

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN KONSEP DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Evi Nurwahidah¹, M. Japar², Endry Boeriswati³

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Jakarta

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Jakarta

Pendidikan Bahasa, Universitas Negeri Jakarta

evinurwahidah@yahoo.co.id

Abstract : The purpose of this study was to determine the effect of learning method and self concept towards the learning outcomes of social. This research in SDN Duren Seribu 04 Depok on fourth grade in academic year 2016/2017, by using simple random sampling technique was done to 68 students. The data is collected by test and analyzed by using analysis variant (ANOVA) two way design with treatment by level 2x2. Based on the results and discussion, it concluded that (1) the learning outcomes of students taught by using Team Games Tournament method are higher than students taught by using Jigsaw method, (2) there is interaction effect between the application of learning method and self concept towards learning outcomes of social, (3) the learning outcomes of students taught by using Team Games Tournament method are higher than students taught by using Jigsaw method on group of the students who have high self concept, and (4) the learning outcomes of students taught by using Jigsaw are higher than students taught by using Team Games Tournament method on group of the students who have low self concept. The result of this research indicates that Team Games Tournament method with self concept able to improve learning outcomes of social

Keywords: Jigsaw, Team Games Tournament, Self Concept, and Learning Outcomes of Social

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran dan konsep diri terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Duren Seribu 04 Depok pada kelas IV tahun ajaran 2016/2017 dengan menggunakan teknik simple random sampling yang telah dilakukan kepada 68 siswa. Pengambilan data diperoleh melalui tes dan dianalisis menggunakan analisis varian (ANOVA) dua jalur dengan desain treatment by level 2x2. Berdasarkan hasil dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa (1) hasil belajar IPS antara siswa yang diajarkan menggunakan metode *Team Games Tournament* lebih tinggi dari siswa yang diajarkan menggunakan metode *Jigsaw*, (2) terdapat pengaruh interaksi antara penerapan metode pembelajaran dan konsep diri terhadap hasil belajar IPS, (3) hasil belajar IPS antara siswa yang diajarkan menggunakan metode *Team Games Tournament* lebih tinggi dari siswa yang diajarkan menggunakan metode *Jigsaw* pada kelompok siswa yang memiliki konsep diri tinggi, dan (4) hasil belajar IPS antara siswa yang diajarkan menggunakan metode *Jigsaw* lebih tinggi dari siswa yang diajarkan menggunakan metode *Team Games Tournament* pada kelompok siswa yang memiliki konsep diri rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Team Games Tournament* dengan konsep diri mampu meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa

Kata kunci : *Jigsaw, Team Games Tournament, Konsep Diri, dan Hasil Belajar IPS*

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh di semua jenjang sekolah dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Pada Sekolah Dasar mata pelajaran IPS sangat penting dipelajari untuk para peserta didik guna untuk bekal kehidupan siswa sendiri di masa depan.

Temuan di lapangan, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar cenderung kurang meningkatkan kreatifitas siswa, terutama dalam proses pembelajaran IPS masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh seorang guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini cenderung pada pencapaian target kurikulum, lebih mementingkan pada hafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru, dalam penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga membuat suasana

pembelajaran menjadi tidak kondusif dan membuat siswa menjadi pasif.

Masalah-masalah yang dikemukakan di atas, perlu dicari model pembelajaran yang baru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa, efektif, efisien dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar materi pahlawan dalam mata pelajaran IPS. Dalam hal ini penulis memilih model pembelajaran *Cooperative* yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam berkerja

Salah satu model pembelajaran *cooperative* yang dilakukan peneliti adalah *cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw*. Slavin mengemukakan *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. (Robert E. Slavin. 1994: 59). Keunggulan TGT menurut jurnal penelitian *Educational Technology*, TGT mampu menghasilkan hasil positif pada

dimensi kinerja sosial, sikap, dan akademik (*Educational Technology*, 1980: h. 15).

