

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS
MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL PERMAINAN
PADA SISWA SMPN 1 BANTARSARI CILACAP**

Parwanti, Marzuki

SMP Negeri 1 Bantarsari, Cilacap, Universitas Negeri Yogyakarta
parwanti97@yahoo.co.id/marzukiwafi@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa melalui pembelajaran kooperatif model permainan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan desain spiral Kemmis & Taggart. Subjek penelitian adalah siswa pada kelas VIII B SMPN 1 Bantarsari Cilacap. Penelitian ini dilaksanakan pada semester pertama tahun pelajaran 2013/2014. Peneliti sebagai pelaksana tindakan sedangkan kolaborator (guru IPS setempat) bertindak sebagai observer. Penelitian ini terlaksana dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan tehnik analisis deskriptif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: keaktifan siswa pada siklus pertama memperoleh skor rerata 61,61 (sedang), pada siklus kedua meningkat menjadi 72,58 (baik), dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 80,65 (sangat baik). Hasil belajar IPS siswa pada akhir siklus pertama 48,48 % dengan skor rerata 63, pada akhir siklus kedua meningkat menjadi 80,65 % dengan skor rerata 72, dan pada akhir siklus ketiga meningkat menjadi 96,78 % dengan skor rerata 81.

Kata kunci: *pembelajaran kooperatif, permainan, keaktifan, dan hasil belajar.*

***IMPROVING ACTIVENESS AND LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES
THROUGH COOPERATIVE LEARNING OF THE GAME MODEL OF STUDENTS OF
SMPN 1 BANTARSARI CILACAP***

Abstract

This study aims to improve the students' activeness and learning outcomes of Social Studies through cooperative learning of the game model. This was a classroom action research study employing a spiral design by Kemmis & Taggart. The research subjects were grade VIII B students of SMPN 1 Bantarsari, Cilacap. The study was conducted in the first semester in academic year of 2013/2014. The researcher was the action implementer whereas the collaborator was the Social Studies teacher, who acted as the observer. The study was conducted in three cycles, each of which consisted of two meetings. The collected data were analyzed by means of the descriptive analysis technique. The results of the study are as follows: the students' activeness in Cycle I attained a score of 61.61 (moderate), in Cycle II it improved to 72.58 (good), and in Cycle III it improved to 80.65 (very good). The class mastery of the students' learning achievement in Social Studies at the end of Cycle I was 48.48 % with a mean score of 63, at the end of Cycle II it improved to 80.65 % with a mean score of 72, and at the end of Cycle III it improved to 96.78 % with a mean score of 81.

Keywords: *cooperative learning, game, activeness, and learning outcomes.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, oleh karenanya negara wajib menyelenggarakan pendidikan dengan pengajaran. Karena dengan pengajaran, setiap warga negara dapat menikmati pendidikan. Pengertian pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Implementasi Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijabarkan ke dalam sejumlah peraturan antara lain Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan pasal 7 ayat (4), IPS pada SMP/MTs/SMPLB dimasukkan ke dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Lampiran Permendiknas Nomor 22 tentang Standar Isi pada halaman 5 menetapkan setiap kelompok mata pelajaran memiliki cakupan masing-masing. Untuk kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, dalam hal ini termasuk IPS, cakupannya adalah "...dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri".

Pada kenyatannya guru sering hanya terfokus pada penguasaan kompetensi dasar ilmu pengetahuan semata dan tidak mengajarkan bagaimana cara menjadi siswa yang aktif dan kreatif dalam berpikir ilmiah. Agar penyelenggaraan pendidikan tersebut dapat terlaksana, pemerintah melaksanakan pendidikan berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan seperti yang terdapat pada UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 4: (1) Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa, (2) pendidikan diselenggarakan sebagai satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multi

makna, (3) Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, (4) Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran, (5) pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat, (6) pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari banyaknya permasalahan yang muncul, ibarat patah tumbuh hilang berganti, permasalahan satu terpecahkan akan muncul permasalahan yang lain. Sedikitnya ada tiga macam bentuk permasalahan pembelajaran yaitu: *pertama*, permasalahan yang bersifat metodologis, yaitu permasalahan yang terkait dengan upaya atau proses pembelajaran yang menyangkut permasalahan kualitas penyampaian materi, kualitas interaksi antara guru dengan siswa, kualitas pemberdayaan sarana dan elemen dalam pembelajaran, *kedua*, permasalahan yang bersifat kultural yaitu permasalahan karakter atau watak seorang guru dalam mensikapi atau mempersepsikan terhadap proses pembelajaran, dan *ketiga*, permasalahan yang bersifat sosial yaitu permasalahan yang berkaitan dengan hubungan dan komunikasi antara guru dengan elemen lain yang ada di luar guru, seperti adanya kekurangharmonisan hubungan antara guru dan siswa, antara pimpinan sekolah dengan siswa, bahkan di antara sesama siswa (Muchith, 2002, pp.3-4).

Selain permasalahan pembelajaran tersebut, permasalahan juga bisa muncul dari faktor guru, siswa, sarana dan prasarana maupun karena faktor lingkungan. Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi pada hasil pembelajaran yaitu dengan rendahnya nilai ulangan baik nilai ulangan harian maupun nilai ulangan umum bersama belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keberhasilan proses pendidikan pada intinya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek produk dan aspek proses. Pada aspek produk, pada proses pembelajaran siswa dituntut untuk menguasai materi pelajaran minimal 75% dari target kurikulum yang harus dicapai. Adapun aspek

proses, pendidikan harus memberikan bekal pengalaman kepada siswa untuk dapat menjalankan kehidupannya di masyarakat yang disebut pendidikan bermakna (*meaningful*) (Isjoni, 2012, p.10).

Suasana membosankan dan tidak menyenangkan yang siswa terima akan menimbulkan keadaan kelas tidak kondusif, sehingga siswa dihadapkan pada suasana tidak bersahabat yang diakibatkan ketidakmampuan guru dalam mengemas pembelajaran yang menyenangkan. Situasi itu akan mengakibatkan siswa stress, jenuh, bosan dan tidak nyaman dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, bagaimanapun guru harus dapat melakukan suatu pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan permainan yang dapat menimbulkan kesenangan sehingga motivasi belajar siswa timbul dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Darmansyah, 2011, pp.6-7).

Menurut Muchith (2002, pp.10-11), agar permasalahan pembelajaran dapat dikurangi, guru perlu melakukan langkah-langkah sebagai berikut; (1) guru harus benar-benar memiliki persiapan yang optimal sebelum mengajar, (2) guru tidak cukup menguasai materi secara formal, tetapi harus menguasai materi dari aspek pengembangan (pengayaan), (3) penyampaian materi tidak selalu dikemas dalam suasana formal dalam kelas. Metode yang bernuansa bermain atau wisata dapat dilakukan untuk semua mata pelajaran, (4) tampilan guru yang menakutkan, *sok pintar*, sering merendahkan siswa segera dihilangkan, (5) jangan segan-segan memberikan pujian kepada siswa yang memang telah melakukan sesuatu yang baik meskipun sesuatu itu tidak begitu berarti bagi guru, (6) guru harus dapat mengurangi kecaman atau kritikan yang dapat mematikan motivasi siswa.

Dilihat dari faktor siswa, kebosanan siswa dengan pembelajaran yang monoton akan menimbulkan rendahnya minat, motivasi dan keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Apabila hal ini terus terjadi, bukan tidak mungkin prestasi siswa akan mengalami penurunan dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam Standart Kompetensi Lulusan tidak akan tercapai.

Demikian pula yang terjadi di lapangan, khususnya di SMPN 1 Bantarsari jika dilihat dari aspek produk, untuk pelajaran IPS penguasaan materi pelajaran minimal baru dapat mencapai 10,97% secara keseluruhan

dengan kriteria ketuntasan minimal 70. Ketuntasan secara klasikal baru mencapai 1,32% terdapat pada kelas 8 B, masih jauh dari pencapaian ketuntasan minimal ideal sebesar 75%.

