

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI BELAJAR IPS DITINJAU DARI MOTIVASI BERPRESTASI SISWA

Luh Gede Ria Utami Agustin¹, I Wayan Lasmawan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja
e-mail: odtheyrhya1@gmail.com¹, wayan.lasmawan@pasca.undiksha.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan TGT pada siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner motivasi berprestasi dan pencapaian kompetensi belajar IPS. Data dianalisis dengan menggunakan analisis varian 2 jalan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran NHT dan TGT (2) terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS, (3) model pembelajaran NHT lebih baik diterapkan pada siswa dengan motivasi berprestasi tinggi (4) model pembelajaran TGT lebih baik diterapkan pada siswa dengan motivasi berprestasi rendah. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih baik diterapkan pada siswa dengan motivasi berprestasi tinggi sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik diterapkan pada siswa dengan motivasi berprestasi rendah.

Kata kunci: Kompetensi Belajar; Motivasi Berprestasi; NHT; TGT

Abstract

This study aimed at differences in the achievement of student learning competencies that follow the NHT and TGT learning models with high and low achievement motivation. Data were analyzed using analysis of two ways anava. The results of the study shows that: (1) there are differences in the achievement of student learning competencies which are taught by the NHT and TGT learning models, (2) there is an interaction effect between the learning model and achievement motivation towards the achievement of social studies learning competencies, (3) NHT learning models are better applied to students with high achievement motivation, (4) TGT learning models are better applied to students with low achievement motivation. Based on these findings it can be concluded that the NHT cooperative learning model is better applied to students with high achievement motivation while the TGT cooperative learning model is better applied to students with low achievement motivation.

Keywords : Achievement Motivation; Learning Competencies; NHT; TGT

PENDAHULUAN

Cara pengemasan belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi para siswa. Pengalaman belajar lebih menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual yang dipelajari dengan sisi bidang kajian yang relevan akan membentuk skema (konsep), sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebutuhan pengetahuan.

Mengajar tidak lagi dipahami sebagai proses menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik, melainkan sebagai tugas mengajar aktivitas-aktivitas dan lingkungan yang bersifat kompleks dari peserta didik dalam usahanya mencapai tujuan pembelajaran. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar.

Penerapan pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana peserta didik terbiasa menerima ilmu pengetahuan secara instan, menjadikannya kurang aktif dalam menggali ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar, sehingga untuk menyiasati perlu membuat strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan dasar

peserta didik/siswa. Strategi pembelajaran yang tepat akan membina siswa untuk berpikir mandiri dan menumbuhkan daya kreatifitas, dan sekaligus adatif dalam berbagai situasi.

Suwarna dalam Etin Solihatin (2009) dalam penelitiannya menemukan bahwa selama ini pembelajaran di kelas sering tidak merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini ditemukan pula pada pembelajaran IPS yang hanya menekankan aspek kognitif semata dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang mandiri dalam belajar bahkan cenderung pasif (diruang kelas siswa diam, mendengar dan mencatat) sehingga pembelajaran yang tidak melibatkan siswa sudah terpola dengan sendirinya. Guru yang baik harus mampu menguasai berbagai macam metode mengajar sehingga dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan, Metode mengajar yang sering digunakan didalam proses belajar mengajar pada saat ini adalah metode konvensional.

Guru yang baik harus mampu menguasai berbagai macam metode mengajar sehingga dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan, Metode mengajar yang sering digunakan didalam proses belajar mengajar pada saat ini adalah metode konvensional. Metode konvensional mempunyai kelemahan yaitu: (1) pembelajaran searah yaitu pembelajaran dari guru ke siswa saja tanpa ada interaksi antara siswa dengan guru (guru dianggap sebagai gudang ilmu, mendonimasi kelas) dan (2) siswa bertindak pasif (duduk, diam, mendengarkan penjelasan guru). Berdasarkan penjelasan diatas perlu adanya perbaikan mengenai pembelajarn yang ada yaitu pembelajaran dari searah menjadi dua arah dimana pembelajaran ini melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMP Negeri 2 Sukasada, kebanyakan guru masih belum mampu untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran yang mampu mengembangkan iklim pembelajaran yang kondusif dan menarik bagi siswa. Guru masih sering menggunakan metode-metode pembelajaran konvensional seperti ceramah yang menyebabkan pembelajaran IPS menjadi kurang bermakna karena apa yang menjadi harapan dan tujuan pendidikan IPS belum dapat tercapai seutuhnya. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah di depan kelas yang disebabkan lingkungan sekolah yang kurang kondusif untuk mendukung pembelajaran dengan menggunakan berbagai model pembelajaran kooperatif yang ada.

