

# EFEKTIVITAS METODE *QUIZ TEAM* DAN MURDER TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA KELAS VIII SMP LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI

Darwanti

Program Studi Doktor Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Indonesia

[dwanti99@yahoo.co.id](mailto:dwanti99@yahoo.co.id)

## ABSTRACT

*There are three objectives that shape the study, first, the study is aimed at identifying different problem-solving skills of the students' who were acquainted with quiz team, lecture and MURDER method. Secondly, the study is to point out the difference of students' problem-solving skills when they are exposed to the three methods in a high, moderate, and low intensity. The third objective is to determine interactions among learning methods, learning activities and problem-solving skills. Quasi experiment is used as a method of the study by applying two experiment classes, and one controlled factorial designed class. In analyzing the data, a two-way Anova analysis and variants analysis are implemented to measure the interaction level among the three variables. The results of the study indicate that (1) there are differences in students' problem-solving skills who were exposed to quiz team, lecture and MURDER method; (2) there are also differences in students' problem-solving skills when they were exposed by the mentioned methods in a high, moderate, and low intensity; there are no relevant interactions among learning methods, learning activities and problem-solving skills. The current results are presented such that they can be used as an aid to the methods of social science learning.*

**Keywords:** *learning activity, problem solving skill, Quiz team Method, MURDER Method.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, metode MURDER dan metode ceramah; 2) mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, metode MURDER dan metode ceramah pada aktivitas tinggi, sedang dan rendah; 3) mengetahui interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Metode penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan menggunakan dua kelas eksperimen, dan satu kelas kontrol dengandesain factorial. Analisis data menggunakan statistik uji dua arah (*Two Way Anova*) untuk uji beda dan analisis varians untuk mengetahui interaksi antara ketiga variabel. Hasil analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menjelaskan bahwa 1) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, metode MURDER dan metode ceramah; 2) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, metode MURDER dan metode ceramah pada aktivitas tinggi, sedang dan rendah; 3) tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi saran bagi guru dan pihak sekolah untuk terus memfasilitasi pembelajaran IPS dengan metode yang sesuai terutama yang berkaitan dengan aktivitas belajar dan dan kemampuan pemecahan masalah.

**Kata kunci:** aktivitas belajar, kemampuan pemecahan masalah, Metode *Quiz team*, Metode MURDER.

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS yang materinya terdiri dari konsep-konsep dan teori-teori yang mengkaji peristiwa-peristiwa yang

terjadi di lingkungan kehidupan masyarakat dalam mengkajinya diperlukan kemampuan berpikir kreatif sehingga permasalahan yang dihadapi dapat terpecahkan dengan

solusi terbaik. Berpikir kreatif menurut Maslow; Munandar; 1999 (dalam Yosada, 2010, hlm. 18) adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah dan merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.

Kemampuan memecahkan masalah merupakan bagian penting dalam membekali peserta didik terutama kemampuan dalam menghadapi masalah yang ada di sekitar lingkungannya. Agar kemampuan pemecahan masalah sosial dapat dikembangkan, diperlukan suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik aktif, lebih bebas mengemukakan pendapat, saling membantu dan berbagi pendapat dengan teman, serta bersama-sama menyelesaikan masalah untuk memperoleh pengetahuan baru.

Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran akan mendorong kemampuannya dalam memecahkan masalah. Hal ini identik dengan pendapat Kenworthy (1981, hlm. 7) yang mendefinisikan IPS sebagai “studi yang memperhatikan bagaimana orang membangun kehidupan yang lebih baik bagi dirinya dan anggota keluarganya, bagaimana orang memecahkan masalah-masalah, bagaimana orang hidup bersama, bagaimana orang mengubah dan diubah oleh lingkungannya”.

Proses pembelajaran yang berlangsung di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan untuk memahami masalah kontekstual yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya peserta didik tidak mampu menyelesaikan masalah tersebut dalam bentuk kegiatan pembelajaran IPS. Peserta didik juga kurang terampil dalam menginterpretasikan soal-soal yang kontekstual.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sumaatmadja (1986, hlm. 3) bahwa IPS sebagai “studi mengenai interelasi ilmu-ilmu sosial dalam menelaah gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dapat melengkapi kemampuan tiap orang

dalam kehidupan bermasyarakat, terutama bagi merekayang tugasnya langsung berhubungan dengan masyarakat”.

