



Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* Terintegrasi Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPS

Septia Herjanah^{1*}, Herman Lusa²

¹²Program Studi PGSD, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹²Jl. Cimanuk Km. 6,5 Padang Harapan, Bengkulu

* Korespondensi: E-mail: septiaherjanah1909@gmail.com

ABSTRACT

Learning Models of Teams Games Tournaments Type Integrated with Media Puzzles on student learning outcomes in social studies subjects of class V SDN Gugus II Bengkulu Utara. The type used is quantitative research. The method used is quasy experiment with research design The Matching Only Pretest-Posttest Group Design. The population is SDN Gugus IIBengkulu Utara. The sampling technique uses cluster random sampling. The sample is B-accredited SDN and KTSP curriculum. Class V at SDN 090 with the number of students as many as 15 students as the experimental class and class V students at SDN 099 with the number of students as many as 15 students as the control class. The t-test results get tcount (4.132) > t table (1.666). The tcount obtained is higher than ttable, it can be concluded that there is a significant influence of the Cooperative Learning learning model Teams Games Tournaments Type Integrates With Media Puzzle on Social Studies learning outcomes of students in class V SDN Gugus II Bengkulu Utara.

Keyword: cooperative learning teams games tournaments type, media puzzle, social studies learning outcomes

1. PENDAHULUAN

IPS adalah mata pelajaran yang menjadi dasar pengembangan kompetensi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial yang ada dalam diri siswa yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. Susanto (2016: 138) mengungkapkan bahwa hakikat IPS merupakan ilmu untuk menumbuhkan konsep dan pemikiran berdasarkan kenyataan kondisi sosial pada lingkungan siswa dan masyarakat." IPS adalah ilmu yang berkaitan dengan hubungan dan interaksi sosial untuk menjadikan warga negara menjadi warga negara yang

berjiwa sosial dan bertanggung jawab pada bangsa dan negaranya.

Pendidikan IPS melatih siswa menjadi warga negara yang baik, yang mempunyai pengetahuan, kepedulian dan keterampilan sosial yang akan bermanfaat bagi dirinya dan bagi masyarakat. Sejalan dengan pendapat Ahmadi (2011: 9), bahwa "IPS sebagai pendidikan berfungsi untuk memberikan bekal kepada peserta didik berupa pengetahuan sosial yang bermanfaat untuk kehidupannya dikemudian hari, kemampuan intelektual dan sosial dalam membina kepedulian sosial bagi sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam

merealisasikan tujuan pendidikan nasional."

Trianto (2014 : 176) berpendapat bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk menjadikan peserta didik peka pada masalah sosial dalam lingkungan, mempunyai sikap mental positif dan terampil untuk menyelesaikan masalah. Pada situasi seperti ini guru dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat mewujudkan tujuan IPS tersebut.

Pembelajaran IPS adalah sarana untuk mencapai tujuan dari mata pelajaran IPS. Melalui pembelajaran, siswa belajar untuk mengubah dirinya menjadi lebih baik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fathurrohman (2010:5), "belajar merupakan proses seseorang mendapatkan perubahan sebagai hasil pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan". Perubahan yang dimaksud dalam hal ini tertuju untuk memperoleh perubahan yang lebih baik dari sebelumnya.

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Interaksi yang terjalin dalam proses pembelajaran haruslah berlangsung multiarah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS, maka pelaksanaan pembelajaran harus berlangsung dengan baik. Pembelajaran IPS harus menjadikan siswa aktif dan menjadi pusat dari pembelajaran. Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar saat ini belum berjalan dengan baik. Tujuan pembelajaran IPS belum tercapai secara optimal. Pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai pembelajaran IPS masih rendah.

Berdasarkan observasi pra-penelitian di SDN Gugus II Bengkulu Utara menunjukkan nilai hasil belajar

yang diperoleh siswa dalam ujian IPS yang sangat rendah menandakan siswa belum berhasil menguasai materi atau mengalami kesulitan dalam belajarnya. Permasalahan hasil belajar rendah ditemukan di kelas V SDN Gugus II Bengkulu Utara.

Berdasarkan data hasil ulangan harian (test formatif) diperoleh nilai rata-rata setiap siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 099 Bengkulu Utara sebesar 70,4 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 53,4%, nilai rata-rata SDN 090 Bengkulu Utara sebesar 70,0 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 40% dan nilai rata-rata SDN 097 Bengkulu Utara sebesar 67,0 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 46,6%. Hasil belajar tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai rata-rata siswa belum mencapai KKM mata pelajaran IPS yaitu sebesar 72.

Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor. Beberapa faktor tersebut yaitu; (a) guru kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, (b) guru menggunakan model pembelajaran konvensional (c) siswa belajar IPS dengan menghafal dan membaca buku, sehingga pengetahuan yang mereka miliki hanya sebatas ingatan hapalan saja, (d) guru kurang menggunakan media pembelajaran dan (e) mata pelajaran IPS dijadikan mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, maka diperlukan sebuah upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada siswa serta menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa agar siswa lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran

dan hasil belajar lebih optimal. Model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diintegrasikan dengan media *Puzzle*.

Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diintegrasikan dengan media *Puzzle* dalam pembelajaran IPS akan memudahkan siswa untuk menemukan konsep dan bermakna bagi siswa karena belajar sambil bermain akan membuat siswa tidak mudah bosan. Penggunaan media *Puzzle* dapat mengarahkan siswa untuk memecahkan suatu kesulitan intelektual dalam membangun konsep serta pemahaman sesuai dengan informasi yang telah diperoleh.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) meletakkan siswa pada kelompok belajar sehingga siswa tidak fokus terhadap dirinya sendiri, model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* juga diistimewakan dengan model pembelajaran yang di dalamnya terdapat *games* dan *tournaments*. Menurut Rusman (2012: 202) "salah satu jenis pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe *Cooperative Learning* yang membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 3 atau 4 siswa yang heterogen dengan kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda." Dengan model ini pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, model pembelajaran ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Sejalan dengan penelitian Astutik (2013) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar kelas IV

di SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo" yang mengatakan bahwa menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* Untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan media *Puzzle* untuk memecahkan suatu masalah. Selain itu, penggunaan media *Puzzle* ini untuk menyajikan materi agar lebih menarik. Penggunaan media *Puzzle* ini menjadikan interaksi antara guru dan siswa lebih aktif dan fokus. Penggunaan media *Puzzle* dapat mengarahkan siswa untuk memecahkan suatu kesulitan intelektual dalam membangun konsep serta pemahaman sesuai dengan informasi yang telah diperoleh. Hal ini, senada dengan pendapat Al-Azizy (2010: 79) bahwa "*puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak anak, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* diintegrasikan dengan media *Puzzle*. Judul penelitiannya adalah "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* Diintegrasikan Dengan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN Gugus II Bengkulu Utara"

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2018: 13), "Penelitian kuantitatif bertolak dari studi pendahuluan obyek yang diteliti

untuk mendapatkan masalah dan menjawab masalah (hipotesis) tersebut menggunakan referensi teoritis yang relevan." Menurut Winarni (2011: 37), "penelitian kuantitatif memiliki kejelasan unsur seperti tujuan, pendekatan, subyek, sampel, sumber data, langkah penelitian, hipotesis, desain penelitian, pengumpulan data, dan analisis data dapat dilakukan apabila semua data terkumpul." Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasy experiment*). Desain eksperimen yang digunakan adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Group Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Gugus II Bengkulu Utara. Teknik pengambilan sampel menggunakan cara *cluster random sampling*. Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, diperoleh SDN 090 Bengkulu Utara sebagai kelas eksperimen dan SDN 099 Bengkulu Utara sebagai kelas kontrol. Untuk mengetahui sampel homogen, kelas yang terpilih kemudian diuji dengan cara melakukan uji homogenitas. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes untuk mengukur aspek kognitif berupa lembar tes dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 soal dengan empat alternatif jawaban. Selanjutnya dilakukan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda soal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan satu hari sebelum perlakuan diberikan. Masing masing siswa diberikan lembar soal *pretest*. Setelah *pretest* dilaksanakan, kedua kelas sampel dilakukan pembelajaran, pembelajaran kelas menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournamen* diintegrasikan dengan media

puzzle sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran EEK. Setelah kegiatan pembelajaran, siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Analisis data dilakukan terhadap skor *pretest* dan *posttest*. Pengolahan dan analisis data yang dilakukan meliputi penentuan skor soal, analisis statistik deskriptif, Analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial. Untuk pengolahan data uji prasyarat dan analisis inferensial menggunakan program *Microsoft Excel* 2007.

3. HASIL

Pretest

Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 60,0 dan kelas kontrol sebesar 57,6. Setelah melakukan perhitungan rata-rata, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat*. Data dikatakan normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} sebesar 1,656 dan χ^2_{tabel} sebesar 9,488 dan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} sebesar 6,235 dan χ^2_{tabel} sebesar 9,488 artinya $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil ini berarti hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Lalu dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 0,781 dan nilai F_{tabel} sebesar 2,48 Artinya status varian hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen. Karena kedua sampel berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik dengan menggunakan uji-t. Dalam perhitungan

Uji-t, apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan yang berarti antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Demikian sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang berarti antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji $t_{pretest}$ menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 0,686 lebih kecil daripada nilai t_{tabel} sebesar 1,666. Artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen atau kemampuan awal mereka sama.