Guru mengenal berbagai model pembelajaran kooperatif melalui berbagai pelatihan akan tetapi belum menerapkan dalam proses pembelajaran karena lebih mudah untuk menggunakan model pembelajaran konvensional karena penyelenggaraan model pembelajaran konvensional ini lebih menekankan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan dan penggambaran secara umum, sehingga proses belajar dilihat sebagai proses menghafal, meniru, dan mengulang kembali sesuai apa yang disampaikan pengajar atau pendidik dan peserta didik dituntut untuk dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari melalui kuis atau tes biasa.

Model pembelajaran ini dapat dilaksanakan tanpa menggunakan media ataupun memerlukan persiapan lebih dalam pembelajaran, sehingga mejadi alternatif terbaik dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran. Akibatnya dalam prses pembelajaran siswa sering mengantuk di kelas, berbicara sendiri dan melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran ditambah lagi dengan kondisi iklim di Desa Pancasari yang dingin membuat siswa mudah mengantuk selama proses pembelajaran. Masalah lain yang dijumpai oleh peneliti adalah siswa belum berani untuk menyampaikan kesulitan dalam pemahaman materi yang disampaikan.

Kondisi ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi pasif. Siswa hanya mendengarkan dan menerima penjelasan guru tanpa diberikan kesempatan berpikir sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS menjadi kurang. Hal ini akan berdampak terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS yang akan sulit untuk dicapai karena motivasi siswa menjadi salah satu pendorong bagi siswa untuk mencapai apa yang menjadi kompetensi dalam pembelajaran IPS.

Pengelolaan pembelajaran dalam pendidikan dengan menggunakan model atau metode yang tepat akan memberikan suatu motivasi belajar yang lebih baik bagi anak didik.

Dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar tersebut selain pendidiknya harus kreatif, dituntut pula adanya partisipasi aktif dari siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain. Dalam suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan pengisolasian siswa, dampak negatifnya antara lain sikap dan hubungan yang negatif akan terbentuk dan mematikan semangat siswa. Suasana seperti ini akan menghambat pembentukan pengetahuan secara aktif.

Dengan demikian, siswa terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari. Salah satu bentuk pembelajaran yang berorientasi pada teori ini adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh sutau struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif.

Belajar kooperatif mempunyai aspek yang menarik yaitu memungkinkan lingkungan yang kompetitif yang mendidik dan memacu siswa untuk bersaing satu sama lain dan bukan hanya bekerja sama. Pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran IPS. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain. Suasana kerjasama tersebut dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk berprestasi yang terlihat dalam aktifitas pembelajaran melalui kemauan bekerja sama dengan orang lain serta berkompetisi meraih prestasi yang optimal.

Berbagai macam model pembelajaran kooperatif telah diperkenalkan dalam rangka membantu guru untuk menerapkan proses pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together*. Pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dirancang khusus untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Tipe ini pertama kali dikembangkan oleh Kagan tahun 1993 dalam Ibrahim (2000:28) dengan melibatkan para siswa dalam menelaah yang tercakup dalam suatu pembelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tri Nova (2017) bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* telah meningkatkan penguasaan materi pada siswa dan aktivitas belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif lain yang mendukung penguasaan akademik siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Shoimin (2014:203) menyatakan *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Hal ini sejalan dengan penelitian Budi Asih (2018) bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan uraian tersebut tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) untuk mengetahui perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas VII SMP Negeri 2 Sukasada, (2) untuk mengetahui interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS, (3) untuk mengetahui perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan (4) untuk mengetahui perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran

Numbered Head Together dan *Teams Games Tournament* pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sukardi (2007:179) metode eksperimen merupakan metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung sebab akibat (*causal-effect relationship*). Salah satu ciri penting suatu eksperimen adalah pengelompokan secara random, sehingga hubungan kausal yang terjadi memang disebabkan oleh adanya perlakuan, bukan oleh faktor lain (Dantes,2017:94). Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen semu (*quasy experiment*). Hal ini dikarenakan peneliti tidak mungkin mengubah kelas dalam menentukan subjek atau kelas dalam penelitian ini, sehingga yang dirandom hanya kelas bukan individu di dalam kelas tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sukasada. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sukasada yang berjumlah 172 siswa. Pada penelitian ini, penentuan sampel dilakukan dengan cara uji kesetaraan dengan menggunakan nilai hasil Ulangan Harian (UH) pada semester 2 mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2018/2019. Untuk pemilihan sampelnya akan menggunakan teknik *class random sampling*. Analisis dalam uji kesetaraan ini adalah analisis t test. Berdasarkan hasil uji kesetaraan sampel diperoleh kelas VII A dan VII D sebagai sampel dalam penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (X1), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X2), variabel control motivasi berprestasi. Sedangkan variabel terikatnya yaitu pencapaian kompetensi belajar IPS (Y). Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan dokumentasi.

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan dalam mengolah data yang sudah dikumpulkan dalam penelitian untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis variansi dua jalan atau *two way ANOVA*. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan anava dua jalan tersebut terlebih dahulu dilaksanakan uji asumsi (uji persyaratan) untuk analisis variansi dua jalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil Penelitian Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Sukasada, dengan responden siswa kelas VII. Hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Anava 2 Jalur

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:hb_ips							
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.		
Corrected Model	288.149 ^a	3	96.050	90.102	.000		
Intercept	76729.395	1	76729.395	7.198E4	.000		
Kelas	6.113	1	6.113	5.735	.020		
Motivasi	207.645	1	207.645	194.788	.000		
kelas * motivasi	78.613	1	78.613	73.746	.000		
Error	63.960	60	1.066				
Total	77289.000	64					
Corrected Total	352.109	63					

a. R Squared = .818 (Adjusted R Squared = .809)

a. Pengujian hipotesis 1

Hasil tabel diatas mendapatkan tiga buah koefisien F yakni koefisien F antar model (F_A), koefisien F antar motivasi (F_B), koefisien F antar model * motivasi (F_{AB}). Untuk uji hipotesis pertama, dapat dilihat dari koefisien F antar model (F_A) besarnya 5,735 dengan

nilai signifikansi 0,020. Jika dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05 maka nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil pengujian jauh lebih kecil. Sehingga nilai F signifikan. Artinya terdapat perbedaan hasil atau pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas VII SMP Negeri 2 Sukasada.

b. Pengujian hipotesis 2

Hasil tabel diatas mendapatkan koefisien F antar model*motivasi (F_{AB}) besarnya 194,788 dengan nilai signifikansi 0,000. Jika dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05 maka nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil pengujian jauh lebih kecil. Sehingga nilai F signifikan. Artinya terdapat interaksi model pembelajaran dengan motivasi berprestasi.

Oleh karena terdapat pengaruh interaksi, perlu dilakukan uji lanjut. Uji lanjut dilakuakn dengan uji tukey. Namun, uji lanjut dengan SPSS tidak mendapatkan output karena kelompok pada masing-masing variabel bebas kurang dari tiga kategori (hanya 2, yaki model = NHT dan TGT serta motivasi = tinggi dan rendah). Pesan yang muncul adalah sebagai berikut. Oleh karena itu uji lanjut yang akan menjawab hipotesis ketiga dan keempat dilakukan secara manual dengan program Ms. Excel (Candiasa, 2010).

Tabel 2 Ringkasan Anava 2 Jalur

Sumber Varian	JK	Dk	RJK	F	$\frac{F \text{ tabel}}{0,05}$	Keterangan
A	6,113	1	6,113	5,735	4,00	Signifikan
B	207,65	1	207,6451	194,788	4,00	Signifikan
AB	78,61	1	78,613	73,745	4,00	Signifikan
Dalam	63,96					
Total	352,11					

c. Pengujian hipotesis 3

Berdasarkan kombinasi variabel model pembelajaran dan motivasi terdapat 4 sel, yaitu model NHT dengan motivasi tinggi, model NHT dengan motivasi rendah, model TGT dengan motivasi tinggi, dan model TGT dengan motivasi rendah. Pembanding pertama yang harus dilakukan adalah antara \bar{Y}_{A1B1} (NHT motivasi tinggi) dan \bar{Y}_{A2B1} (TGT motivasi tinggi) dan diperoleh hasil sebagai berikut.