Menurut Randy Konsep diri adalah “*self-concept as when the child learn that some things are always there and some things are there only sometimes*” (Randy, 2008:466). Konsep diri merupakan penilaian siswa terhadap dirinya sendiri. Penilaian ini dapat berupa penilaian tentang baik buruk serta kelebihan dan kekurangan diri siswa. Konsep diri sebagai penentu sikap siswa dalam bertingkah laku, artinya apabila siswa cenderung berpikir maka ia akan berhasil, hal ini merupakan kekuatan atau dorongan yang akan membuat siswa menuju pada prestasi belajar yang lebih baik. Sebaliknya jika siswa kurang berpikir, maka ia akan gagal dalam mencapai prestasi belajar IPS.

Berdasarkan uraian di atas, maka ada tiga hal yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yakni metode pembelajaran, konsep diri, dan hasil belajar IPS. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Pengaruh metode pembelajaran kooperatif dan konsep diri terhadap hasil belajar IPS di SDN Durenseribu 04 Depok.”

METODE

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data secara empiris tentang pengaruh metode pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan rancangan treatment by level 2x2. Sampel yang diambil menggunakan teknik sample random sampling pada SDN Duren Seribu 04 Depok sebanyak 68 siswa. Teknik pengumpulan data kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS menggunakan tes.

HASIL

Hasil pengujian pada keempat kelompok dapat disajikan ke dalam tabel:

Tabel 1.1 Pengujian Homogenitas

Kel	S ²	S ²	B	χ^2_{hit}	χ^2_{tab}
A_1B_1	16,81				
A_1B_2	23,78				
A_2B_1	8,53	15,44	76,07	4,425	7,81
A_2B_2	12,64				

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 0,056, sedangkan χ^2_{tabel} dengan dk = 3 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh 7,81. Hal ini menunjukkan bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau $0,483 < 7,81$. Jika dikaitkan dengan

kriteria penerimaan, maka H_0 diterima. Dengan demikian, keempat kelompok data tersebut berasal dari populasi yang homogen. Diterimanya hasil uji normalitas dan homogenitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa uji persyaratan untuk pengujian hipotesis dengan analisis varians (ANOVA) dua jalur dapat dipenuhi dan dilaksanakan.

Adapun hasil pengujian hipotesis dengan uji tuckey sebagai berikut:

Tabel 1.2 Pengujian Hiotesis

No	Hipotesis Statistik	Q_{Hitung}	$Q_{tabel} (\alpha = 0,05)$
1.	$\mu_{A1B1} > \mu_{A2B1}$	13,38*	4,60
2.	$\mu_{A1B2} < \mu_{A2B2}$	5,59*	4,60

Keterangan :

* = signifikansi

ns = non signifikan

Berdasarkan hasil Analisis Varians dan uji lanjut Tuckey di atas, dapat dinyatakan bahwa:

- Hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan konsep diri tinggi lebih tinggi dari hasil belajar IPS yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dengan konsep diri rendah,

diterima secara signifikan pada $\alpha = 0,05$.

- Hipotesis keempat yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan konsep diri rendah lebih kecil dari hasil belajar IPS yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dengan konsep diri rendah, diterima.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian dilakukan berdasarkan deskripsi data hasil belajar IPS dan hasil pengujian hipotesis seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Dalam penelitian ini ditemukan pada hipotesis pertama bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan kelompok siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memiliki konsep diri tinggi.

Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu yang lebih banyak untuk berfikir, menjawab dan saling memberikan satu sama lain. Teknik *Team Games*

Tournament (TGT) adalah sebagai ganti tanya-jawab seluruh kelas. Model pembelajaran ini tergolong tipe kooperatif dengan sintaks: Guru menyajikan materi klasikal, berikan persoalan kepada siswa dan siswa bekerja kelompok dengan cara permainan, kuis individual, buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward.

