



KEEFEKTIFAN MODEL *THINK PAIR SHARE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Mei Purwanti[✉]

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima November 2014
Disetujui Desember 2014
Dipublikasikan Januari 2015

Keywords:

Learning Outcomes and Think Pair Share.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan: apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas III antara yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* dan yang mendapat pembelajaran dengan model *stratified* konvensional pada materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam tema Permainan?. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain penelitiannya yaitu *nonequivalent control group design*. Populasinya yaitu 77 siswa kelas III di SD Negeri Kaligiri 1 dan 2 Kabupaten Brebes. Pengambilan sampel menggunakan teknik *proportionate random sampling*. Sampel untuk kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa dan untuk kelompok kontrol sebanyak 33 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, dan tes. Rata-rata nilai tes awal kelompok eksperimen dan kontrol yaitu 53,88 dan 55,19. Rata-rata nilai tes akhir kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 85,72 dan 79,83. Pengaruh model *think pair share* terhadap hasil belajar siswa yaitu 7,2. Hasil uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,343$. Nilai t_{tabel} sebesar 1669. Nilai signifikansi sebesar 0,001. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,343 > 1669$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$). Berdasarkan kriteria uji analisis akhir/pengujian hipotesis, maka H_0 diterima dan simpulannya yaitu terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan pada siswa kelas III SD yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* dan yang mendapat pembelajaran konvensional.

Abstract

This study was conducted to answer the problem: is there a difference in learning outcomes among three grade students who received learning by using models and think pair share who gets the conventional learning material Money and Money Management in Theme of The Game? This type of research is experimental research designs is nonequivalent control group design. Its population is 77 three grade students in elementary school Kaligiri 1 and 2 of Brebes. Sampling using proportionate stratified random sampling technique. Samples for the experimental group of 32 students and for the control group were 33 students. Using data collection techniques use test, documentation, and interview. The average value of the initial test experimental and control groups were 53,88 and 55,19. Influence think pair share models on learning outcomes of students is 7,2. T-test results show the value of $t = 3,343$. T table value by 1669. Significance value of 0,001. This count table $>$ T table ($3,343 > 1669$) and a significance $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$). By the end of the test criteria analysis/hypothesis testing, then H_0 is accepted and the conclusion that there was significant difference in learning outcomes between three grade elementary school students who obtain teaching materials Money and Money Management in Games Themes by using think pair share and who received conventional learning.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Tegal, Jalan Kompol Suprpto No. 4
Tegal Jawa Tengah 52114
E-mail: meipurwanti@gmail.com

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang manusia dan dunianya. Kajian dalam IPS ini sangat penting dan diperlukan siswa untuk menghadapi masalah sosial dalam kehidupan. Agar proses pembelajaran IPS berlangsung dengan baik maka pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dari siswa, sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi dengan baik yang nantinya dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang baik pula. Oleh karena itu, sekolah mempunyai peran dan kedudukan penting untuk mengadakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Dengan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa maka pembelajaran akan optimal. Pembelajaran akan optimal, jika ada interaksi baik antara guru dan siswa maupun siswa dan siswa. Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPS di SD Negeri Kaligiri 1 dan 2 Kabupaten Brebes, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, pada pembelajaran IPS di kelas III, guru belum pernah menggunakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kreativitas guru dapat dilihat dari penggunaan media, model, metode, atau teknik pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran IPS yaitu model *think pair share*. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Kaligiri 1 dan 2 Kabupaten Brebes antara yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* dan yang mendapat pembelajaran secara konvensional pada materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan? Tujuan umum penelitian ini untuk memberikan alternatif model pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat menunjang pencapaian hasil belajar siswa, sedangkan tujuan khususnya yaitu untuk

memperoleh informasi ada/tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas III antara yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *think pair share* dan yang mendapat pembelajaran konvensional pada materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan.

Trianto (2009) mengemukakan “Model *think pair share*(TPS) atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Model *think pair share* ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif dan waktu tunggu”. Pada pembelajaran dengan menggunakan model *TPS* ini, siswa akan melaksanakan tiga tahap yaitu *thinking*, *pairing*, dan *sharing*. Pembelajaran ini dimulai dengan guru memberikan pertanyaan atau isu tertentu yang harus dijawab oleh siswa secara individual (*thinking*), kemudian siswa akan dipasangkan dengan siswa lain untuk berdiskusi menyelesaikan dan memperdalam makna jawaban (*pairing*), kemudian setiap pasangan diminta untuk menyampaikan hasil diskusi mereka di depan kelas (*sharing*). Dengan kegiatan tersebut, siswa dapat melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran dan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran karena siswa menggali pengetahuannya sendiri maupun bersama pasangannya, tidak sekedar menerima pengetahuan baru dari guru.

