

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe window shopping*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran *cooperative learning* telah lama dikembangkan oleh para ahli sebagai alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran, terutama mentransformasikan model pembelajaran yang berpusat pada guru menuju kepada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam model pembelajaran *cooperative* peran guru adalah memberikan dorongan pada peserta didik untuk kerja sama dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran yang didesain dengan dukungan materi dan sumber pembelajaran. Materi pembelajaran diorganisasi dalam bentuk masalah yang menuntut untuk dapat dipecahkan melalui kerja sama dalam belajar. Peserta didik dapat secara bersama menyelesaikan pemecahan masalah, dengan memungkinkan mereka saling belajar sesuai dengan prinsip pembelajaran bersama teman sebaya (*peer teaching*) (Ahmad, S 2014:200).

Pembelajaran *cooperative learning* merupakan metode pembelajaran yang menyajikan ide bahwa peserta didik harus mampu melaksanakan kerja sama melalui sebuah tim, dalam proses pembelajaran yang lebih bertanggung jawab. Tim terdiri atas peserta didik dengan berbagai macam latar belakang, karakter, dan sifat. Perbedaan tersebut akan menyebabkan peserta didik memiliki pengalaman yang beragam sehingga antara yang satu dan lainnya akan saling melengkapi (Doni, 2017:291).

Kooperatif dalam bahasa Inggris disebut dengan "*cooperate*", yaitu bekerja sama. Model *cooperative learning* didasarkan atas falsafah "*homo homini socius*" yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Ciri khusus *cooperative learning* mencakup

lima unsur yang harus diterapkan, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi proses kelompok (Doni, 2017:192).

b. Tujuan *cooperative learning*

Tujuan umum *cooperative learning* adalah menciptakan situasi yang keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Adapun tujuan khusus dari pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

- a. Hasil belajar pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik.
- b. Keragaman Model pembelajaran *cooperative* tujuan agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut mencakup perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.
- c. Pengembangan keterampilan sosial, *Cooperative learning* bertujuan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif adalah berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok (Doni, 2017:193).

c. Karakteristik *cooperative learning*

cooperative learning memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya, yaitu:

1. Peserta didik bekerja dalam kelompok secara *cooperative* untuk menuntaskan materi belajarnya;
2. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah;
3. Apabila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda;

4. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu (Doni, 2017:194).

d. Jenis-jenis Model *Cooperative Learning*

Bentuk pembelajaran kooperatif yang berbeda dibedakan, dengan masing-masing bentuk memiliki karakteristik dan keunggulan tertentu. (Slavin, 2009) membedakan antara berbagai model *cooperative* berdasarkan dua komponen utama: struktur insentif dan struktur tugas. Pembelajaran *cooperative learning* menciptakan kesempatan bagi siswa untuk secara aktif berinteraksi dengan orang lain, menegosiasikan makna di sekitar tugas, dan cara berpikir dan melakukan yang baru. Model pembelajaran *cooperative learning* menurut (Slavin, 2009) terdiri dari berbagai jenis tipe, yaitu :

1. Student Team Achievement Divisions (STAD)

STAD dibentuk berdasarkan pemenuhan pedagogi instruksional. Empat sampai lima siswa akan ditempatkan dalam beberapa kelompok yang terdiri dari tingkat diferensiasi tertentu: latar belakang, kemampuan kompetensi, jenis kelamin, ras, dan sebagainya. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator akan memberi pengarahan kepada siswa dengan instruksi yang singkat namun tepat. Selanjutnya siswa akan membaca materi yang ditugaskan di Kelompok Pakar sebelum direklasifikasi ke dalam kelompok STAD untuk bertukar pikiran. Setelah diskusi di Kelompok Pakar, siswa kemudian kembali ke kelompok STAD masing-masing untuk sintesis informasi. Siswa harus membenarkan pendapat orang lain, rekan mengevaluasi pemahaman, dan meringkas konsep yang disumbangkan oleh masing-masing siswa. Penilaian akan mengevaluasi pemahaman tentang ide-ide kunci menggunakan presentasi, kuis, dan aplikasi. Peningkatan kemampuan akan diukur melalui akumulasi skor (Arden S, 2019:30).