Berbeda dengan metode *Jigsaw*. Pada pembelajaran *Jigsaw* menuntut perencanaan kooperatif siswa atas penentuan kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yang ditugaskan mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada temannya yang berada di kelompok asal. Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Setelah pembahasan selesai para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya tentang apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli. Para kelompok ahli harus mampu untuk membagi pengetahuan yang mereka dapatkan saat melakukan diskusi di

kelompok ahli, sehingga pengetahuan tersebut diterima oleh setiap anggota pada kelompok asal

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas maka siswa dengan pembelajaran *Team Games Tournament* akan mendapatkan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan *Jigsaw* karena pada *Team Games Tournament* terdiri dari kelompok yang lebih terbuka dibandingkan dengan *Jigsaw*.

Pada hipotesis kedua yang menyatakan bahwa terdapat interaksi antara metode pembelajaran kooperatif dan konsep diri dengan hasil belajar pembelajaran IPS terbukti dari hasil yang didapatkan. Dengan demikian pemberian metode pembelajaran kooperatif harus memperhatikan konsep diri siswa, sedangkan siswa yang memiliki konsep diri tinggi yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* menunjukan hasil belajar IPS yang lebih besar dari pada siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw*. Sebaliknya, siswa yang memiliki konsep diri rendah yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* menunjukkan hasil belajar IPS yang lebih kecil dari pada siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw*. Hal ini menunjukkan bahwa dalam

memberikan metode pembelajaran kooperatif yang tepat harus memperhatikan konsep diri siswa.

Hipotesis ketiga di penelitian ini yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS pada kelompok siswa yang memiliki konsep diri tinggi yang diberikan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* diterima. Dengan demikian hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan konsep diri tinggi lebih tinggi dari pada hasil belajar IPS kelompok yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dengan konsep diri tinggi, diterima secara signifikan. Sehingga siswa yang memiliki konsep diri tinggi menggunakan metode *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki konsep diri tinggi dengan metode kooperatif tipe *Jigsaw*.

Siswa yang memiliki konsep diri tinggi umumnya adalah mereka yang mudah bergaul, aktif, optimis, bergairah, penuh semangat, memiliki empati, simpati, toleransi, rasa tanggung jawab dan persuasif yang tinggi. Siswa yang memiliki konsep diri tinggi selalu berusaha

untuk mencapai prestasi yang optimal dengan jalan belajar dan kesungguhan mengikuti pelajaran untuk dipelajari. Karakter semacam ini sangat cocok bila pembelajaran dilakukan secara berkelompok.

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* dapat memiliki pengaruh yang bervariasi bila dilihat dari konsep diri yang dimiliki siswa. Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih mengedepankan kerjasama siswa dalam kelompok dan kerjasama antar kelompok dalam memahami isi materi pelajaran dengan cara berdiskusi dalam bentuk permainan. Melalui pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa mempunyai peluang meraih sukses secara bersama-sama. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapat dan idenya. Siswa yang belum memahami materi dapat bertanya pada teman sekelompoknya, yang sudah memahami materi, demikian seterusnya sehingga dicapai tingkat pemahaman yang sama. Melalui pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini pula sebagai ajang berlatih untuk berdiskusi, saling menghargai, menerima dan memberi pendapat pada orang lain yang akhirnya

dapat mempengaruhi kesungguhan dalam belajar pada diri setiap siswa.

Hipotesis keempat dipenelitian ini yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS pada kelompok siswa yang memiliki konsep diri rendah yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* lebih kecil dari pada kelompok siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* diterima. Dengan demikian hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dengan konsep diri rendah lebih rendah dari pada hasil belajar IPS kelompok yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan konsep diri tinggi, diterima secara signifikan. Sehingga siswa yang memiliki konsep diri rendah menggunakan metode *Jigsaw* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang memiliki konsep diri rendah dengan metode *Team Games Tournament*.

Siswa yang telah memiliki konsep diri tinggi umumnya mempunyai karakteristik seperti, mampu bersikap empati dasar, menelaraskan atau menyesuaikan diri, memiliki ketepatan empati dan kesungguhan dan tanggung jawab belajar yang diandalkan. Selain itu agar hubungan nilai-nilai siswa ditengah-

tengah masyarakat dapat berjalan dengan baik, kemampuan akan sinkroni, presentasi diri, pengaruh dan kepedulian perlu dimiliki oleh seseorang. Dengan karakteristik tersebut, maka yang cocok diterapkan untuk siswa yang memiliki konsep diri rendah adalah metode *Jigsaw* di mana pada metode ini siswa dapat belajar bebas secara mandiri untuk melakukan aktifitas terhadap suatu permasalahan, memberi semangat untuk berinisiatif, kreatif, dan aktif, rasa percaya diri dapat lebih meningkat, dan belajar untuk memecahkan, menangani suatu masalah.