Posttest

Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 76 dan kelas kontrol sebesar 65,07. Uji normalitas pada kelas eksperimen menunjukkan nilai χ^2_{hitung} sebesar 6,55 dan χ^2_{tabel} sebesar 9,488. Pada kelas kontrol menunjukkan nilai χ^2_{hitung} sebesar 6,361 dan χ^2_{tabel} sebesar 9,488, artinya $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil ini berarti bahwa hasil *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Lalu dilakukan uji homogenitas hasil *posttest* menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 0,60 dan nilai F_{tabel} sebesar 2,48. Artinya status varian hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen. Langkah terakhir dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,132 lebih besar daripada nilai t_{tabel} sebesar 1,666, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments diintegrasikan dengan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN gugus II Bengkulu Utara.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments diintegrasikan dengan media puzzle memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN gugus II Bengkulu Utara. Dilihat dari hasil uji perbedaan *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan hasil *posttest* lebih baik dibanding dengan hasil *pretest*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 090 Bengkulu Utara sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SDN 099 Bengkulu Utara sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilaksanakan berdasarkan RPP yang sudah dirancang sebelumnya. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dalam kelas diberikan lembar *pretest*. Lembar *pretest* untuk melihat pengetahuan awal siswa terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament diintegrasikan dengan media puzzle, sedangkan pada kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran menggunakan EEK. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran, masing-masing kelas diberikan lembar *posttest*. Lembar *posttest* untuk melihat kemampuan siswa pada kelas sampel.

Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai di kelas eksperimen sebesar 76,00 sedangkan nilai rata-rata di kelas

kontrol sebesar 65,05. Pada kelas eksperimen nilai varian sebesar 70,86 dan standar deviasi sebesar 8,42 lebih besar dibandingkandengan kelas kontrol dengan nilai varian 117,64 dan standar deviasi sebesar 10,85. Nilai $t_{hitung\ posttest}$ 4,132 lebih besar dibandingkan t_{tabel} (1,666) artinya H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* diintegrasikan dengan media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di kelas V SDN gugus II Bengkulu Utara. Pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* diintegrasikan dengan media *puzzle* ditandai dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Astutik (2013) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klatingsari 1 Tarik Sidoarjo dan diperkuat dengan hasil penelitian Sucahyo (2013) yang menyatakan bahwa "penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema pekerjaan kelas 3 SDN Sembung, Sukorame Lamongan".

Dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* diintegrasikan dengan media *puzzle* membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka melakukan kegiatan bersama kelompoknya dan dalam model ini guru hanya sebagai *fasilitator* yang membimbing siswa saat mereka menjalankan kegiatan diskusi. Hal ini sesuai dengan hasil

penelitian yang dilakukan oleh Selviani, V. (2016), menyatakan bahwa dengan menggunakan model *cooperative* tipe *Team Game Tournament* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV semester 2 Sekolah Dasar Negeri Cijerah 6 Bandung.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* diintegrasikan dengan media *puzzle* siswa menjadi lebih termotivasi dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dalam menyelesaikan tugas, mereka berlomba-lomba untuk lebih cepat menyelesaikan *puzzle* yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2009:13) menyatakan bahwa di dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* siswa akan memainkan *game/tournament* dengan anggota lain untuk menyumbangkan poin bagi skor tim, sehingga siswa terlihat antusias ketika bermain *tournament*, mereka benar-benar mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal ini diperkuat oleh penelitian Maisaroh (2011), yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) terbukti meningkatkan prestasi dan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Sungapan Bantul tahun ajaran 2010/2011.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* diintegrasikan dengan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS pada siswa

kelas V SDN gugus II Bengkulu Utara. Hal tersebut dapat dilihat dari perhitungan uji-t pada hasil *posttest* siswa yaitu nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Nilai t_{hitung} (4,132) > t_{tabel} (1,666), sehingga H_a diterima dan terdapat pengaruh. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* diintegrasikan dengan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN gugus II Bengkulu Utara. Dengan demikian penelitian ini berhasil.

6. REFERENSI

- Ahmadi, L. K., & Sofan, A., (2011), *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Al-Azizy, A. S., (2010), *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya!*. Yogyakarta: Diva Press
- Astutik, T. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11.
- Fathurrohman, P. & Sutikno. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Maisaroh, S. (2011). Upaya Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. *Dinamika Pendidikan*, 6(2), 150-169.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Perseda.
- Selviani, V. (2016). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Cooperative Tipe Team Game Tournament Pada Pembelajaran Ips Mengenai Aktivitas Ekonomi Dan Sumber Daya Alam* (Doctoral dissertation, Fkip Unpas).
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung :Nusa Media.
- Sucahyo, D. (2013). Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-10.
- Sugiyono., (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Pramedia Grup
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Winarni, E.W., (2011), *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.