Pada penelitian ini model pembelajaran *think pair share* akan dibandingkan dengan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional yang kurang inovasi dalam proses pembelajarannya. Apakah hasil belajar siswa pada materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan pada siswa kelas III antara pembelajaran yang menggunakan model *think pair share* lebih baik dari pada pembelajaran yang menggunakan model konvensional.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian eksperimen. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen, peneliti menggunakan *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2013),

“desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*.

Populasi dalam penelitian ini yaitu 77 siswa kelas III SD Negeri Kaligiri 1 dan 2 tahun ajaran 2014/2015 dengan rincian 38 siswa SD Negeri Kaligiri 2 sebagai kelompok eksperimen dan 39 siswa SD Negeri Kaligiri 1 sebagai kelompok kontrol. Pada penelitian ini, sampel diambil dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*, yaitu “teknik pengambilan sampel secara acak dengan memerhatikan strata secara proporsional” (Sugiyono, 2013). Pengambilan banyak sampel dengan menggunakan tabel *Krejcie* dengan taraf kesalahan 5%. Berdasarkan tabel *Krejcie* dengan taraf kesalahan 5% dari jumlah populasi 77 siswa, diperoleh sampel sebanyak 65 (Sugiyono, 2013). Sampel kelompok kontrol sebanyak 33 siswa dan kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan model *think pair share* pada materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan mata pelajaran IPS Kelas III. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Kaligiri 2 Kabupaten Brebes. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Instrumen pada penelitian ini disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. Teknik tersebut yaitu tes dengan instrumen berupa soal-soal tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. “Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel” (Arikunto, 2013). Selain itu, instrumen berupa soal-soal memerlukan analisis butir soal/item. Ada dua jenis analisis butir soal, yaitu analisis tingkat kesukaran soal dan daya pembeda.

Uji validitas instrumen meliputi validitas logis dan empiris. Sebelum soal-soal tes diujicobakan perlu dilakukan uji validitas logis. Pengujian validitas logis dilakukan dengan cara

menilai kesesuaian butir-butir soal dengan kriteria dan kisi-kisi soal yang telah dibuat berdasarkan silabus oleh penilai ahli. Pengujian validitas logis akan dilakukan oleh dua penilai, ahli yaitu dosen pembimbing, yaitu Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd. dan guru kelas III SD Negeri Kaligiri 2 Kabupaten Brebes, yaitu Supriyatun, S.Pd.SD

Instrumen diujikan kepada responden yang bukan responden sesungguhnya, yaitu responden kelas III SD Negeri Sridadi 1 Kabupaten Brebes, dengan alasan siswa kelas III SD Sridadi 1 usianya relatif sama dengan siswa di SD kaligiri 1 dan 2 dan belum diajarkan materi yang akan dieksperimentkan (belum ada pengaruh guru kelas) jadi kemampuannya akan relatif sama. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data hasil uji coba dan menganalisisnya dengan mengorelasikan antarskor item instrumen menggunakan rumus *pearson product moment* (Riduwan, 2010). Dari 50 soal yang diujicobakan, ada 35 item soal yang valid dan 15 yang tidak valid.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap butir soal yang dinyatakan valid. Soal yang diuji reliabilitasnya ada 35 butir soal. Uji reliabilitas instrumen menggunakan metode *Cronbach's Alpha* pada program SPSS versi 20. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,942, sehingga semua butir soal yang diuji reliabilitasnya dapat dinyatakan reliabel, karena $0,942 > 0,8$.

Setelah instrumen diuji reliabilitasnya, selanjutnya dianalisis tingkat kesukaran soal. Dari hasil analisis tingkat kesukaran soal, terdapat 16 butir soal yang termasuk kategori mudah, 18 butir soal yang termasuk kategori sedang, dan 1 butir soal yang mempunyai kategori sukar. Analisis selanjutnya yaitu analisis daya pembeda soal. Berdasarkan penghitungan pengujian daya beda soal secara manual, diperoleh data dari 35 soal yang valid dan reliabel, terdapat 11 soal yang baik sekali, 8 soal yang baik, 11 soal yang cukup, dan 5 soal yang jelek.