$$Q = \frac{\bar{Y}_{A1B1} - \bar{Y}_{A2B1}}{\sqrt{\frac{RJK_D}{n}}} = \frac{38,14 - 35,29}{\sqrt{\frac{1,06}{14}}} = 10,35$$

Apabila di lihat Q tabel dengan dk = 60 dan k = 4 pada taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh nilai Q-tabel = 3,74. Nilai Q yang diperoleh dari hasil perhitungan (10,35) jauh lebih besar dari Q-tabel. Dengan demikian hipotesis nol ditolak. Ini berarti terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* pada kelompok siswa dengan motivasi berprestasi yang tinggi.

d. Pengujian hipotesis 4

Pembanding kedua yang harus dilakukan adalah antara \bar{Y}_{A1B2} (NHT motivasi rendah) dan \bar{Y}_{A2B2} (TGT motivasi rendah) dan diperoleh hasil sebagai berikut.

$$Q = \frac{\bar{Y}_{A_2B_2} - \bar{Y}_{A_1B_2}}{\sqrt{\frac{RJK_D}{n}}} = \frac{33,89 - 32,28}{\sqrt{\frac{1,06}{18}}} = 6,62$$

Apabila di lihat Q tabel dengan dk = 60 dan k = 4 pada taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh nilai Q-tabel = 3,74. Nilai Q yang diperoleh dari hasil perhitungan (6,62) jauh lebih besar dari Q-tabel. Dengan demikian hipotesis nol ditolak. Ini berarti terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* pada kelompok siswa dengan motivasi berprestasi yang rendah.

Pembahasan

Hasil pengujian hipotesis pertama diperoleh koefisien F antar model sebesar 5,735 dengan taraf signifikansi 0,020. Jika dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05 maka nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil pengujian jauh lebih kecil. Sehingga nilai F signifikan, artinya terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pencapaian kompetensi belajar IPS bagi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* memperoleh skor rata-rata sebesar 70,69, adapun untuk kelompok siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* skor rata-rata kompetensi belajar IPS sebesar 69,17 yang menghasilkan selisih sebesar 1,52. Hal ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* terbukti memberikan pengaruh yang lebih baik daripada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Sukasada lebih mempunyai perspektif tentang belajar dan kerjasama. Hal ini disebabkan kesederhanaan model pembelajaran ini, sehingga memudahkan siswa untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan pencapaian kompetensi belajar yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dirancang khusus untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik yang akan berdampak pada pencapaian kompetensi belajar IPS siswa. Sintaks dalam model pembelajaran kooperatif sederhana dan mudah diterapkan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan sintaks model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Selisih skor rata-rata pencapaian kompetensi belajar IPS siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran sama-sama memberikan dampak positif terhadap pencapaian kompetensi, namun berdasarkan hasil analisis statistik, model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* sesuai dengan iklim belajar siswa, sehingga memberikan hasil yang lebih maksimal dalam pencapaian kompetensi belajar IPS.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Made Sances Prasiwi (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dengan Mengendalikan Kemampuan Numerik Siswa Kelas V SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai bahwa model pembelajaran NHT perlu diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya ketika membahas mengenai muatan matematika. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran inovatif, yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dalam sebuah diskusi.

Pengaruh interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS telah dilakukan analisis data dengan analisis varians dua jalan. Adapun hipotesis kedua teruji kebenarannya, dari hasil analisis varian 2 jalur diperoleh koefisien F antar model*motivasi

(FAB) besarnya 194,788 dengan nilai signifikansi 0,000. Jika dibandingkan dengan nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil pengujian jauh lebih kecil. Sehingga F signifikan. Hal ini berarti terdapat interaksi antara pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dan motivasi berprestasi terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS. Motivasi berprestasi siswa dapat memperkuat pengaruh dari model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang akan berimplikasi pada diperolehnya pencapaian kompetensi belajar yang optimal.