2. Jigsaw

Jigsaw adalah strategi pembelajaran *cooperative learning* yang memungkinkan setiap siswa dari kelompok "rumah" untuk berspesialisasi dalam satu aspek topik (misalnya, satu kelompok mempelajari habitat hewan hutan hujan, kelompok lain mempelajari predator hewan hutan hujan). Siswa bertemu dengan anggota dari kelompok lain yang ditugaskan aspek yang sama. Dengan strategi ini, setiap siswa dalam kelompok "rumah" berfungsi sebagai bagian dari teka-teki topik dan ketika mereka bekerja sama secara keseluruhan, mereka membuat teka-teki gambar yang lengkap (Arden S, 2019:31).

3. Team Game Tournament (TGT)

TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran *cooperative*. Model pembelajaran ini dapat diterapkan disemua jenjang pendidikan. Selain itu, model ini juga dapat diterapkan dalam berbagai pelajaran yang diajarkan. Namun, model ini cukup dinamis untuk digunakan dikelas. Penerapan model pembelajaran ini menekankan pada proses pembelajaran dimana siswa bekerja sama dengan teman sebayanya di dalam kelas. Biasanya, siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa. Ketika mendistribusikan siswa ke dalam kelompok, dosen harus mempertimbangkan keragaman anggota kelompok seperti jenis kelamin, ras dan tingkat kecerdasan (Arden S, 2019:31).

4. GI

Model investigasi kelompok dijelaskan pada tahun 1960 oleh Herbert Thelen, yang memanfaatkan filosofi pendidikan John Dewey tentang pemecahan masalah demokratis. Dalam model Thelen, siswa diberikan kesempatan untuk pengambilan keputusan demokratis dan pemecahan masalah melalui penyelidikan masalah nyata, masalah, atau keprihatinan. Model ini juga memberikan kesempatan kepada pendidik untuk

mengintegrasikan bidang studi seperti sains, seni bahasa, dan matematika dengan studi sosial (Arden S, 2019:32).

5. **Numbered-Head-Together**

Numbered Heads Together adalah strategi mendengarkan dan berbicara yang melibatkan siswa bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. siswa ditugaskan ke dalam kelompok bernomor dan berukuran sama yang terdiri dari 3-5 orang. Setiap siswa individu dalam setiap kelompok juga diberi nomor, yang berarti seorang siswa mungkin siswa #3 dari grup #5, misalnya. Setelah semua kelompok dibuat dan siswa diberi nomor, guru mengajukan pertanyaan atau memberikan tugas (Arden S, 2019:35).

a. **Pengertian Model Pembelajaran *Window Shopping***

Window shopping berasal dari kata *window* dan *shopping*. *Window* bisa diartikan sebagai sebuah jendela yang memberikan kita kebebasan untuk melihat dunia luar tanpa adanya gerakan melangkah dari tempat kita berdiri, namun kita mampu melihat sekitar kita yang tak terbatas, kita mampu melihat pemikiran orang lain, begitu juga mereka dapat melihat pemikiran kita. Maka diasumsikan sebagai *window shopping* berarti berbelanja yang sudah sangat populer dalam pembelajaran sosial. Karena kata *shopping* bisa diasumsikan sebagai proses membeli dan diidentikkan dengan tempat jual beli dan supermarket. Namun dalam proses pembelajaran kata *shopping* ini diasumsikan bahwa setiap siswa diberi kebebasan untuk berjalan-jalan melihat karya orang lain dan memberikan pemahaman baru bagi orang yang berjalan melihat hasil karya orang lain (Nurdjanah, 2022:9).

Window shopping berasal dari kata *window* dan *shopping*. *Window* diartikan sebagai sebuah jendela yang memberikan kebebasan untuk melihat sekitar kita yang tak terbatas dan melihat pemikiran orang lain. *Shopping* berarti berbelanja yang populer dalam

pembelajaran sosial. *Window shopping* adalah model pembelajaran yang membantu siswa merasa lebih terhubung dengan teman sekelasnya saat mereka sedang belajar. Model tersebut melibatkan siswa menyelesaikan tugas yang membantu mereka memahami materi, diikuti dengan fase diskusi di mana mereka membagikan pekerjaan mereka dengan orang lain (Dian. Q, 2022:854).

Model pembelajaran *window shopping* merupakan salah satu model *cooperative learning* dengan belajar bersama secara berkelompok untuk memahami materi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuannya. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, siswa dapat belajar secara aktif dan dinamis dengan memamerkan hasil karya secara kreatif (Fifi, 2023:34).

