

ABSTRACT

A COMPARATIVE STUDY IN IMPROVE THE ABILITY OF UNDERSTANDING THE CONCEPT OF IPS MATERIAL TO USE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* AND *PROBLEM POSING* WITH PAY ATTENTION TO LEARNING MOTIVATION

By

MEY ZULFIA HERMAN

This research destination is to knowing different understanding the concept of student's IPS materials with to use *Team Games Tournament* and *Probem Posing* learning models, this concept to students who have high and low motivations., the interaction between cooperative learning model with student's motivation to study to understanding the concept of material IPS. It's to use method is experimental research. Population research done at MTs Al Falah Muncak many as 127 students. Sample size 60 students consisting of 26 men and 34 women. This sample to use *Cluster Random Sampling*. Data collection through observation and tests. Hypothesis testing used two lane variance analysis formula and two sample t-test. It's producing difference in understanding the concept of student's IPS materials with *Teams Games Tournament* and *Problem Pasing* learning models.

Keyword:The concept comprehension, *Teams Games Tournament*, *Probem Posing*, the motivation.

ABSTRAK

PERBANDINGAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MENGUNAKAN TGT DAN *PROBLEM POSING* MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR

Oleh

Mey Zulfia Herman², Sudjarwo³, dan Darsono⁴
Magister P.IPS FKIP Unila Jln. Soemantri Brojonegoro No.01
email: mey.zulfia@yahoo.com

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa menggunakan model pembelajaran TGT dan *Problem Posing* dengan memperhatikan motivasi belajar. Metode yang digunakan adalah metode komparatif dengan pendekatan eksperimen. Populasi penelitian dilakukan di MTs Al-Falah Muncak sebanyak 127 siswa, jumlah sampel 60 siswa yang terdiri dari 26 laki-laki dan 34 perempuan. Sampel ini ditentukan dengan menggunakan *Cluster Random Sampling*. Pengumpulan data melalui observasi dan tes. Pengujian hipotesis menggunakan rumus analisis varian dua jalur dan t-test dua sampel independen. Hasil analisis data menunjukkan: (1) Ada perbedaan pemahaman konsep materi IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan model *Problem Posing*. (2) Ada perbedaan pemahaman konsep materi IPS siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. (3) Ada perbedaan pemahaman konsep materi IPS siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. (4) Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep materi IPS.

Kata kunci : Pemahaman konsep, *TGT*, *problem posing*, motivasi

¹ Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2017.

² **Mey Zulfia Herman.** Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: *Mey.zulfia@yahoo.com*.

³ **Sudjarwo.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.01 Gedung meneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624.

⁴ **Darsono.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Jln. Soemantri Brojonegoro No.01 Gedung meneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: *darsono.1954@fkip.unila.ac*.

PENDAHULUAN

Madrasah Tsanawiyah (MTs) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum dengan kekhasan agama Islam pada jenjang pendidikan. Salah satu sekolah Madrasah Tsanawiyah (MTs) adalah MTs Al-Falah Muncak yang merupakan lembaga pendidikan sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) sejajar dengan SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang terletak di Jalan Way Rata Desa Munca, Kecamatan Teluk Pandan, Kabupaten Pesawaran. MTs Al-Falah Muncak merupakan satu-satunya sekolah Madrasah Tsanawiyah yang terletak di Kecamatan Teluk Pandan, Pesawaran, yang berdiri pada tahun 2010 dan mulai beroperasi pada tahun pertama ia didirikan. MTs Al-Falah Muncak ini terletak di dataran tinggi. Tujuan didirikan MTs Al-Falah Muncak di Teluk Pandan adalah membentuk manusia yang berakhlakul karimah. Maka pendidikan yang diselenggarakan oleh Yayasan Al-Falah Muncak menitik beratkan pada segi ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan bahasa, dan tahfidz saja, dan juga mendidik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