Motivasi berprestasi cenderung mempengaruhi efektivitas dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament*. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian kompetensi belajar siswa yang ditunjukkan melalui hasil belajarnya. Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung memperoleh pencapaian kompetensi belajar yang lebih tinggi dari siswa dengan motivasi berprestasi rendah. Hasil ini dapat dilihat baik dari hasil pencapaian kompetensi siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament*

Pada pembelajaran di kelas, siswa dengan motivasi berprestasi tinggi lebih aktif. Hal ini terlihat baik pada kelas yang dibelajarkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament*. Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi lebih aktif dalam diskusi kelompok dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Aktivitas kelompok yang dilakukan oleh siswa dengan motivasi berprestasi rendah cenderung pasif. Mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tidak serius dan tidak fokus dalam kegiatan diskusi dengan anggota kelompoknya, sehingga hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan harapan dari model pembelajaran kooperatif itu sendiri. Hal ini dikarenakan karakteristik siswa dengan motivasi berprestasi rendah cenderung lebih suka dengan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional karena siswa hanya perlu mendengarkan ajaran dari guru tanpa harus membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan hasil pengujian statistik terbukti bahwa siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* memiliki skor rata-rata pencapaian kompetensi belajar IPS lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Skor rata-rata siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah sebesar 38,14 dan skor rata-rata siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebesar 35,29. Terdapat selisih skor rata-rata sebesar 2,85. Berdasarkan hal tersebut penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* dalam pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Islam di Indonesia lebih baik dalam pencapaian kompetensi belajar IPS pada kelas VII SMP Negeri 2 Sukasada.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* lebih efektif diterapkan untuk siswa dengan motivasi berprestasi tinggi. Hal ini dilihat dari langkah-langkah pada model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* yang mengajak siswa untuk berpikir kritis dan mempengaruhi pola interaksi siswa untuk mencapai kompetensi belajar IPS. Dalam model pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk menguasai materi yang diajarkan untuk meningkatkan skor kelompoknya masing-masing. Pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi tentunya hal ini merupakan suatu tantangan yang harus diselesaikan dengan baik agar memperoleh hasil sesuai dengan yang diinginkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) adalah suatu model pembelajaran yang dilandasi oleh teori belajar konstruktivis. *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan pendekatan struktural pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan oleh Spencer Kagan, dkk (Ibrahim, 2000:25). Meskipun memiliki banyak persamaan dengan pendekatan yang lain, namun pendekatan ini memberi penekanan pada penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.

Numbered Heads Together (NHT) adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut sebagai gantinya mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas yang sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS materi sejarah ini dimana siswa lebih banyak dalam menelaah materi-materi sejarah kehidupan masyarakat Islam di Indonesia. (Ibrahim, 2000:28). Lie (2002:18) juga berpendapat bahwa model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) merupakan suatu sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur, yakni saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dan proses kelompok di mana siswa menghabiskan sebagian besar waktunya dikelas dengan bekerjasama antara 4-5 orang dalam satu kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) menekankan siswa untuk saling bekerja sama dalam kelompok sehingga masing-masing anggota kelompok paham dengan hasil kerja kelompoknya dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja tersebut, sehingga dengan sendirinya siswa merasa dirinya harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian siswa akan merasa termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas belajar dapat meningkat yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmi, 2008).

Model pembelajaran NHT akan menuntut siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut akhirnya memberikan sebuah suntikan semangat untuk ikut terlibat aktif dalam KBM. Dengan adanya dorongan tersebut peserta didik akan semakin meningkat kinerja, kemampuan serta keterampilannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik.

Di dalam model pembelajaran NHT, setiap siswa akan dibagi ke dalam beberapa kelompok yang dihuni oleh berbagai jenis siswa dari berbagai latar belakang. Keberagaman ini tentunya akan memberikan sebuah kesadaran kepada para peserta didik bahwa tidak semua teman yang berada di sekitarnya memiliki kesamaan-kesamaan dari berbagai hal.

Di dalam kegiatan berkelompok, sudah pasti akan adanya kegiatan berdiskusi antar siswa. Kegiatan diskusi ini setidaknya akan melatih keterampilan siswa dalam berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Proses ini pada akhirnya akan melatih siswa.