Menurut Erliyanti peserta didik sangat asyik dalam model pembelajaran *window shopping* karena mereka bisa berjalan-jalan sambil belajar. Peserta didik yang berjalan-jalan ke kelompok lain mempunyai tugas memberikan masukan atau pertanyaan tentang materi yang dibahas. Sedangkan peserta didik yang bertugas menjaga *stand* siap untuk melakukan tanya jawab dengan kelompok lain yang berkunjung (Erliyanti 2019: 8).

b. Karakteristik pembelajaran *window shopping*

Karakteristik pembelajaran *Windows Shopping* berdasarkan karakteristik pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

a. Pembelajaran secara *team*

Team merupakan tempat atau wadah untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran *Windows Shopping* tidak bisa di laksanakan secara individu. Artinya model pembelajaran ini hanya bisa di laksanakan secara kelompok (*team*).

b. Didasarkan pada manajemen *cooperative learning*

Untuk mencapai tujuan kelompok, pembelajaran *Windows Shopping* harus didasarkan pada manajemen *cooperative* sebagaimana apa yang telah di ungkapkan yang terdiri dari 3 fungsi yaitu :

1. Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan yang menunjukkan bahwa pembelajaran *Windows Shopping* di laksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah di tentukan.
2. Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajara *Windows Shopping*, menentukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
3. Fungsi manajemen, sebagai contoh menunjukkan bahwa pembelajaran *Windows Shopping* perlu di tentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes ataupun lisan.

c. Kemauan untuk bekerjasama

Keberhasilan pembelajaran *Windows Shopping* ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, maka prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu di tekankan dalam pembelajaran *Windows Shopping*. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran *Windows Shopping* tidak akan mencapai hasil optimal.

d. Keterampilan bekerjasama

Kemampuan bekerja sama dipraktikan melalui aktivitas dalam kegiatan kelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota kelompok sendiri maupun anggota kelompok lain (Nurdjanah, 2022:9).

c. Langkah-langkah model pembelajaran *Window Shopping*

Pada model pembelajaran *windows shopping proses* dan langkah-langkah pembelajarannya menuntut peserta didik lebih aktif baik dalam berdiskusi, maupun menyampaikan materi sebagai tutor

sebaya untuk temannya yang lain sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. *Shopping* atau 'berbelanja' dalam proses pembelajaran diasumsikan bahwa peserta didik diberi kebebasan berjalan-jalan melihat hasil kerja kelompok lain sehingga memberikan pengalaman baru bagi mereka untuk mengembangkan hasil kerjanya (Angga, 2021:191).

Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme dimana teori Pendidikan yang megedepankan peningkatan perkembangan logika dan konseptual peserta didik, dengan berdiskusi dengan sesama peserta didik sehingga didapatkan rasa percaya diri, antusiasme dan interaksi tiap peserta didik sehingga membuat diskusi menjadi hidup dan suasana proses belajar menjadi menyenangkan, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik jika suasana kelas kondusif antara siswa dan guru (Angga, 2021:195).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam model *cooperative learning tipe window shopping* adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan bagian materi yang akan disampaikan. Usahakan materi untuk setiap kelompok berbeda supaya menggugah rasa ingin tahu siswa dari kelompok lain.
- b. Setelah kegiatan diskusi kelompok, hasil diskusi dibuat pada kertas yang telah disiapkan guru dan bisa ditambahkan hiasan dengan warna-warni.
- c. Hasil karya setiap kelompok dipajang dan siswa dari kelompok lain mengamati secara bergilir. Untuk memotivasi siswa, guru dapat memberikan penghargaan kepada hasil kerja dan hasil belanja siswa. Melalui kegiatan *window shopping*, siswa dapat memahami pembelajaran dengan materi yang berbeda disetiap kelompok. Suasana kelas menjadi lebih meriah dan siswa tidak bosan karena ada pergerakan dan tidak hanya duduk saja. Waktu

yang diperlukan untuk membahas materi yang banyak pun dapat menjadi lebih singkat (Nurdjanah, 2022:10).

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kemdikbud, hasil belajar terdiri dua kata yakni “Hasil” dan “Belajar”. Hasil artinya sesuatu yang diadakan atau kegiatan yang telah dicapai dari apa yang dilakukan sebelumnya atau kegiatan yang telah dikerjakan baik kelompok maupun individu pada bidang tertentu. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu sehingga merubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

— Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar juga merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (Hairil, 2018:5).

Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajarnya. Oleh karenanya, tes hasil belajar sebagai alat untuk mengukur hasil belajar harus mengukur apa yang telah dipelajari dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan intruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku, karena tujuan pengajaran yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya, hasil belajar yang diukur merefleksikan tujuan pengajaran (Purwanto, 2013:38).

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar, merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan

keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Rusmono, 2014:7).

Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah pada ranah kognitif, Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental otak, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif, berhubungan dengan kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi (Rusmonoo, 2014:9).

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi, faktor jasmani dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran *window shopping* Menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS (Rusmono, 2014:14).

7. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran merupakan persiapan yang sangat penting bagi anak di masa depan, dalam hal ini masa depan kehidupan anak yang ditentukan orang tua dan juga dirinya sendiri. Oleh karenanya, sekolah mempersiapkan mereka untuk hidup dan bersosialisasi dalam masyarakat yang akan datang. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada peserta didik (Toefilus A, 2022:142).

Berdasarkan dengan (Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Bab I mengenai Pendidikan nasional berbunyi : “Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Permendiknas, 2006).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat diartikan sebagai kajian terpadu dari berbagai macam disiplin ilmu sosial dan untuk mengembangkan potensi sosial. Program persekolahan Ilmu Pengetahuan Sosial dikoordinasikan sebagai bahan sistematis dan dibangun di atas berbagai disiplin ilmu antara lain Antropologi, ilmu politik, Arkeologi, Ekonomi Sosiologi, Geografi, Sejarah, Hukum, Filsafat Psikologi, Agama, Sosiologi, dan juga Mencakup materi yang sesuai dari humaniora, matematika dan ilmu-ilmu alam. Menurut Mifthauddin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah terjemahan dari *Social Studies* yang ada di Amerika yang berarti “penelaahan atau

kajian tentang masyarakat”. Berikut pengertian IPS menurut ahli pendidikan dan ahli IPS di Indonesia dalam (Miftahuddin, 2016:270).

IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni geografi, sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar, sudah dipelajari (Miftahuddin, 2016:271).

Perpektif mengenai pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian berbagai disiplin ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah serta mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai (values) sehingga dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang. Ilmu Pengetahuan Sosial juga dapat diartikan sebagai perpaduan antara berbagai disiplin ilmu sosial.

IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan Pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan qubins bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis (Ahmad S, 2013:138).

Dari beberapa pendapat IPS, maka pendapat penulis tentang IPS ialah cabang ilmu sosial yang dimasukkan dalam kurikulum sekolah melalui penyederhanaan dalam suatu mata pelajaran sekolah dalam bentuk *integrative* yang mengkaji tentang konsep-konsep ilmu sosial

yang diturunkan dari cabang ilmu sosial seperti: geografi, sosiologi, antropologi ekonomi, dan sejarah sebagai tujuan pengajaran di sekolah.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial (Nasrullah, 2022:25).

Pendidikan IPS dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan konsep IPS itu meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme kepada peserta didik (Teofilus, 2022:143). Tentang tujuan IPS juga disebutkan lebih rinci dalam yaitu sebagai berikut:

1. Menyiapkan siswa menjadi warga negara yang baik.
2. Menyiapkan siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, membentuk inquiry skills, mengembangkan sikap nilai.
3. Membantu anak dapat berpikir logis, mengembangkan rasa toleransi.

4. Membantu anak agar dapat mengemukakan ide-ide secara selektif, secara lisan dan tertulis.
5. Membantu anak mengerti dunia hidupnya dalam mengetahui hak dan kewajibannya sebagai warga negara.
6. Mengembangkan rasa estetika, etika, menghormati orang lain, memanfaatkan waktu senggang dan sebagainya (Mifthahuddin, 2016:273).

c. karakteristik pembelajaran IPS

Dalam hal ini teori belajar yang mendukung pembelajaran IPS yaitu teori belajar yang konstruktivis. Teori tersebut sesuai dengan teori belajar abad 21 (revolusi industri 4.0). Konstruktivisme diyakini sebagai suatu proses dimana pendidik dan peserta didik bersama-sama menerjemahkan dan membangun pengetahuan yang selama ini terpendam dan belum digali dari dalam diri untuk dapat menimbulkan pertanyaan mengenai pengetahuan yang ada. Para peneliti juga ada yang berkata bahwa istilah konstruktivisme berasal dari Piaget dan juga Bruner dalam teori pembelajaran (Nasrullah, 2022:108).