Metode analisis data meliputi: (1) deskripsi data berupa data kuantitatif, (2) uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan homogenitas data hasil belajar siswa, dan (3)

analisis akhir/pengujian hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan pada siswa kelas III antara yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share* dan yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model konvensional ($H_0: \mu_1 = \mu_2$). H_a : Ada perbedaan hasil belajar IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan pada siswa kelas III antara yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share* dan yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model konvensional ($H_a: \mu_1 \neq \mu_2$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Pada penelitian ini, data kuantitatif berupa hasil belajar materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan. Dari pembelajaran di kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh hasil belajar.

Setelah data hasil belajar didapat, data diuji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat analisis. Penghitungan uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* dan didapat nilai signifikansi kelas eksperimen pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,082 ($> 0,05$) dan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,054 ($> 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal, karena nilai signifikansi keduanya lebih dari 0,05.

Setelah data berdistribusi normal, dilanjutkan uji homogenitasnya. Dari hasil uji homogenitas, diketahui nilai signifikansi sebesar 0,158 ($> 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kontrol atau dapat dinyatakan kedua kelompok data homogen.

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji analisis akhir/pengujian hipotesis menggunakan uji dua sampel tidak berhubungan (*independent samples t test*) pada program SPSS versi 20. Didapat nilai t_{hitung} sebesar 3,343 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai t_{tabel} dengan $df =$

63 dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 1,669 (Priyatno, 2010). Diketahui karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,747 > 1,669$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan pada siswa kelas III antara yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *think pair share* dan yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model konvensional.

Pada penelitian ini, siswa kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan menggunakan model *think pair share*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional tanpa dibentuk kelompok-kelompok. Pembelajaran dilaksanakan selama tiga pertemuan. Pertemuan pertama, siswa diberi tes awal, sedangkan pertemuan terakhir, siswa diberi tes akhir.

Rata-rata nilai tes awal kelompok eksperimen 53,8 dan kontrol besarnya 55,19, sedangkan rata-rata nilai tes akhir kelompok eksperimen 85,72 lebih tinggi daripada kelompok kontrol 79,83. Sesuai dengan desain penelitian yang dipakai peneliti yaitu *nonequivalent control group design*, pengaruh model *think pair share* terhadap hasil belajar siswa SD kelas III pada materi Uang dan Pengelolaan Uang yaitu $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3) = (85,72 - 53,88) - (79,83 - 55,19) = 34,12 - 24,64 = 7,2$. Artinya, secara empiris model *think pair share* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Jadi simpulannya yaitu model pembelajaran *think pair share* efektif terhadap hasil belajar IPS siswa materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan. Sebagaimana pendapat Lie (2010) yang mengemukakan bahwa model *think pair share* memberi kesempatan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain. Melalui tahap *think*, *pair*, dan *share* siswa diberikan kesempatan untuk membentuk pengetahuannya sendiri, sehingga siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, melainkan dari teman sebaya atau buku sumber

yang terkait. Oleh karena itu, siswa kelas eksperimen dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Situasi dalam pembelajaran kelas kontrol lebih tegang, sepi, dan didominasi oleh guru. Hal ini dikarenakan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional yang pembelajarannya lebih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Model *think pair share* memang memiliki beberapa kelebihan, dengan kelebihan inilah, model *think pair share* memiliki potensi efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan dari model pembelajaran *think pair share* menurut Lie (2010), yaitu (1) meningkatkan partisipasi siswa, karena model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi kepada orang lain; (2) cocok untuk tugas sederhana; (3) masing-masing anggota kelompok mempunyai lebih banyak kesempatan untuk berkontribusi; (4) interaksi lebih mudah; dan (5) lebih mudah dan cepat dalam membentuk kelompok, karena siswa dapat berpasangan dengan teman sebangku.

Model *think pair share* dapat mengaktifkan seluruh siswa selama proses pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk bekerjasama antarsiswa yang mempunyai kemampuan heterogen. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yakni senang bekerja kelompok. Dengan demikian, siswa merasa senang dan semangat dalam mengikuti

pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa kelompok eksperimen sebesar 85,72, sedangkan kelompok kontrol sebesar 79,83. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Uang dan Pengelolaan Uang dalam Tema Permainan pada siswa kelas III antara yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *think pair share* dan yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperatif Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistika Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.