Salah satu mata pelajaran yang ada ditingkat SMP/MTs adalah IPS Terpadu. Pendidikan IPS bermanfaat mengembangkan pemahaman siswa terhadap sejumlah konsep serta melatih sikap, nilai, moralitas dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Pembelajaran IPS akan bermakna bila dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa sehingga dapat mengembangkan

potensi mereka, salah satunya adalah saat siswa memahami apa yang telah mereka pelajari maka siswa tersebut akan mampu mengambil sebuah keputusan secara baik. Salah satu pemahaman ini adalah pemahaman konsep materi IPS yang meliputi dimensi mengklasifikasikan, dimensi kemampuan dasar, dimensi pengetahuan teori, model dan struktur.

Namun pada kenyataannya kondisi pembelajaran IPS di MTs Al-Falah Muncak, sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menitik beratkan guru sebagai pusat informasi (*the teacher centre*) sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan monoton. Kemampuan guru menyampaikan materi ajar yang kurang memadai dapat menyebabkan situasi kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan siswa. Metode pembelajaran yang kurang tepat, hal ini dikarenakan guru kurang mengetahui tentang model-model pembelajaran kooperatif yang menarik dan dapat di sesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan. Pada saat guru memberikan pertanyaan siswa masih banyak yang hanya diam. Seorang siswa akan menjawab pertanyaan dari guru apabila ditunjuk oleh guru, dan apabila diberi kesempatan untuk bertanya siswa hanya berbisik-bisik dengan teman bahkan ada yang sebagian besar hanya diam, siswa tidak memiliki keberanian untuk bertanya, siswa akan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Pada pengamatan beberapa siswa, mereka tidak berani bertanya karena tidak paham dengan apa yang disampaikan

oleh guru, mereka lebih terpacu pada catatan buku paket, dan siswa mengerjakan tugas hanya berfokus pada buku dan sulit untuk mengembangkan pengetahuan mereka. Hal ini terjadi karena siswa kurang memahami apa yang mereka baca atau mereka simak, selain itu juga kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran IPS, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tanpa melakukan suatu yang membuat siswa aktif dalam belajarnya. Konsep proses pembelajaran yang demikian mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dan kemandirian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, kurangnya keterlibatan siswa tersebut membuat siswa sulit memahami materi pembelajaran IPS. Pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Menurut Sudijono (2009: 50) seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Menurut Anderson dan Krathwoil (dalam Widoyoko 2014: 25), kemampuan berpikir pemahaman yaitu: pemahaman faktual, konseptual, prosedural, dan pemahaman metakognisi. Dalam penelitian ini, peneliti hanya memilih pemahaman konseptual, dikarenakan kondisi dan kemampuan siswa di sekolah. Siswa lemah dalam

pemahaman konsep pada materi IPS. Pemahaman konseptual memuat ide (gagasan) dalam suatu disiplin ilmu yang memungkinkan orang untuk mengklasifikasikan sesuatu objek itu contoh atau bukan contoh, juga mengelompokkan (mengkategorikan) berbagai objek. Pengetahuan konseptual meliputi prinsip (kaidah), hukum, teorema, atau rumus yang saling berkaitan dan terstruktur dengan baik. Pengetahuan konseptual meliputi pengetahuan klasifikasi dan kategori, pengetahuan dasar dan umum, pengetahuan teori, model, dan struktur.

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman konsep pada materi IPS saat proses pembelajaran adalah siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Motivasi berperan penting dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satu upaya dalam peningkatan pembelajaran IPS dimadrasah, sangat diperlukan peran guru dalam memberi motivasi serta mengarahkan peserta didik bergairah dalam melaksanakan kegiatan belajar. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Hamalik (2010: 158) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tersebut. Memberikan motivasi kepada peserta didik berarti melakukan sesuatu, pada tahap awalnya akan menyebabkan si objek belajar itu merasa ada kebutuhan dan keinginan untuk melakukan sesuatu kegiatan belajar (Sardiman, 2012: 77-78). Jelas bahwa peran motivasi guru merupakan salah satu faktor terpenting dalam mendorong peserta didik agar lebih giat belajar guna mencapai keberhasilan dengan baik.

Oleh karena itu perlu upaya untuk memilih model pembelajaran yang efektif agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman khususnya pemahaman konsep pada materi IPS. Oleh karena itu perlu upaya untuk memilih model pembelajaran yang efektif agar dapat meningkatkan pemahaman khususnya pemahaman konsep pada materi IPS. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Problem Posing*. Menurut Slavin (2011: 165) *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Metode pembelajaran TGT ini menempatkan siswa dari berbagai tingkat prestasi kedalam satu kelompok, sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik yang rendah dapat bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi. Adanya kesempatan bertanya kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi menjadikan siswa berkemampuan akademik rendah dapat memahami materi dengan lebih baik.

Mata pelajaran IPS pada kompetensi dasar merupakan materi pelajaran yang membutuhkan pemahaman serta kecermatan dalam mempelajarinya. Pada mata pelajaran ini guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi dengan baik, akan tetapi guru juga dituntut untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam menanggapi materi yang

disampaikan dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pelajaran sehingga siswa akan faham dengan materi yang telah disampaikan.

Menurut Slavin (2011: 166) deskripsi dari komponen-komponen *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut: “Penyajian Kelas (*Class Precentation*), Kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Pertandingan (*Tournament*). Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Problem posing merupakan teknik pembelajaran yang melatih siswa untuk membuat soal sendiri dan mengerjakannya, sehingga diharapkan siswa akan lebih aktif untuk belajar, lebih mengenal dan menghayati variasi-variasi soal dan mahir dalam memahami substansi soal yang diberikan oleh guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, *problem posing* merupakan salah satu teknik dalam metode pemberian tugas kepada siswa untuk merumuskan, membuat soal, atau mengajukan soal. Pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* umumnya dicirikan dengan perumusan kembali soal yang telah diberikan guru. Oleh karena itu, penerapan *problem posing* dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara individual maupun kelompok di sekolah, yaitu diawali

dengan pendahuluan, pengembangan, penerapan dan penutup.

Lemahnya pemahaman konsep siswa pada materi IPS diduga salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep materi IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan model *Problem Posing* pada mata pelajaran IPS.
2. Adanya efektivitas pemahaman konsep materi IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Posing* pada siswa yang memiliki motivasi tinggi.
3. Adanya efektivitas pemahaman konsep materi IPS yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Games Tournament* dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model *problem posing* pada siswa yang memiliki motivasi rendah.
4. adanya interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan motivasi belajar siswa terhadap pemahaman konsep materi IPS.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Menguji hipotesis komparatif berarti menguji parameter

populasi yang berbentuk perbandingan, Sugiyono (2013: 115). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu pemahaman konsep IPS dengan perlakuan yang berbeda.

Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen, yaitu suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Arikunto, 2010: 09). Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimental semu (*quasi eksperimental design*). Penelitian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTs Al-Falah Muncak tahun pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 117 siswa. Sampel penelitian ini adalah VIII A sebanyak 30 siswa dan VIII B sebanyak 30 siswa yang diambil dengan tehnik *cluster random sampling*. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependent*) dan variabel moderator. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua model pembelajaran yaitu model *Teams Games Tournamen* dan model *Problem Posing*, sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman konsep dan variabel moderatonya adalah motivasi belajar.

Penelitian ini menggunakan Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi experimental design*) dengan pola *treatment by level design*. Penelitian ini menggunakan eksperimen faktorial 2 x 2 sebagai berikut: satu kelas diberi perlakuan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas yang lain diberi pembelajaran menggunakan model *Problem Posing* sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Observasi dan test. Uji persyaratan instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji persyaratan data dengan uji normalitas dan homogenitas, sedangkan teknik analisis data T-test dua sampel independen dan analisis varians dua jalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan di dalam penelitian ini, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Hipotesis 1:

dengan menggunakan uji analisis varian dengan rumus Anava Dua Jalan diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $29,177 > 4,060$. Dengan kriteria pengujian hipotesis H_a diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan pemahaman konsep materi IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Posing*.