Piaget mengemukakan bahwa proses belajar akan terjadi apabila ada aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Teori ini menjelaskan bahwa kecerdasan anak berkembang seiring dengan pertumbuhannya, dan bahwa perkembangan kognitif anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, tetapi juga tentang mengembangkan atau membangun mental. Dia membedakan faktor yang mempengaruhi tersebut kedalam dua bagian yaitu umur dan tahapan. Dalam hal ini kedua komponen yang dimaksud oleh Piaget adalah apa yang anak bisa dan tidak mengerti pada tingkat usia yang berbeda Piaget. Dalam teorinya Piaget menyatakan bahwa perkembangan mendahului pembelajaran. Artinya anak akan belajar secara individu untuk dapat berkembang kedalam kehidupan social. (Nasrullah 2022:109).

Konstruktivisme adalah sintesis dari berbagai teori yang tersebar dalam satu bentuk, ini adalah asimilasi ide-ide behavioris dan kognitif. Pada teori kognitif ide-ide yang ada antara lain memori, animo, rekognisi, bahasa, rasio, pemecahan masalah, dan daya cipta. Sementara itu, pada teori behavioris ide-ide yang ada antara lain tingkah laku yang dipengaruhi oleh lingkungan. “Sikap konstruktivis mempertahankan bahwa belajar adalah proses membangun makna, bagaimana orang memahami pengalaman mereka. Konstruktivisme sendiri dapat diterapkan dalam kelas untuk mendukung proses belajar mengajar (Nasrullah 2022:110).

B. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang di jadikan sebagai bahan referensi dan studi literatur dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

Tabel 2.1
Matriks Penelitian Relevan

No.	Nama	Judul/Tahun	Perbedaan	Persamaan
1.	Penulis Jurnal oleh Fifi Nur Rokhmah	“Penerapan Model Pembelajaran <i>Window Shopping</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Madrasah Aliyah”	Perbedaan dalam penelitian terdahulu adalah pada metode penelitian yang menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) sebagai strategi dalam pemecahan masalah dan subjeknya yaitu siswa Tingkat	Sama-sama membahas tentang model pembelajaran <i>cooperative learning tipe window shopping</i> dan hasil belajar siswa

			<p>MAN kelas X sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Eksperimental Design.</i> dengan menggunakan soal pre-test dan Post-test serta subjek penelitiannya yaitu kelas VIII</p>	
2.	<p>Penulis Jurnal oleh Maryana</p>	<p>“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Window Shopping</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kondisi Wilayah Indonesia Pada Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 2 Kaliangkrik Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2021/ 2022”</p>	<p>Perbedaan dalam penelitian terdahulu yaitu menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan beberapa tahapan siklus dan subjeknya adalah siswa kelas VII sedangkan penelitian ini menggunakan</p>	<p>Sama-sama membahas tentang model pembelajaran <i>cooperative learning tipe window shopping</i> dan melihat hasil belajar siswa</p>

			jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Eksperimental Design</i> .	
3.	Penulis Jurnal oleh Wiji & Asep	“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Window Shopping</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Pringapus Kabupaten Semarang”	Perbedaan dalam penelitian terdahulu yaitu Lokasi penelitiannya dilakukan di Semarang, tahun penelitian 2023, penelitian terdahulu melakukan uji <i>mann-whitney</i> dan uji <i>N-Gain Score</i> sedangkan penelitian ini dilakukan di kota Bengkulu, Tahun 2024, penelitian ini menggunakan uji <i>independent sample T-test</i> .	Sama-sama membahas tentang model pembelajaran <i>cooperative learning tipe window shopping</i> dan sama sama mencari pengaruh hasil belajar siswa

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoritik yang telah diuraikan sebelumnya, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang Bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2019:95). Dapat di simpulkan dalam Kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.1

Kerangka Berpikir

Keterangan:

X = Model *cooperative Learning Tipe Window Shopping*

Y = Hasil belajar siswa

D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dalam bentuk kalimat pernyataan. Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Terdapat Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Window Shopping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kota Bengkulu

Ho: Tidak terdapat Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Window Shopping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kota Bengkulu