Teori belajar dalam psikologi adalah teori belajar konstruktivistik yang menyatakan bahwa permasalahan dimunculkan dari pancingan secara internal, dan muncul karena terbangun berdasarkan pengetahuan yang direkonstruksi sendiri oleh para siswa sedikit demi sedikit, dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak datang secara tiba – tiba.

Dalam teori ini sangat dipercaya bahwa siswa mampu mencari sendiri masalahnya, menyusun pengetahuannya sendiri melalui kemampuannya berpikir dan tantangan yang dihadapi oleh para siswa, dapat menyelesaikan dan membuat konsep mengenai keseluruhan pengalaman yang berupa kenyataan dan teori dalam satu bangunan yang utuh.

Teori ini diartikan sebagai upaya untuk membangun susunan hidup yang berbudaya modern. Pengetahuan tidak dianggap sebagai seperangkat fakta, konsep ataupun kaidah yang sudah siap untuk diambil dan diingat begitu saja melainkan harus direkonstruksi oleh manusia dan diberi makna yang didapat melalui pengalaman yang nyata. Siswa akan lebih paham dengan teori ini karena terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru dan akan mampu mengaplikasikan dalam semua situasi. Jika siswa terlibat dalam konsep belajar secara langsung maka mereka akan dapat mengingat informasi dan konsep lebih lama.

Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dalam pengajaran materi kehidupan masyarakat pada masa islam yang meliputi materi masuknya Islam ke Indonesia, persebaran Islam di Indonesia, pengaruh Islam terhadap Masyarakat Indonesia, kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan peninggalan Sejarah Masa Islam menunjukkan hasil bahwa materi yang disajikan relevan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran yang diterapkan karena materi yang disampaikan.

Penyampaian materi dibagi menjadi 3 kali pertemuan pertemuan pertama materi yang disampaikan adalah mengenai materi teori-teori yang mendukung masuknya Islam ke Indonesia, dalam pembelajaran ini siswa sangat antusias untuk mengikuti pelajaran karena

materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Guru membagikan lembaran materi bagi siswa untuk dipelajari oleh siswa di masing-masing kelompok dan dilanjutkan dengan *games*. Iklim pembelajaran seperti ini sangat cocok diterapkan pada siswa dengan motivasi berprestasi tinggi karena menuntut siswa untuk secara mandiri membangun pengetahuannya.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Huda (2011) bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe NHT yakni memerikan motivasi, menambah rasa percaya diri dan membuat siswa menjadi aktif. Suasana pembelajaran NHT mendukung siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi untuk semakin terpacu lagi dalam mengikuti pembelajaran untuk mencapai kompetensi belajar yang diharapkan.

Beberapa penelitian telah dilakukan terkait dampak pelaksanaan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) di dalam proses pembelajaran. Sumartini (2007:42) menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan ketuntasan hasil belajar fisika siswa, dimana setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT), didapatkan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 75,77% (kategori aktif) dan nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 85,36%.

Penelitian lain yakni dilakukan oleh Hikmayanti (2010:49) menunjukkan hasil penelitian yang telah dilakukan yakni: (1) Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) menggunakan media Flash dengan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran biologi. (2) Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran biologi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) menggunakan media Flash termasuk dalam kategori aktif.

Berdasarkan hasil pengujian statistik diperoleh hasil bahwa untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Skor rata-rata siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah dan mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah sebesar 32,28 dan skor rata-rata siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebesar 33,89 Terdapat selisih skor rata-rata sebesar 1,61. Berdasarkan hal tersebut penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dalam pencapaian kompetensi belajar IPS pada kelas VII SMP Negeri 2 Sukasada pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

Hal ini disebabkan oleh perbedaan antara kedua model pembelajaran kooperatif yang diterapkan. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* lebih membebankan tanggung jawab individu kepada siswa untuk menguasai materi yang telah diajarkan dan berlomba-lomba untuk memperoleh poin pada saat permainan berlangsung. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* lebih membebankan tanggung jawab pada kelompok, sehingga bagi siswa dengan motivasi berprestasi rendah hal ini lebih mudah untuk diterapkan karena selain individu, siswa masih bisa mengandalkan anggota kelompoknya dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* tampaknya kurang cocok dengan karakteristik siswa dengan motivasi berprestasi rendah, karena mereka merasa kurang cocok dengan berbagai kegiatan yang menekankan pada pengetahuan masing-masing individu. Hal ini akan berdampak pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah akan malas untuk berlomba dengan teman-temannya yang mereka rasa memiliki pengetahuan dan motivasi berprestasi yang lebih dari dirinya, sehingga hal ini akan mempengaruhi pencapaian kompetensi belajar IPS siswa.