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa hasil rata-rata pemahaman konsep materi IPS siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata sikap pada kelas kontrol. Perbedaan pemahaman konsep materi IPS siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. pemahaman konsep materi IPS siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, hal tersebut dapat dibuktikan melalui uji hipotesis pertama. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan pemahaman konsep materi IPS siswa antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan siswa yang menggunakan model *Problem Posing* dikarenakan adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $29,177 > 4,060$. Dengan kriteria pengujian hipotesis H_a diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan pemahaman konsep materi IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Posing*.

Efektifitas kelompok-kelompok siswa pada pembelajaran kooperatif sangat berpengaruh. Dengan model pembelajaran tersebut pendidik diharapkan mampu membentuk kelompok-kelompok yang heterogen dalam memaksimalkan pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran TGT setiap siswa harus memiliki

rasa ingin tahu yang tinggi dan secara alami akan menantang siswa untuk terus belajar. Oleh karena itu, setiap siswa harus menguasai materi yang diberikan dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan. Berbeda dengan pembelajaran *Problem Posing* yang hanya memusatkan pada komunikasi pada masing-masing anggota kelompok.

Model pembelajaran kooperatif ini dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang penting untuk dirangkum oleh Ibrahim (Hamdani, 2010: 33) yaitu Pemahaman konsep akademik, Penerimaan terhadap perbedaan individu, dan Pengembangan keterampilan sosial. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini saling berlomba memperoleh point tertinggi.

Hipotesis 2

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus Uji T-Test 2 Sampel Independen, yaitu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2.086 > 1,383$ dan pemahaman konsep maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan Ada perbedaan hasil pemahaman konsep belajar IPS siswa yang

pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran tipe *Problem Posing* pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Hasil temuan tersebut sejalan dengan temuan Mustaqimah bahwa: rata-rata motivasi belajar IPS siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Selain itu, menurut Johnson, Schwitzgebel dan Kalb dalam Djaali (2012:109) salah satu karakter individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki karakter menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung untungan, nasib, atau kebetulan. Hal ini sesuai dengan model kooperatif TGT yang menekankan pada struktur yang mempengaruhi pola-pola interaksi siswa sehingga siswa dapat menguasai isi akademik. Sedangkan model pembelajaran *Problem Posing* memerlukan norma dan struktur kelas yang lebih rumit dengan mengutamakan keterlibatan pertukaran pemikiran para siswa kegiatan mengobservasi secara rinci dan menilai secara sistematis, sehingga tujuan-tujuan tidak akan tercapai pada siswa yang tidak turut aktif.

Hipotesis 3

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus Uji T-Test 2 Sampel Independen, maka diperoleh $t_{hitung} = 2,119 (> t_{tabel} = 1,789)$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan rata-rata pemahaman konsep materi IPS pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan

model *Problem Posing* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model TGT.

Dilihat dari aktivitas belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada model *Problem Posing* lebih rendah karena cenderung mengutamakan kesiapan individu dari pada kelompok. Hal tersebut juga menjadi pemicu kerjasama kelompok tidak berjalan. Sehingga bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, ia harus lebih siap untuk memahami dan menguasai materi pelajaran yang ia belum pahami yang akan berdampak pada kerjasama kelompok yang tidak berjalan maksimal. Berbeda dengan Penggunaan model pembelajaran tipe TGT yang dalam proses belajarnya siswa yang memiliki motivasi rendah akan berkonsultasi dengan anggota kelompok yang lain. Siswa juga akan secara alami bekerjasama dalam kelompok dan memiliki tanggung jawab yang sama tanpa dibebani rasa minder karena kurang pandai dan memiliki motivasi rendah. Suasana dalam kelompok yang heterogen ini membuat siswa dengan motivasi rendah akan semakin memiliki rasa saling menghargai sehingga termotivasi untuk memahami materi yang diberikan guru.