Berkaitan dengan pendapat tersebut sudah seharusnya peserta didik memiliki kemampuan keterampilan dalam memecahkan persoalan-persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Dengan dimilikinya kemampuan keterampilan dalam memecahkan masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dan peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang timbul dari pembelajaran IPS tersebut, maka perlu adanya solusi yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS agar peserta didik SMP mampu memecahkan masalah sosial dengan baik dan peserta didik makin aktif dalam pembelajaran IPS. Perubahan dalam proses pembelajaran IPS perlu dilakukan, misalnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS sangat diutamakan dalam mengembangkan kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri dan memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan dasar tersebut memerlukan proses pembelajaran yang bisa melibatkan peserta didik secara aktif menemukan jawaban, berpikir dan memecahkan permasalahan sosial yang dihadapinya. Dilandasi oleh pemikiran tersebut, perlu dikembangkan pengalaman belajar melalui metode yang mengaitkan antara materi pelajaran dengan permasalahan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yaitu dengan metode MURDER dan Metode *Quiz team*.

Pembelajaran MURDER dianggap sesuai dalam meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil penelitian yang dilakukan Juanda (2013) yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik antara kelas dengan pembelajaran MURDER dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Alasan dipilihnya metode pembelajaran *quiz team* dikarenakan dengan adanya kompetisi antar kelompok yang dirancang dalam suatu permainan yang menjadikan siswa aktif mencari penyelesaian masalah yang menjadi tanggung jawabnya dalam kegiatan kuis, pembelajaran tidak membosankan, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep, menguasai materi dan dapat memecahkan permasalahan yang bervariasi.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Purnami (2015) dengan menggunakan metode *quiz team* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata

kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah 1) mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, MURDER dan ceramah; 2) mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, metode MURDER dan metode ceramah pada aktivitas tinggi sedang, rendah; dan 3) mengetahui interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain eksperimen semu (quasi eksperimen). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain factorial. Uji statistik dengan menggunakan uji beda dua rata-rata dan Anova dua jalan (*Two Way ANOVA*) seperti yang terlihat padagambar berikut ini.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Faktor		Metode		
		<i>Quiz team</i> (A1)	MURDER (A2)	Ceramah (A3)
Aktivitas Belajar	Tinggi (B1)	A1B1	A2B1	A3B1
	Sedang (B2)	A1B2	A2B2	A3B2
	Rendah (B3)	A1B3	A2B3	A3B3

Pengelompokkan peserta didik berdasarkan aktivitas belajar dibagi menjadi tiga kelompok yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kriteria pengelompokan tersebut didasarkan pada patokan skor rata-rata dan standar deviasi (Arikunto, 2008, hlm. 263-264).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari enam kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara undian dari keenam kelas dan diperoleh kelas VIII.B sebagai kelas eksperimen 1 diterapkan metode *quiz team*, kelas VIII F sebagai

kelas eksperimen 2 diterapkan metode MURDER, dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol dengan metode ceramah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua teknik, yaitu tes dan non tes. Tes diberikan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum mendapat perlakuan dan sesudah mendapat perlakuan. Teknik non tes berupa observasi untuk mengelompokkan peserta didik ke dalam tiga tingkat aktivitas belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis variansi seperti yang tersaji pada tabel 2.

### 1. Uji Hipotesis 1

Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan metode *quiz team*, metode MURDER dan metode ceramah. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa salah satu data tidak berdistribusi normal maka selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan kaidah non parametrik, karena sampel terdiri dari tiga kelas maka uji statistik menggunakan kaidah parametrik dengan uji Friedman

dengan bantuan SPSS 16 dengan kriteria pengujian jika nilai sig < 0,05 = maka Ho ditolak dan jika nilai sig > 0,05 = maka Ho diterima.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai F sebesar 30,823 dan tingkat signifikansi 0,000 pada variansi metode pembelajaran dan nilai F sebesar 30,823 dan tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan menggunakan metode *quiz team*, metode MURDER dan metode ceramah.