Walaupun rata-rata yang diperoleh siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* tetapi perbedaannya tidaklah terlalu jauh.

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Dari perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apa pun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi di antara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut. (1) para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional. (2) meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan. (3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka. (4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit. (5) keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak. (6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain. Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragama oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian I Nyoman Arta Wiguna (2016) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat bagus dan cocok diterapkan dalam pembelajaran karena siswa mendapatkan keunggulan, karena di akhir pembelajaran siswa diajak untuk melakukan *games* atau *tournament* dan siswa yang menang dalam tournament tersebut mendapatkan penghargaan jadi siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dan berlomba-lomba menjadi yang terbaik.

Begitu pula yang disampaikan dalam penelitian Siti Sopia Arafah (2016) yang menyatakan bahwa model pembelajaran menggunakan model TGT dengan permainan game berupa turnamen diketahui lebih efektif meningkatkan aktivitas belajar sejarah siswa. Model ini membuat belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisa data menunjukkan bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan kompetensi belajar mata pelajaran IPS antara yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament*. Dalam hal ini kompetensi belajar mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* lebih baik daripada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Disamping itu terdapat pengaruh interaksi anatar model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap kompetensi belajar mata pelajaran IPS. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS di kelas VII SMP N 2 Sukasada. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* terbukti memberikan pengaruh yang lebih baik daripada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, (2) terdapat interaksi antara pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dan motivasi berprestasi terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS yang dibuktikan dari hasil analisis varian 2 jalur diperoleh koefisien F antar model*motivasi (FAB) besarnya 194,788 dengan nilai signifikansi 0,000. Jika dibandingkan dengan nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil pengujian jauh lebih kecil. Sehingga F signifikan, (3) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih baik dalam pencapaian kompetensi belajar IPS, (4) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dalam pencapaian kompetensi belajar pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi.

Berdasarkan kesimpulan, implikasi hasil penelitian serta keterbatasan penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan antara lain: (1) guru SMP yang mengampu mata pelajaran IPS perlu mengembangkan lebih lanjut model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* melalui penerapan di kelasnya sendiri maupun pembahasan bersama rekan guru lainnya, (2) dalam proses pembelajaran perlu diciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna materi pembelajaran melalui proses belajar dan menyimpan dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut dan mendorong siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri secara aktif, (3) guru perlu mendapatkan pelatihan secara intensif tentang penggunaan model pembelajaran dan memodifikasi berbagai model pembelajaran *cooperative learning*, sehingga pembelajaran lebih bermakna, lebih menumbuhkan semangat kerjasama dan kesetiakawanan sosial bagi siswa, dan (4) guru senantiasa memperhatikan motivasi berprestasi siswa dalam pencapaian kompetensi belajar IPS, adapun cara menumbuhkan motivasi berprestasi antara lain dengan penggunaan alat peraga, penghargaan kepada siswa yang berprestasi, pengorganisasian bahan ajar yang baik, memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, memotivasi siswa dalam mendapatkan informasi baru.

DAFTAR RUJUKAN

- Aris Shoimin.2014. Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yohyakarta: AR-ruzmedia
- Candiasa, I M. 2010. Statistik univariat dan bivariat disertai aplikasi SPSS. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Dantes, Nyoman.2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Grafindo Persada
- Huda Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar. Yogyakarta
- Rahmi. 2008.*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Matematika*.Jurnal Percikan:Pemberitaan Ilmiah Volume 89 No 5
- Siti, Sopiah Arafah.2016.Studi Perbandingan Model Pembelajaran TGT dan NHT Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X.5 Di Sma Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Tesis (Tidak

Diterbitkan). Program Magister Pendidikan Ips Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Slavin, E. Robert. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung ; Nusa Media

Solihatin, Etin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara