran sosiologi kurang menarik dan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sosiologi cenderung rendah. Berikut daftar nilai rata-rata siswa hasil UH (Ulangan Harian) di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung Tahun Ajar 2017.

**Tabel 1.1**  
**Nilai Ulangan Harian Kelas XI IPS-3**  
**SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung**

No.	Nama Siswa	L/P	Hasil Ulangan
1.	Alyaa Goesti Milenniasari S	L	78
2.	Amanda Zsa-Zsa Paramita	L	60
3.	Anurliawati Santun A	P	90
4.	Aristya Putri Paridipta	P	70
5.	Aulia Syafa Nur Azizah M	P	80
6.	Benita Nindya Gianina	L	60
7.	Cindy Tri Barori	P	45
8.	Diannisa Sapta Putri	P	85
9.	Fabian Rizky Ramadhan	P	80
10.	Fadly Rosyad Pratama	P	85

Esti Herlianti, 2017

**PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

11.	Feldyansyah Kusuma	L	80
12.	Ghina Rahmawati	L	69
13.	Hana Fadilah	L	65
14.	I Made Trisnarendra A	P	90
15.	Ilham Ibrahim	P	95
16.	Ilham Nugraha	L	90
17.	Indriani Agatha Kuswara	L	90
18.	Kartika Sri Septiani	P	55
19.	Melati Imtinah Suci	L	50
20.	Mochammad Rizal S	L	55
21.	Muhammad Shakti Bintang	L	50
22.	Nadia Katrina Madeline	L	90
23.	Nadyn Arlinda Arru	P	85
24.	Nurul Apriliyanti	P	90
25.	Rachma Nabila Maharani	L	40
26.	Raditya Arya Pratama	L	60
27.	Raja Azizah Purnandari	P	45
28.	Refi Nur Oktaviani	P	85
29.	Reynaldi Akbar Setiawan	L	65
30.	Salsabilla Fahira Puteri	P	85
31.	Shafa Muhammad Milana	P	80
32.	Siswanti Alifia Putri	P	80
33.	Zahrah Nurlaila	P	40
34.	Ziyadatan H	P	85
35.	Zyta Sinta	P	75

(Sumber: Guru mata pelajaran sosiologi Nilai Ulangan harian Kelas XI. IPS-3 SMA Laboratorim Percontohan UPI Bandung).

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh peserta didik kelas XI IPS-3 SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung pada Tahun Ajaran 2016/2017 masih ada yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) standar kompetensi. Nilai rata-rata kelas tersebut adalah sebesar 58 sedangkan nilai KKM sekolah tersebut adalah sebesar 75. Dalam tes ini sebanyak 48,56% siswa memiliki nilai dibawah KKM atau dinyatakan tidak lulus sebesar 58%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya permasalahan yang mengakibatkan

Esti Herlianti, 2017

**PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

masih banyaknya siswa kelas XI IPS 3 yang hasil belajarnya rendah pada mata pelajaran sosiologi. Data hasil belajar tersebut merupakan hasil dari ulangan sosiologi yang dilakukan sebanyak 3 kali, namun masih banyak peserta didik yang mrendapatkan nilai yang dibawah KKM.

Dari permasalahan hasil belajar sosiologi tersebut, mengindikasikan adanya masalah yang perlu mendapatkan perhatian serius, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mencari bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada dasarnya tujuan pendidikan tidak akan tercapai tanpa adanya perencanaan, pengelolaan yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang baik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh (Rusman, 2013, hlm. 133) bahwa, “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Dari pendapat tersebut terlihat bahwa model pembelajaran yang di gunakan guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa model yang baik dan tepat, akan membuat kegiatan pembelajaran membosankan. Dan akhirnya inilah yang akan menimbulkan munculnya beberapa masalah.

Selain itu, ada juga masalah dalam hal komunikasi. Berdasarkan pengamatan peneliti, guru yang bersangkutan masih kurang dalam menarik minat peserta didik. Komunikasi yang di gunakan masih bersifat satu arah, yaitu guru yang selalu menyampaikan. Padahal di atas tadi sudah di jelaskan bahwa salah satu unsur dalam proses pembelajaran yaitu interaksi edukatif. Interaksi edukatif merupakan komunikasi timbal balik antara peserta didik dengan pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan (Tirtarahardja & La Sulo, 2008). Interaksi edukatif ini seperti tanya jawab antar guru dengan peserta didik, tanya jawab antar peserta didik, diskusi kelompok, dan lain-lain. Ketika interaksi edukatif tidak berjalan sbagaimana mestinya, tujuan pendidikan akan sulit untuk di capai.

Semua permasalahan yang timbul seperti diatas merupakan dampak dari menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat. Hal inilah yang sangat di khawatirkan apalagi dalam mata pelajaran Sosiologi. Mata pelajaran Sosiologi memang terkenal sebagai salah satu mata pelajaran yang di penuh dengan teori-teori.