**Tabel 2.** Hasil Analisis Variansi untuk Kemampuan Pemecahan Masalah

*Tests of Between-Subjects Effects*

*Dependent Variable: Kemampuan Pemecahan Masalah*

<i>Source</i>	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Corrected Model</i>	9329.409a	8	1166.176	19.303	.000
<i>Intercept</i>	253366.869	1	253366.869	4.194E3	.000
Metode	3724.345	2	1862.173	30.823	.000
Aktivitas_Belajar	3267.619	2	1633.810	27.043	.000
Metode * Aktivitas_Belajar	358.819	4	89.705	1.485	.215
<i>Error</i>	4591.579	76	60.416		
<i>Total</i>	353305.000	85			
<i>Corrected Total</i>	13920.988	84			

a. *R Squared = .670 (Adjusted R Squared = .635)*

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan metode MURDER lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode *quiz team* dan metode ceramah dan kemampuan pemecahan masalah dengan metode *quiz team* lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah dengan metode ceramah. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan metode terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Dalam proses pembelajaran dengan metode MURDER peserta didik telah dapat

mengungkapkan ide-ide yang mereka miliki secara mandiri berdasarkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS. Dengan kemampuan kognitif yang telah dimiliki, peserta didik telah mampu untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah-masalah yang diajukan. Peserta didik baik secara mandiri maupun berpasangan telah mampu menemukan permasalahan yang diajukan, menyusun sendiri pengetahuannya, menyelesaikan dan mampu mencari alternatif-alternatif pemecahan masalah sehingga ditemukannya satu solusi terbaik terhadap permasalahan tersebut. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang ditunjukkan dengan peserta didik

membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada.

Adanya pertandingan akademis pada metode *quiz team* yang dapat menciptakan kompetisi antar kelompok, sehingga para peserta didik akan senantiasa berusaha dengan penuh motivasi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Peserta didik dirangsang untuk menciptakan kreativitas berupa ide atau gagasan dalam membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan serta menanggapi jawaban kelompok lain sehingga memperluas wawasan peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sutardi (2013, hlm.81) yang menemukan bahwa metode *quiz team* dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar lebih baik serta dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam belajar. Peran guru diharapkan dalam pembelajaran lebih menekankan nilai-nilai kerjasama, saling membantu, dan menguntungkan, kejujuran dan kreativitas untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan suatu proses pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan dan hasil belajar yang dicapai siswa.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah bersama kelompok MURDER membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) karena peserta didik harus melewati serangkaian kegiatan mulai dari mengidentifikasi masalah hingga pemilihan solusi yang paling tepat sebagai cara penyelesaian masalah.

Sementara peserta didik dalam kelompok *quiz team*, peserta didik mendalami materi dan menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok, kemudian peserta didik melaksanakan kuis sesuai dengan pembagian tugas yang telah ditentukan oleh guru. Pelaksanaan kuis merupakan kegiatan tanya jawab dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang

telah dibuat oleh peserta didik dalam kegiatan diskusi sebelumnya.

Tingginya kemampuan pemecahan masalah pada kelas yang menggunakan metode MURDER dikarenakan peserta didik berfikir secara berpasangan terlebih dahulu akan membuat mereka memiliki rasa keingintahuan yang lebih besar, dimana semakin besar keingintahuan peserta didik terhadap suatu permasalahan maka akan membuat peserta didik lebih aktif untuk memecahkan masalah tersebut yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dan diperoleh hasil yang baik pula.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sapriya (2009, hlm. 69) yang mengemukakan tujuan pokok IPS haruslah dapat membantu para peserta didik mengembangkan kemampuan membuat keputusan-keputusan yang bersifat reflektif sehingga mereka dapat memecahkan masalah pribadi dan membentuk kebijakan umum dengan cara berpartisipasi dalam kegiatan kegiatan sosial.

## 2. Uji Hipotesis 2

Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, metode MURDER dan metode ceramah pada aktivitas tinggi, sedang dan rendah.

Berdasarkan hasil analisis variansi pada tabel 2, terlihat bahwa masing-masing efek utama metode pembelajaran dan aktivitas belajar sangat signifikan, artinya masing-masing taraf memberikan rata-rata respon kemampuan pemecahan masalah yang berbeda. Hal ini terlihat dari nilai F sebesar 27,043 dan tingkat signifikansi 0,000 pada variansi aktivitas belajar. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang berarti variansi kemampuan pemecahan masalah antara metode *quiz team*, metode MURDER, dan metode ceramah berbeda secara statistik dan aktivitas belajar berbeda secara statistik.