Aspek proses, meliputi perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian oleh guru, belum terlaksana dengan baik karena belum melibatkan siswa dalam pembelajaran. Dari hasil observasi awal yang dilaksanakan didapatkan siswa belum dapat mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan baik. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga pemahaman akan materi pelajaran kurang. Pelaksanaan pembelajaran di kelas kurang membangkitkan keaktifan siswa. Rendahnya keaktifan siswa, serta penerapan metode dan strategi pembelajaran yang kurang tepat dan minimnya penggunaan media pembelajaran, berakibat pada rendahnya kualitas pembelajaran. Pembelajaran menjadi kurang bermakna, dan minimnya kompetensi yang dikuasai siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan-permasalahan yang ditimbulkan oleh siswa akan berdampak pada siswa sendiri baik langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran tanpa memakai media yang memadai menyebabkan siswa kurang memahami pada materi yang telah disampaikan guru. Hal itu dapat mengakibatkan hasil belajar tidak sesuai dengan harapan. Pemberian tugas oleh guru tanpa pengawasan dapat mengakibatkan siswa merasa kurang mendapatkan perhatian guru, hal itu berakibat siswa tidak senang bahkan akan mengabaikan pelajaran tersebut. Banyaknya tugas yang harus dikerjakan siswa akan berakibat siswa malas belajar hal itu berakibat siswa tidak senang bahkan akan mengabaikan pelajaran tersebut. Hal ini juga dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pada akhirnya semua akan kembali pada guru, segala permasalahan yang terjadi pada siswa diakui atau tidak diakibatkan juga oleh guru, sedangkan siswa dapat sebagai obyek yang terkena dampaknya. Beberapa permasalahan kelas yang ada di sekolah sebagai berikut: hasil belajar sebagian besar siswa masih rendah (10,97% yang mencapai KKM, dengan KKM 70), siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran didominasi dengan ceramah dalam penyampai-

an materi, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran terpusat pada guru, penggunaan media belum bervariasi dalam pembelajaran, pembelajaran IPS hanya berorientasi pada materi, menyebabkan guru hanya menekankan pada tujuan bukan proses, pelaksanaan pembelajarannya yang membosankan sehingga tidak menyenangkan bagi siswa, model-model pembelajaran belum digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Salah satu upaya agar pembelajaran dapat menyenangkan siswa adalah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe permainan. Harapannya agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajarnya dapat meningkat. Model pembelajaran kooperatif tipe permainan sangat membutuhkan peran serta siswa dalam pelaksanaan permainan. Hal itu diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang sering digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran kooperatif banyak jenisnya, sehingga guru dapat dengan leluasa menggunakan metode pembelajaran kooperatif sesuai materi pelajaran yang akan diajarkan. Para ahli pembelajaran kooperatif menganjurkan agar guru menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan bidang pembelajarannya, karena tidak semua metode pembelajaran dapat digunakan pada semua bidang pelajaran.

Pembelajaran Kooperatif menurut Slavin (1995, p.2) adalah: *Cooperative learning refers to a variety of teaching methods in which students work in small groups to help one another learn academic content. In cooperative classrooms, students are expected to help each other, to discuss and argue with each other, to assess each other's current knowledge and fill in gaps in each other's understanding.*

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran yang membuat siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa ditargetkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang dikuasai

saat itu. Lebih lanjut Slavin (1995, p.5) mengemukakan bahwa: *All cooperative learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for their teammates' learning as well as their own. In addition to the idea of cooperative work, Students Team Learning methods emphasize the use of team goals and team success, which can be achieved only if all members of the team learn the objectives being taught. That is, in Students Team Learning the students' tasks are not to do something as a team but to learn something as a team.*

Hal ini bermakna bahwa semua metode pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang berkerja sama dalam belajar dan bertanggungjawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya. Lebih lanjut, terhadap gagasan tentang kerja kooperatif, metode belajar kooperatif menekankan penggunaan tujuan-tujuan tim dan sukses tim, yang hanya akan dapat dicapai apabila semua anggota tim bisa belajar mengenai pokok bahasan yang telah diajarkan. Oleh sebab itu, dalam metode ini tugas-tugas yang diberikan pada siswa bukan melakukan sesuatu sebagai sebuah tim, tetapi belajar sesuatu sebagai sebuah tim.

Menurut Lie (2002, pp. 31-35) bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, harus memperhatikan karakteristik dari pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan yaitu; (1) saling ketergantungan positif (*positive interdependence*). Setiap anggota kelompok mempunyai ketergantungan untuk mengerjakan tugas bersama, sehingga setiap kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar bisa mencapai tujuan mereka; (2) tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*). Setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab sendiri-sendiri untuk mencapai keberhasilan kelompok; (3) interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*). Setiap kelompok harus diberi kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para siswa untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. (4) partisipasi dan komunikasi antar anggota (*participation and communication*). Keberhasilan suatu kelompok juga tergantung pada kesediaan anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemam-

puan mereka mengutarakan pendapat mereka; (5) evaluasi kelompok. Evaluasi kelompok untuk mengetahui pemahaman dan kerja sama kelompok dalam mencapai keberhasilan tujuan kelompok.

Langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif secara umum menurut Solihatin & Raharjo (2009, pp.10-12) dapat dijelaskan secara operasional sebagai berikut; (1) langkah pertama adalah merancang rencana program pembelajaran; (2) langkah kedua adalah aplikasi pembelajaran di kelas, guru merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan siswa dalam belajar secara bersama dalam kelompok-kelompok kecil; (3) langkah ketiga, melakukan kegiatan observasi terhadap siswa, guru mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun mengenai sikap dan perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung; (4) langkah keempat, guru memberikan kesempatan kepada siswa dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya, dilanjutkan refleksi.

Definisi tentang permainan yang dikemukakan oleh para ahli, di antaranya Alessi & Trollip (2001, p.271) menyatakan sebagai berikut: *There a number of characteristics associated with games: rules, winning or losing, multiple players, competition, turn taking, points, penalties, fantasy, equipment, and some combination of skill versus luck.*

Adapun beberapa karakteristik yang berhubungan dengan permainan diantaranya adanya peraturan, menang atau kalah, melibatkan banyak pemain, kompetisi, pergantian pemain, penilaian, hukuman, fantasi/khayalan, perlengkapan dan beberapa kombinasi dari keahlian melawan keberuntungan.

Permainan menurut Heinich, et. al. (2002, p.29) *“a game is an activity in which participants follow prescribed rules that differ from those of real life as they strive to attain a challenging goal”*, maksudnya permainan adalah kegiatan di mana peserta mengikuti peraturan yang telah ditetapkan yang berbeda dari kehidupan nyata karena mereka berusaha untuk mencapai tujuan yang menantang.

Menurut Sadiman, dkk. (2002, p.75) permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama

lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Keuntungan permainan menurut Smaldino, et. al. (2008, pp.31-32) adalah; (1) Keterlibatan, para siswa terlibat dengan cepat dalam belajar melalui permainan; (2) Sesuai dengan hasil, permainan dapat di sederhanakan agar sesuai dengan tujuan belajar; (3) Beragam suasana, permainan dapat digunakan dalam berbagai suasana ruang kelas, mulai dari seluruh ruang kelas hingga kegiatan individual; (4) mendapatkan perhatian, permainan bisa menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan perhatian para siswa untuk mempelajari topik atau keterampilan spesifik.

Sedangkan keterbatasan permainan menurut Smaldino adalah; (1) pertimbangan persaingan, karena adanya keinginan untuk menang, permainan bisa bersifat kompetitif, kecuali kalau diawasi dengan baik; (2) tingkat kesulitan, Siswa yang kurang bisa mungkin merasa struktur permainan terlalu cepat atau sulit bagi mereka untuk turut serta; (3) mahal, beberapa permainan, terutama permainan komputer, bisa sangat mahal untuk dibeli; (4) Niat yang salah arah. Tujuan belajar mungkin “hilang” karena adanya keinginan untuk menang ketimbang sekedar belajar.

Menurut Heinich, et. al. (2002, pp. 31-32) keunggulan permainan adalah; (1) menarik, permainan merupakan suatu metode menarik yang digunakan dalam proses pembelajaran; (2) permainan dapat membangkitkan minat siswa karena sebagai rutinitas baru di kelas; (3) permainan menciptakan suasana yang rileks dan menyenangkan; (4) permainan akan menjaga ketertarikan siswa dalam melakukan atau mengerjakan tugas yang berulang-ulang, karena permainan akan membuat suasana yang membosankan menjadi suatu yang menyenangkan.

Permainan memiliki kelemahan antara lain; (1) persaingan dalam permainan akan berdampak negatif bagi siswa yang kurang mahir dalam berkompetensi atau siswa yang lemah dalam hal kemampuan dan keterampilan; (2) gangguan, tanpa manajemen hati-hati dan pembekalan, siswa dapat terjebak dalam kegembiraan bermain dan gagal untuk fokus pada tujuan yang sebenarnya; (3) miskin desain, menjadi pembelajaran yang bermakna, aktivitas permainan harus memberikan praktek yang sebenarnya dari keterampilan akademik dimaksudkan.

Menurut Sadiman, dkk. (2002, pp.78-80) permainan sebagai media pendidikan mempunyai beberapa kelebihan yaitu; (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur; (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar; (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung; (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat; (5) permainan bersifat luwes; (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Keterbatasan atau kelemahan permainan antara lain; (1) karena asyik, atau karena belum mengenal aturan/teknis pelaksanaan; (2) dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah; (3) kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keunggulan permainan adalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psiko-motor; dan meningkatkan kemampuan sosial serta menjaga kesehatan fisik dan mental. Permainan yang tidak terorganisir dengan baik akan membawa dampak tidak tercapainya tujuan pembelajaran, dan permainan juga akan menyebabkan persaingan yang tidak sehat.

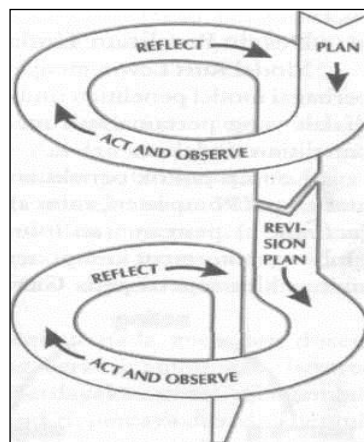
Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kemmis & Taggart (1990, p.11). Rangkaian siklus penelitian tindakan yang dilakukan dapat dideskripsikan seperti pada Gambar 1.

Waktu penelitian dilakukan pada bulan September hingga Desember 2013, semester 1 tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Bantarsari Kabupaten Cilacap Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah kelas VIII B, yang berjumlah 33 siswa terdiri dari laki-laki 18 dan perempuan 15.

Dilihat dari pencapaian KKM kelas VIII B masih rendah, karena dilihat dari hasil

Ulangan Tengah Semester pertama, dari 33 siswa yang mencapai KKM hanya 3 (9,09 %). Menyebabkan guru harus melakukan remedial dalam setiap ulangan yang dilakukan.



Gambar 1. Model PTK Kemmis & Taggart

Jenis tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pembelajaran IPS dengan pendekatan kooperatif model permainan. Penelitian ini terlaksana dalam tiga siklus, masing-masing siklus terlaksana dalam 2 kali pertemuan.

Masing-masing siklus menggunakan langkah-langkah sebagai berikut; (1) tahap perencanaan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) tahap observasi dan; (4) tahap refleksi.

Data pada penelitian ini diperoleh melalui (a) observasi, (b) angket sikap, (c) tes hasil belajar, (d) dokumentasi. Instrumen Penelitian yang digunakan adalah; (1) Lembar observasi penelitian; (2) Angket sikap dan; (3) Perangkat Tes. Teknik Analisis Data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

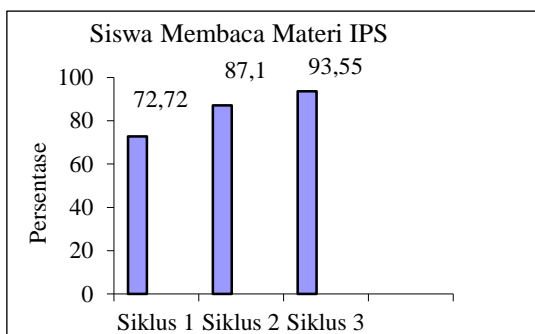
Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, siklus pertama terdiri dari dua kali pertemuan, siklus kedua terdiri dari dua kali pertemuan, dan siklus ketiga juga terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus pertama membahas tentang pelaku-pelaku ekonomi, siklus kedua membahas tentang badan usaha, perusahaan dan koperasi dan siklus ke tiga membahas tentang pasar. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil observasi keaktifan siswa.

Keaktifan belajar siswa kelas VIII B SMPN 1 Bantarsari selama pembelajaran

dengan permainan menunjukkan peningkatan dari siklus pertama hingga siklus ketiga sebagai berikut.

Pertama, Indikator siswa membaca materi IPS. Siklus pertama 72,72% meningkat 14,38% menjadi 87,10% dan pada siklus III meningkat 6,45% menjadi 93,55%. Peningkatan ini mungkin dikarenakan pada siklus I dan II guru membagi rangkuman materi sehingga siswa mudah dalam membacanya, sedangkan pada siklus III terjadi peningkatan sedikit, hal ini dikarenakan guru tidak membagi rangkuman materi tetapi siswa membaca dari buku paket dan LKS yang telah dimiliki siswa. Peningkatan indikator siswa dalam membaca materi IPS disajikan pada Gambar 2.