**Esti Herlianti, 2017**

***PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI***

Bahkan ketika siswa mendengar Sosiologi, mereka langsung beranggapan tentang pelajaran yang membosankan karena di penuh dengan teori-teori. Hal ini memang benar, menurut Narwoko dan Suyanto, (2010, hlm. 17) “Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat, tidak sebagai individu yang terlepas dari kehidupan masyarakat.

Sorokin (dalam soekanto, 2007, hlm. 17) mengemukakan bahwa,

Sosiologi adalah suatu ilmu yang mempelajari:

1. Hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka gejala-gejala sosial ( misalnya antara gejala ekonomi dengan agama, keluarga dengan moral, hukum dengan ekonomi, gerak masyarakat dengan politik dan sebagainya);
2. Hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dengan gejala-gejala nonsosial (misalnya gejala geografis, biologis dan sebagainya);
3. Ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial.

Dari pengertian sosiologi di atas, terlihat bahwa sosiologi memang merupakan ilmu yang sangat berhubungan dengan semua kejadian yang terjadi dalam masyarakat banyak teori yang harus di pelajari untuk menjelaskan serta menganalisisnya. Namun sebenarnya mempelajari sosiologi sangat menyenangkan karena kita mengetahui kaidah-kaidah kehidupan di masyarakat. Pembelajaran sosiologi merupakan pembelajaran yang memiliki kontribusi penting dalam membimbing peserta didik untuk memahami fenomena sehari-hari, sehingga mereka siap untuk menjalani hidup bermasyarakat dengan baik. Dalam pembelajaran ini peserta didik diharapkan memahami konsep-konsep sosial, seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, konflik sosial, proses terciptanya integrasi sosial, memahami berbagai peran sosial dalam masyarakat serta menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian sosial dalam kehidupannya. Sehingga untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik harus benar-benar memperhatikan penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.

Untuk merubah *mind-shet* peserta didik mengenai pembelajaran sosiologi yang membosankan untuk itu, di butuhkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Ketika pendidik mampu berinovatif dengan model pembelajaran maka diharapkan akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi

Esti Herlianti, 2017

**PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

pelajaran terutama dalam Sosiologi. Oleh karena itu pembelajaran *cooperative learning* teknik TGT (*Teams Games Tournament*) dan model pembelajaran teknik NHT (*Numbered Heads Together*) sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran sosiologi, yang menekankan pada keterampilan proses. Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif dapat membantu meningkatkan keterampilan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga akan lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Metode TGT adalah metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam kelompok-kelompok kecil untuk permainan secara *tournamen* dengan kelompok lain (Huda, hlm. 2013). *Tournamen* ini dilakukan untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya bagi kelompok. Dalam metode ini, siswa akan di ujikan atau diturnamenkan dengan siswa yang berkemampuan sama. Ketika di rasa siswa sudah berkembang maka dia bisa naik ke tingkat kemampuan selanjutnya. Sehingga dengan kata lain, ini juga akan memotivasi siswa dalam meningkatkan pemahamannya mengenai materi pelajaran.

Model pembelajaran NHT tidak jauh berbeda dengan model pembelajaran TGT karena kedua model ini lebih berpusat pada siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif. Tujuan Pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar sosiologi siswa karena di dalam TGT terkandung proses permainan yang menjadikan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. (Handayani, 2010, hlm. 12) menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa belajar lebih *rileks*, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model NHT juga merupakan model pembelajaran yang mengadakan *sharing* pengetahuan antara teman sejawat dan antar siswa dan guru karena kedua model ini lebih kepada diskusi kelompok, *tournamnet*, dan keberanian mengemukakan pendapat. Sehingga disini peserta didik yang akan menjadi *student center* sedangkan guru hanya menjadi fasilitator. Pembelajaran seperti ini akan lebih efektif karena siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung.

Esti Herlianti, 2017

**PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Looper dalam Hidayat (2011, hlm. 45) bahwa, peserta didik hanya mampu memahami dan mengingat apa yang dibaca sebesar (10%), di dengar sebesar (20%), yang dilihat sebesar (30%), yang dilihat dan didengar sebesar (50%), yang dikatakan dan ditulis sebesar (70%), dan yang dilakukan sebesar (90%). Karena itu peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya sekedar mendengar, melihat, menulis, akan tetapi peserta didik perlu melakukan sesuatu dalam pembelajaran agar peserta didik dapat memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan maksimal.

Untuk menjawab hal tersebut maka model pembelajaran teknik TGT dan NHT adalah cocok untuk diterapkan karena, penggunaan model TGT dan NHT ini dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif dan kritis, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar, merubah pandangan bahwa Sosiologi bukan ilmu yang sulit dipahami, dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan seru. Untuk itulah perlu dilakukannya penelitian yang berkaitan dengan variabel tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel terhadap hasil belajar. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Perbedaan Keberhasilan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Teknik NHT (*Numbered Heads Together*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi.”** (Kuasi Eksperimen Kelas XI IPS di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung).