Tingginya aktivitas belajar peserta didik pada metode *quiz team* dikarenakan pada pembelajaran ini selain adanya ketergantungan positif antar anggota dalam kelompok sangat kuat, juga tanggung jawab

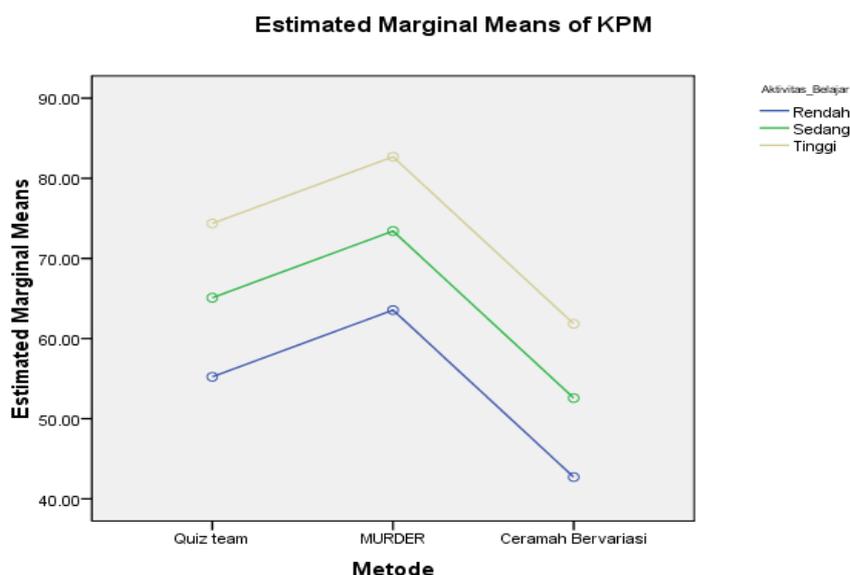
perseorangan sebagai kelompok lebih tinggi. Hal ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Winanto & Latifah (2012, hlm. 38) yang menunjukkan bahwa peserta didik yang terlibat langsung dalam pembelajaran akan dapat berinteraksi dengan peserta didik lain dalam proses diskusi. Semua siswa dalam kelompok bersama-sama mempelajari materi yang diajarkan guru, saling memberikan arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran.

### 3. Uji Hipotesis 3

Terdapat interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Adanya interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah ditunjukkan dengan perhitungan pada tabel 1.2. Nilai probabilitas untuk interaksi adalah sebesar

1,485 dan signifikansi pada 0,215 (signifikan karena  $< 0,05$ ) yang artinya  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan efek interaksi metode pembelajaran dan aktivitas belajar tidak signifikan, artinya perubahan rata-rata kemampuan pemecahan masalah tidak mensyaratkan adanya tingkat aktivitas belajar tinggi, sedang dan rendah, tidak berbeda pada masing-masing metode pembelajaran dan sebaliknya.

Antara metode dan aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah tidak mempersyaratkan adanya interaksi. Nilai  $R^2$  Adjusted sebesar 0,635 yang berarti kedua variabel independen dan interaksinya mampu menjelaskan variabilitas variabel dependen sebesar 63,5%. Untuk melihat plot aktivitas belajar menurut metode pembelajaran dilihat dari kemampuan pemecahan masalah, maka dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



**Gambar 1.** Interaksi Antara Metode Pembelajaran, Aktivitas Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah.

Berdasarkan gambar 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa garis plot pada masing-masing material sejajar, artinya tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Secara umum pengaruh metode pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah tidak tergantung pada tingkat aktivitas belajar. Pada metode *quiz team* dan metode

MURDER kemampuan pemecahan masalah lebih tinggi pada tingkat aktivitas belajar tinggi daripada tingkat aktivitas belajar sedang dan rendah. Sedangkan kemampuan pemecahan masalah pada metode ceramah berada pada tingkat paling rendah dari semua tingkat aktivitas belajar baik tinggi sedang maupun rendah daripada metode *quiz team* dan metode MURDER.

Kemampuan pemecahan masalah pada metode MURDER lebih tinggi dibandingkan kemampuan pemecahan masalah pada metode *quiz team* dan metode ceramah. Sedangkan kemampuan pemecahan masalah pada metode *quiz team* lebih tinggi dibandingkan kemampuan pemecahan masalah pada metode ceramah. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Karena asumsi tidak terpenuhi maka analisis tidak dilanjutkan.