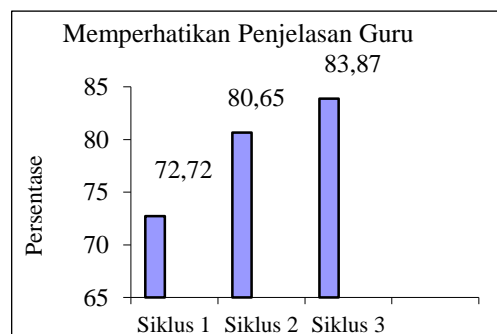
Gambar 2. Keaktifan Siswa Membaca Materi IPS

Kedua, Indikator bertanya dan memberi tanggapan. Pada siklus I sebesar 12,12% terjadi sedikit peningkatan pada siklus II sebesar 10,46% menjadi 22,58% dan pada siklus III peningkatan hanya 6,45% menjadi 29,03%. Pada aspek ini peningkatan hanya kecil dikarenakan guru kurang memberi motivasi kepada siswa untuk berani mengajukan pertanyaan maupun memberi tanggapan apabila ditanya guru. Keaktifan siswa dalam bertanya dan memberikan tanggapan disajikan dalam grafik pada Gambar 2.



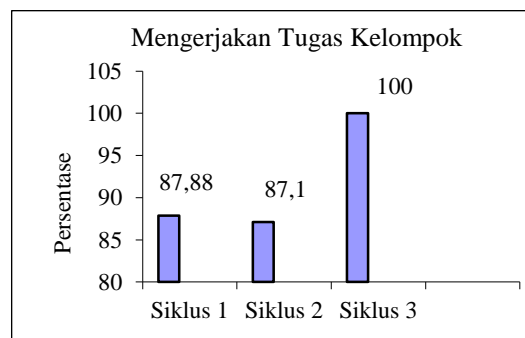
Gambar 3. Grafik Keaktifan Siswa Bertanya dan Memberi Tanggapan

Ketiga, Indikator Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan memandang/melihat ke arah guru. Memperhatikan penjelasan guru dengan memandang/melihat ke arah guru terjadi sedikit peningkatan karena pada dasarnya aktivitas memperhatikan penjelasan guru sudah tinggi dari siklus pertama. Siklus I sebesar 72,72% meningkat sebesar 7,93% menjadi 80,65 dan pada siklus III meningkat 3,22% menjadi 83,87. Aspek memperhatikan penjelasan guru meningkat karena guru selalu memberi kejutan pada siswa yang tidak memperhatikan dengan pertanyaan atau teguran. Keaktifan siswa memperhatikan penjelasan guru dengan memandang/melihat ke arah guru disajikan pada Gambar 4.



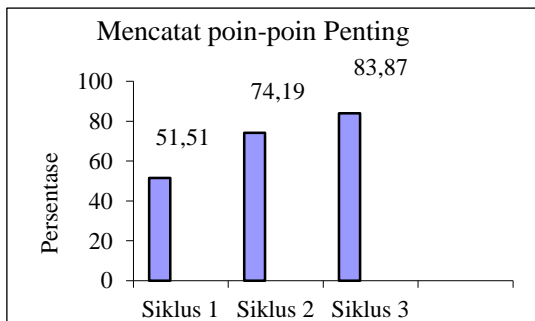
Gambar 4. Grafik Memperhatikan Penjelasan Guru

Keempat, Indikator mengerjakan tugas kelompok. Aspek ini terjadi penurunan dari siklus I ke siklus II, tetapi terjadi peningkatan pada siklus III. Siklus I sebesar 87,88% menurun 0,78% menjadi 87,10% pada siklus II dan meningkat sebesar 12,9% menjadi 100% pada siklus III. Pada siklus III guru mengharuskan siswa mengumpulkan tugas secara individual sebagai upaya peningkatan partisipasi kelompok dalam mengerjakan tugas kelompok. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas kelompok disajikan pada Gambar 5.



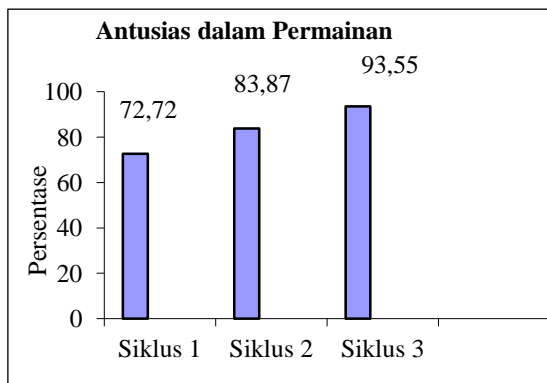
Gambar 5. Grafik Mengerjakan Tugas Kelompok

Kelima, Indikator mencatat poin-poin penting materi pelajaran IPS. Siklus I siswa yang mencatat poin-poin yang penting hanya 51,51% dan pada siklus II meningkat sebesar 22,68% menjadi 74,19%, pada siklus I dan II guru memberi siswa rangkuman materi pembelajaran sehingga tidak semua siswa mencatat dengan alasan sudah mempunyai rangkuman materi. Pada siklus III meningkat sebesar 9,68% dari siklus II menjadi 83,87%. Pada siklus III guru tidak membagi rangkuman materi pembelajaran, namun belum semua siswa mau mencatat poin-poin yang penting dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam mencatat poin-poin penting materi IPS disajikan dalam grafik pada Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Mencatat Poin-poin Penting Materi IPS

Keenam, Indikator antusias siswa dalam permainan. Antusias siswa dalam pelaksanaan permainan pada siklus I sebesar 72,72% meningkat sebesar 11,15% pada siklus II menjadi 83,87%, dan pada siklus III meningkat sebesar 9,68% menjadi 93,55%. Keaktifan siswa antusias dalam pelaksanaan permainan di kelas dengan mengacungkan jari untuk menjawab pertanyaan disajikan dalam grafik pada Gambar 7.



Gambar 7. Grafik Antusias dalam Permainan.

Hasil Angket Sikap Siswa

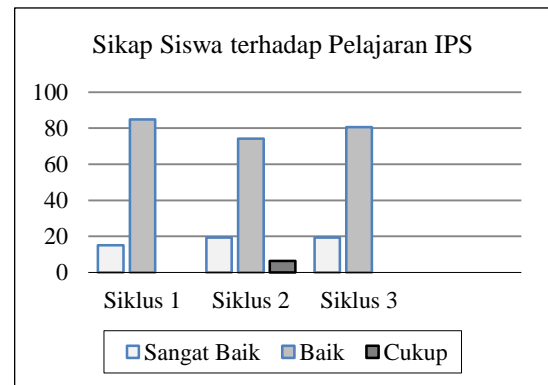
Angket sikap siswa untuk mengetahui sikap siswa terhadap pelajaran IPS setelah diterapkan pembelajaran kooperatif dengan model permainan, hal ini akan mendukung pembelajaran IPS selanjutnya. Siswa menganggap pelajaran IPS tidak menyenangkan dan sulit dipahami karena banyaknya materi yang harus dipahami siswa. Materi pelajaran IPS kebanyakan berupa materi hafalan yang sangat sulit dipahami, sehingga harus menggunakan strategi tertentu agar mempermudah memahami materi IPS, salah satunya dengan pembelajaran kooperatif dengan model permainan.

Hasilnya yaitu pada siklus pertama dari 33 siswa terdapat 28 (84,85%) siswa baik dan 5 (15,15%) siswa sangat baik, pada siklus kedua terdiri dari 31 siswa terdapat 2 (6,45%) siswa cukup, 23 (74,20%) siswa baik dan 6 (19,35%) siswa sangat baik dan pada siklus ketiga terdiri dari 31 siswa terdapat 25 (80,65%) siswa baik dan 6 (19,35%) siswa baik.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil angket sikap siswa terhadap pembelajaran IPS

No	Kategori	Nilai		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Sangat Baik	15,15	19,35	19,35
2.	Baik	84,85	74,20	80,65
3.	Cukup	-	6,45	-
4.	Kurang Baik	-	-	-

Kalau dilihat secara keseluruhan rata-rata sikap siswa dari siklus pertama hingga siklus ketiga rata-rata baik, seperti disajikan dalam grafik pada Gambar 8.



Gambar 8. Grafik Rekapitulasi hasil angket sikap siswa terhadap pembelajaran IPS

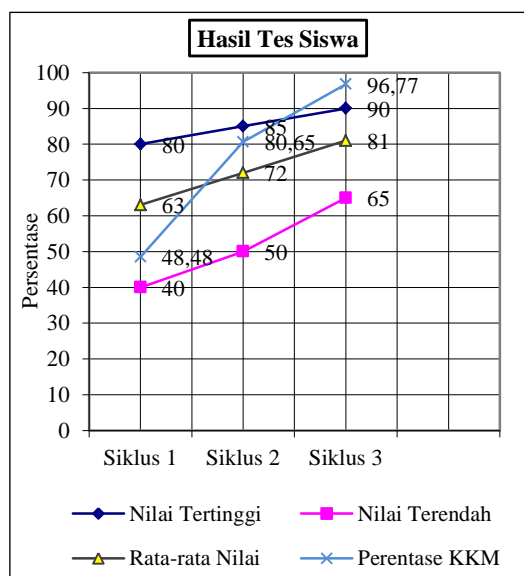
Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dilakukan setiap akhir siklus, setiap siswa mengerjakan 20 pertanyaan atau soal pilihan ganda. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa per Siklus

No	Uraian	Hasil belajar		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai terendah	40	50	65
2	Nilai tertinggi	80	85	90
3	Nilai rata-rata	63	72	81
4	Jumlah siswa yang tuntas belajar	16	25	30
5	Persentase ketuntasan belajar	48,48%	80,65%	96,78%

Dari Tabel 2 dapat diketahui adanya peningkatan nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata kelas, dan jumlah siswa yang tuntas KKM pada setiap siklusnya. Kenaikan persentase ketuntasan KKM dari siklus pertama ke siklus kedua sebesar 32,17% dan kenaikan persentase dari siklus kedua ke siklus ketiga sebesar 16,13%. Begitu juga dengan nilai terendah dan nilai tertinggi pada setiap siklus mengalami peningkatan, hal itu akan menyebabkan pada kenaikan rata-rata kelas juga mengalami peningkatan. Persentase kenaikan nilai dan persentase kenaikan KKM disajikan dalam grafik pada Gambar 9.



Gambar 9. Grafik Grafik Tes Hasil Belajar Siswa Per Siklus

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan pada siklus I sampai siklus III dan pembahasan hasil penelitian tindakan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut; (1) Peningkatan keaktifan siswa dapat dilakukan melalui pembelajaran kooperatif model permainan. Siklus I diperoleh hasil keaktifan siswa sebesar 61,61%, pada siklus II meningkat menjadi 72,58% dan pada siklus III meningkat menjadi 80,65%; (2) Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus III dengan menjawab pertanyaan sebanyak 20 nomor didapat hasil belajar sebagai berikut: pada siklus I didapat hasilnya sebesar 48,48%, pada siklus II meningkat menjadi 80,65%, dan pada siklus III meningkat menjadi 96,78%.

Dengan demikian dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran kooperatif model permainan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Bantarsari Cilacap.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut.

Pertama, untuk peneliti lain, dari penelitian ini dapat dijadikan awal untuk mengadakan penelitian selanjutnya agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Karena dari penelitian ini masih dapat dikembangkan dengan penelitian-penelitian lain yang dapat meningkatkan potensi siswa baik kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor.

Kedua, untuk Guru, Guru jangan takut melakukan perubahan dalam mengajar dengan menggunakan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuannya. Guru hendaknya selalu melakukan inovasi pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kehadiran guru selalu dinanti oleh siswa.

Daftar Pustaka

Alessi, S.M. & Trollip, S.R. (2001). *Multi-media for learning* (3rd edition). USA: Allyn & Bacon.

- Darmansyah. (2011). *Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, et. al. (2002). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey. Prentice Hall.
- Isjoni. (2012). *Memajukan bangsa dengan pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemmis & Taggart, (1990). *The action research planner* (3rd edition). Victoria: Deakin University Press.
- Lie, A. (2002). *Cooperatif learning*. Jakarta: Grasindo.
- Muchith, S. (2002). *Pembelajaran kontekstual*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Depdikna. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Sadiman, A.S. dkk. (2002). *Media pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Slavin, E.R. (1995). *Cooperativ learning theory, research and practice*. United States or American: Allyn and Bacon.
- Smaldino, S.E., et. al. (2008). *Instructional technology and media for learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Solihatin, E. & Raharjo. (2009). *Cooperative learning, analisi model pembelajaran IPS*, Jakarta : Bumi Aksara.