Dari keempat hipotesis tersebut membuktikan teori bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif sedapat mungkin tidak hanya sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa, artinya metode pembelajaran kooperatif juga digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran lainnya di kelas apapun.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wintolo Apoko yang meneliti tentang Pengaruh metode pembelajaran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar IPS peserta didik yang diajarkan dengan metode pembelajaran

dan konsep diri lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan secara individual.

Dan dipertegas oleh penelitian yang dilakukan oleh Mahmoud Kaddoura yang meneliti tentang *Team Game Tournament: A Teaching Learning Method to Enhance Student's Critical Thinking* (Mahmoud Kaddoura, 2015:15). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* lebih mempengaruhi berkembangnya berpikir kritis siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw*.
2. Terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran kooperatif dan konsep diri terhadap hasil belajar IPS
3. Hasil belajar IPS siswa pada kelompok siswa yang memiliki konsep diri tinggi yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diajarkan

metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw*.

4. Hasil belajar IPS pada kelompok siswa yang memiliki konsep diri rendah yang diberikan soal metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* lebih rendah dari pada kelompok siswa yang diberikan soal metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*.

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan pembahasan kesimpulan di atas ternyata metode pembelajaran kooperatif dan konsep diri memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa. Dengan demikian penelitian ini memberikan implikasi terutama pada perencanaan dan pengembangan metode pembelajaran kooperatif yang akan digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Temuan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw*

memberikan implikasi terutama berkenaan dengan pemberian metode pembelajaran kooperatif yang tepat. Dalam hal ini peran guru sangat penting bahwa dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa diperlukan metode pembelajaran kooperatif yang tepat misalnya dengan memperhatikan konsep diri siswa. yang memiliki konsep diri tinggi sebaiknya diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dan siswa memiliki konsep diri rendah diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw*.

Dalam penelitian ini ditemukan terdapat interaksi antara metode pembelajaran kooperatif dan konsep diri pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS siswa. Interaksi ini memberikan beberapa implikasi. *Pertama*, pemberian metode pembelajaran kooperatif yang sama pada semua siswa tanpa mempertimbangkan konsep diri merupakan hal yang kurang menguntungkan bagi siswa. Hal ini disebabkan karena pada kelompok siswa

konsep diri tinggi, menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dapat menerapkan hasil belajar IPS siswa yang lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diajarkan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw*. Demikian sebaliknya, Pemberian metode pembelajaran kooperatif tanpa mempertimbangkan konsep diri siswa dapat menguntungkan siswa pada kelompok tertentu dan dapat merugikan siswa pada kelompok yang lain. *Kedua*, sekalipun konsep diri siswa telah dipertimbangkan, namun penerapan metode pembelajaran kooperatif yang kurang tepat juga akan berdampak pada hasil hasil belajar IPS siswa.

Dengan demikian metode pembelajaran kooperatif yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa adalah apabila dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif tetap memperhatikan konsep diri siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Anderson, Rin W dan David R. Krathohl. *A Taxonomy For Learning, Teaching And Assessing*.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT. Bumi Aksara, 2007

Ary, Donald, Lucy Cheser Jacobs, dan Asghar Razavieh, *Introduction to Research in Education* Chicago: Holt, Rinehart and Winston, Inc, 1990

Bums,R,B, *The self Concept in theory,measurement,development and behavior*. New York: Logman Group Limited,1979

Crain, William. *Teori Perkembangan; Konsep dan Aplikasi terjemahan Yudi Susanto* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Cox, Jonas, Richard Sagor, *AtRisk Students: Reaching and Teaching Them*. USA, Routledge, 2013

Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2013.