Hasil uji hipotesis 3 memberi gambaran bahwa tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada ketiga metode pembelajaran tidak berhubungan secara signifikan dengan aktivitas belajar peserta didik baik tinggi, sedang maupun rendah.

Aktivitas belajar peserta didik ditentukan oleh kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan oleh Suyono dan Hariyanto (2012, hal. 237) tugas guru salah satunya adalah seorang guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik nyaman tinggal di kelas, menyenangkan (*joyful learning*), kondusif bagi terciptanya kreativitas dan inovasi juga demokratisasi.

Aktivitas belajar yang tinggi sebagai hasil pemilihan metode pembelajaran akan menumbuhkan semangat dan motivasi dalam belajar, sehingga peserta didik mampu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan berpikir, keterampilan berkomunikasi dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *quiz team* dan metode MURDER dapat dijadikan alternatif dalam peningkatan aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan

masalah peserta didik dalam pembelajaran IPS khususnya materi pengendalian sosial. Namun dalam pelaksanaannya, harus dipertimbangkan perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sehingga peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dapat tercapai dengan baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasanyang telah dikemukakan di atas, makadapat ditarik tiga kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team* dengan yang menggunakan metode MURDER maupun yang menggunakan metode ceramah. Metode MURDER memberikan pengaruh lebih baik lebih baik terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik dibandingkan dengan metode *quiz team* dan metode *quiz team* memberikan pengaruh lebih baik terhadap kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan metode ceramah.

Kedua, terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan metode *quiz team*, metode MURDER, dan metode ceramah pada aktivitas tinggi, sedang dan rendah. Hal ini berarti metode *quiz team*, metode MURDER dan metode ceramah dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Metode *quiz team* lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan metode MURDER lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Ketiga, tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran, aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Hal ini berarti bagaimanapun tingkat aktivitas belajar peserta didik baik tinggi, sedang ataupun rendah tidak berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dengan

mempertimbangkan hasil temuan baik di lapangan maupun secara teoritis, maka penulis memberikan beberapa saran yang dapat menjadi bahan rekomendasi antara lain bagi guru dituntut harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan berbagai metode dan strategi mengajar salah satunya dengan memilih metode pembelajaran yang relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Selain itu, guru harus selalu senantiasa memberikan pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan pemilihan metode pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPS.

Keberhasilan metode *quiz team* dan metode MURDER ditentukan oleh keterampilan guru dalam mengelola kelas dan perencanaan yang matang sebelum melakukan kegiatan mengajar, sehingga guru harus benar-benar menguasai keterampilan-keterampilan tersebut. Sedangkan bagi para peneliti, mengingat aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah itu sangat penting dimiliki peserta didik, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan metode *quiz team* dan metode MURDER dalam upaya meningkatkan kompetensi IPS yang lainnya pada tingkat kelas dan materi yang berbeda dan lebih memperhatikan ketajaman analisis yang digunakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Juanda, R.Y. (2013). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe MURDER untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa (Studi Kuasi Eksperimen di SMP Nusantara Raja Bandung)*. (tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kenworthy, I.S. (1981). *Social Studies for The Eighties*. Canada: John Wiley & Sons.
- Maimunah, H. (2001). *Membangun Kreativitas Anak secara Islami*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Sumaatmadja, N.S. (1986). *Perspektif Studi Sosial*. Bandung: Alumnus.
- Sutardi. (2013). *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran Quiz Team "Think Fast Do Best" pada Materi Reaksi Oksidasi-Reduksi Kelas X MAN Model Singkawang*. Jurnal Kaunia. Vol. IX, No.2, Oktober 2013. Hal 73-86.
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Winanto, A. dan Latifah, N. (2012). *Efektivitas Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV terhadap Hasil Belajar IPA di SD Negeri 1 Ngadirejo Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung*. Tersedia di [http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/882/5/t1\\_292\\_008135\\_bab%20iv.pdf](http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/882/5/t1_292_008135_bab%20iv.pdf) diakses pada tanggal 11 april 2016.
- Yosada, R. K. (2010). *Model Pembelajaran Inkuri Sosial dalam Mengembangkan Berfikir Kreatif Siswa pada Bidang Studi IPS Ekonomi melalui Isu-isu Ekonomi Kontemporer SMA*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Nomor 34 Tahun 2010. ISSN: 0854-5251 hal 14-24.