Hasil temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasil temuan tersebut sejalan dengan temuan Radel, dkk (1992) "Efektivitas Permainan untuk Tujuan Pendidikan: Sebuah Tinjauan Penelitian Terbaru". Menjelaskan bahwa Hasil untuk ilmu-ilmu sosial, matematika, seni bahasa, logika fisika, biologi, retensi dari waktu ke waktu

diperiksa. Ilmu sosial adalah pelajaran dengan persentase terbesar dari hasil mendukung permainan. Tiga puluh tiga dari 46 pertandingan ilmu sosial / simulasi menunjukkan ada perbedaan antara game / simulasi dan instruksi kelas. Para penulis menyimpulkan bahwa dengan melalui game, selain pembelajarannya menyenangkan juga dapat meningkatkan pengetahuan siswa dengan baik. Permainan dapat dilakukan dengan cara berkelompok sehingga membuat siswa semakin aktif dalam belajar dan saling tukar pikiran. Meskipun dilakukan dengan cara berkelompok, sebaiknya dilakukan melalui permainan, dengan adanya permainan dengan sendirinya akan mendorong siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hipotesis 4

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus Analisis Varian Dua Jalan, maka diperoleh $F_{hitung} = 96,019$ ($> F_{tabel} = 4,060$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap pemahaman konsep materi IPS. Hal ini berarti terdapat pengaruh bersama atau *joint effect* antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap pemahaman konsep materi IPS kelas VIII MTs Al-Falah Muncak Tahun Pelajaran 2016/2017.

Pembelajaran yang menggunakan model TGT dan *Problem Posing*

mempunyai pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar pada siswa. Dalam pembelajaran ini siswa aktif mengemukakan pendapat, mencari dan menjawab pertanyaan-pertanyaan berupa kuis yang diberikan guru sehingga menemukan pengetahuan yang baru. Hal tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme. Sebagai salah satu usaha untuk mencapai keberhasilan dalam belajar adalah dengan meningkatkan bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. 1) ada perbedaan pemahaman konsep materi IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Problem Posing*. 2) ada perbedaan

motivasi belajar peserta didik. Menurut Festus (2014: 3) menyatakan bahwa motivasi yaitu suatu upaya yang membuat makhluk untuk aktif atau melakukan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Trianto (2012: 41) bahwa pembelajaran kooperatif muncul dari konsep.

pemahaman konsep materi IPS siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran tipe TGT dengan tipe *Problem Posing*. 3) ada perbedaan pemahaman konsep materi IPS siswa yang memiliki motivasi belajar rendah antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran tipe TGT dengan tipe *Problem Posing*. 4) ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep materi IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson dan Krathwohl. 2014. *Revisi Taksonomi Bloom*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Festus, Olorunniwo, Maxwell K.Hsu dan Godwin J.Udo. 2014.

Satisfaction, and Behavioral Intentions in the Service Factory.

Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia: Bandung.

Johnson, David W and Roger T. Johnson. 2008. *Cooperative Learning Methode A Meta-Analysis*. *Journal of Research in Education*. <http://www>.

—*Service Quality, Custome*

eraonline.org/journal/files/2002/JRE_2002_01_DWJohnson.Pdf

- Randel Josephine M., Barbara A. Morris, C. Douglas Wetzel, dan Betty V. Whitehill. 1992. *Efektivitas Permainan untuk Tujuan Pendidikan: Sebuah Tinjauan Penelitian Terbaru*. Sumber; <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878192233001>. di akses pada tanggal 2 April 2017.
- Slavin, R. 2011. *Cooperative Learning : Theory, Research and practice (3rd. Ed.)*. Terjemahan oleh Lita. 2009. Nusa Media: Bandung.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo: Bandung
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Widoyoko, E.P. 2014. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.