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Perbedaan Keberhasilan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Teknik NHT (*Numbered Heads Together*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi.” (Kuasi Eksperimen Kelas XI IPS di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung).

Untuk ketercapaian sasaran penelitian ini, maka penulis menfokuskan  
Esti Herlianti, 2017

**PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

kajian penelitian dengan rumusan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Adakah perbedaan hasil belajar siswa antara model *cooperative learning* teknik TGT (*Teams Games Tournament*) dengan model konvensional pada pembelajaran sosiologi kelas XI IPS?
- 2) Adakah perbedaan hasil belajar siswa antara model *cooperative learning* teknik NHT (*Numbered Heads Together*) dengan model konvensional kelas XI IPS?
- 3) Adakah perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran *cooperative learning* teknik TGT (*Teams Games Tournament*) dengan model pembelajaran teknik NHT (*Numbered Heads Together*) pada pembelajaran sosiologi kelas XI IPS?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan teknik NHT (*Numbered Heads Together*) di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Selanjutnya, agar tujuan penelitian lebih fokus maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara model *cooperative learning* teknik TGT (*Teams Games Tournament*) dengan model konvensional pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS.
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa antara model *cooperative learning* teknik NHT (*Numbered Heads Together*) dengan model konvensional pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara model *cooperative learning* teknik TGT (*Teams Games Tournament*) dengan model pembelajaran teknik NHT (*Numbered Heads Together*) pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Esti Herlianti, 2017

**PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan diatas, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang dapat diaktualisasikan secara aplikatif dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- 1) Memberikan kontribusi pengetahuan dalam bidang Sosiologi khususnya mengenai pengembangan model *Teams Games Tournamen* (TGT) dan NHT (*Numbered Heads Together*) terhadap pembelajaran Sosiologi sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Sosiologi.
- 2) Untuk mendukung teori-teori yang sudah ada sebelumnya sehubungan dalam masalah yang dibahas dalam penelitian sehingga memperkuat penelitian tersebut.
- 3) Sebagai bahan perbandingan bagi penelitian berikutnya yang sejenis.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berhubungan dengan bidang Sosiologi maupun bidang kependidikan seperti:

- 1) Bagi penulis, penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang nyata dan sebagai pembelajaran bagi masa depan ketika berperan sebagai pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah, khususnya sekolah Laboratorium Percontohan UPI Bandung yang menjadi target melakukan penelitian ini.
- 2) Bagi guru, dijadikan masukan sebagai alternatif model pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Bagi peserta didik, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena didalam proses pembelajarannya mampu

memunculkan motivasi belajar yang tinggi sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik.

- 4) Bagi mahasiswa, program studi pendidikan sosiologi, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu referensi dalam model pembelajaran.
- 5) Bagi pihak SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam proses pembelajaran, baik pada mata pelajaran Sosiologi, ataupun mata pelajaran yang lainnya.
- 6) Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam media pembelajaran.
- 7) Bagi kehidupan sosial, melalui penggunaan metode TGT dan NHT mengajarkan kepada peserta didik mampu bekerjasama, menghargai orang banyak, dan mampu beradaptasi tanpa membedakan status dan peranan.

### **1.5. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur Organisasi Skripsi berisi rincian mengenai urutan sistematika penulisan agar dapat dipahami oleh berbagai pihak, skripsi ini terdiri dari lima bab yang telah di susun berdasarkan struktur penelitian sebagai berikut:

#### **BAB 1 Pendahuluan**

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi, pendahuluan membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

#### **BAB II Kajian Pustaka**

Bab ini mengulas mengenai teori relevan yang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoretis dalam penyusunan penelitian dalam bab ini akan dibahas mengenai Perbedaan Keberhasilan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Teknik NHT (Numbered Heads Together) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi.”

Esti Herlianti, 2017

**PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

(Kuasi Eksperimen Kelas XI IPS di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung), kerangka pemikiran, hipotesis penelitian dan penelitian terdahulu.

### **BAB III Metode Penelitian**

Bab ini membahas mengenai metode penelitian termasuk beberapa komponen lainnya seperti lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengolahan data serta analisis data.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini mengulas hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari pengolahan data atau analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, analisis data dan pembahasan dari analisis data yang sudah dicapai oleh peneliti.

### **BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**

Pada bab ini berisi tentang penarikan simpulan dari permasalahan yang diteliti, berisi implikasi dan rekomendasi dari penulis kepada pihak yang terkait dalam penelitian.

Esti Herlianti, 2017

*PERBEDAAN KEBERHASILAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI*