



## Studi Observasi Efektifitas Penggunaan Permainan *To The Left* dalam Pembelajaran Biologi Kelas VIII di MTs 1 Atap Mlarik Ngawi

Sri Utami<sup>1</sup>, Frendy Oktaris Whidayat<sup>2</sup>, R. Bakti Kiswardianta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

Email: <sup>1</sup> sriutami@unipma.ac.id; <sup>2</sup> frendy\_oktaris\_w@yahoo.co.id

### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan permainan *To The Left* dalam pembelajaran biologi siswa kelas VIII MTs 1 Atap Mlarik Ngawi tahun pelajaran 2015/2016 ditinjau dari segi keterlaksanaan RPP, aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, serta Respon siswa, guru dan kepala sekolah. Penelitian ini merupakan Studi Observasi terhadap efektifitas penerapan permainan *To The Left* yang telah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas VIII MTs 1 Atap Mlarik Ngawi sejak 2013, tetapi belum pernah diamati dan dianalisis tingkat efektifitasnya. Studi Observasi dilaksanakan selama 5 bulan yaitu Februari-Juni 2016 dengan menggunakan lembar pengamatan. Observasi yang dilakukan meliputi: observasi keterlaksanaan pembelajaran/RPP, observasi dan analisis aspek afektif dan psikomotorik siswa selama proses PBM, angket respon siswa, analisis hasil ulangan harian, dan analisis hasil UTS, lembar panduan wawancara untuk guru biologi kelas VIII dan kepala sekolah. Data penelitian menunjukkan bahwa: setiap tahap pembelajaran dalam RPP terlaksana dengan baik dan benar. Siswa menunjukkan antusias yang tinggi, keterampilan mengemukakan pendapat dan bertanya yang baik, disiplin, komunikatif dan menghargai pendapat orang lain dalam pembelajaran. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan permainan *To The Left* yang digali menggunakan angket tertutup dari 28 responden menunjukkan bahwa efektifitas permainan *To The Left* adalah  $841: 1120 \times 100\% = 75,08\%$  termasuk kriteria cukup baik. Respon guru dan kepala sekolah terhadap pembelajaran dengan permainan *To The Left* yang diambil dengan teknik wawancara adalah pembelajaran dinilai efektif dapat menimbulkan rasa ketertarikan, keceriaan dan kegembiraan siswa dalam pembelajaran. Data nilai rata-rata ulangan harian dari 28 siswa sebanyak 21 siswa (75%) tuntas dan 7 siswa (25%) tidak tuntas, sedangkan untuk nilai UTS 16 siswa (57,2%) tuntas dan 12 siswa (42,8%) tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa permainan *to the left* cukup efektif apabila dilihat dari pencapaian rata-rata nilai ulangan harian yang didapat, dan kurang efektif apabila dilihat dari nilai UTS. Hal ini dikarenakan materi UTS adalah materi IPA yaitu meliputi biologi, fisika dan kimia yang tidak hanya diajarkan dengan permainan *to the left* tetapi dengan metode-metode yang biasa dilakukan misalnya penugasan dengan LKS dan ceramah, atau praktikum tanpa ada persentasi laporan hasil praktikum. Kemudian disarankan untuk pembelajaran selanjutnya perlu adanya perbaikan RPP pada tiap fase PBM, dan diterapkan untuk kurikulum K-13..

**Kata kunci:** Permainan *To The Left*; Kognitif; Afektif; Psikomotorik

### *Obsevation Study Of Effectiveness Of The Game To The Left In Learning VIII Class Biology in MTS 1 Atap Mlarik Ngawi*

### Abstract

The aim of this research is to know the effectiveness of *To The Left* game in biology teaching of VIII class of MTs 1 Atap Mlarik Ngawi in 2015/2016 academic year in terms of RPP implementation, cognitive, affective and psychomotor aspect of students, and student's

response, teacher and principal. This study is an Observation Study on the effectiveness of To The Left game application which has been applied in learning in class VIII MTs 1 Atap Mlarik Ngawi since 2013, but has never been observed and analyzed because of its effectiveness. The observation study was conducted for 5 months from February to June 2016 using the observation sheet. The observations included: observation of learning / RPP, observation and analysis of students' affective and psychomotor aspects during the PBM process, student response questionnaires, daily test results analysis, and UTS result analysis, interview guide sheets for grade VIII biology teachers and principals. Research data shows that: every learning stage in RPP is done properly and correctly. Students show high enthusiasm, skill to express opinions and ask good, discipline, communicative and appreciate the opinions of others in learning. Student responses to learning with the game To The Left excavated using a closed questionnaire of 28 respondents showed that the effectiveness of the game To The Left is  $841: 1120 \times 100\% = 75.08\%$  including good enough criteria. Teacher and principal's response to learning with the To The Left game taken with interview techniques is that effective learning can lead to a sense of interest, joy and excitement for students in learning. Data on average daily average score of 28 students were 21 students (75%) complete and 7 students (25%) incomplete, while for UTS score of 16 students (57,2%) complete and 12 students (42,8%) not complete. It can be concluded that the game to the left is quite effective when viewed from the average achievement of the daily test score obtained, and less effective when viewed from the value of UTS. This is because the UTS material is a science material that includes biology, physics and chemistry that is not only taught by the game to the left but with the usual methods such as assignment with LKS and lectures, or practicum without any percentage of practice report. It is then suggested that further learning needs improvement of RPP in each PBM phase, and applied to the K-13 curriculum.

**Keywords:** Games To The Left; Cognitive; Affective; Psychomotor.

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini, maka Guru biologi di MTs 1 Atap Mlarik Ngawi menyadari bahwa perlu adanya perubahan dalam metode dan model pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal itu dikarenakan suasana belajar yang kurang menyenangkan dan belum menyentuk semua ranah kompetensi siswa baik kognitif, afektif dan psikomotorik serta ketuntasan belajar yang belum maksimal. Kemudian guru biologi di MTs 1 Atap Mlarik Ngawi mencoba menerapkan Pembelajaran dengan permainan *To The Left* mulai akhir tahun ajaran 2013 untuk mengatasi permasalahan diatas. Pembelajaran dengan permainan *To The Left* yang telah dilaksanakan belum pernah di evaluasi tingkat keberhasilannya. Rencana pembelajaran dan silabus yang dijalankan guru juga belum pernah dinilai tingkat keterlaksanaannya, aktifitas siswa

selama proses pembelajaran juga belum diamati dan belum terukur keaktifannya. Ketercapaian tujuan hanya dilihat guru dari sisi kognitif, sedangkan ranah afektif dan ranah psikomotorik belum diukur. Berdasarkan teori yang ada, seharusnya melalui pembelajaran kooperatif dengan permainan *To The Left* ketercapaian pembelajaran akan lebih tinggi karena siswa akan lebih aktif dalam menyelesaikan pertanyaan dan bertukar pendapat. Siswa dapat mencari informasi sendiri selain mendengarkan dari guru. Oleh karena itu kami berkerjasama untuk melakukan observasi dan analisis keefektifan pembelajaran dengan permainan *To The Left* yang telah diterapkan di MTs 1 Atap Mlarik Ngawi.

Penelitian ini akan mengevaluasi proses persiapan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran. Ketersediaan perangkat pembelajaran, aktifitas siswa dan aktifitas guru akan diamati kesesuaiannya dengan RPP. Hasil pembelajaran akan diukur dari

ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang sesuai dengan materi ajar. Respon siswa akan diamati dengan lembar angket respon siswa dan kendala yang dihadapi guru. Melalui pengamatan semua aspek tersebut maka diharapkan efektifitas pembelajaran biologi dengan permainan *To The Left* akan benar-benar terukur.

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah- ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 18). Sedangkan menurut Heri Rahyubi (2012: 233) berpendapat bahwa Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Kompetensi tersebut meliputi: tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, materi, metode, media, dan evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran adalah operasionalisasi dari perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat. Oleh karenanya dalam pelaksanaannya akan sangat tergantung pada bagaimana perencanaan pengajaran sebagai operasionalisasi dari sebuah kurikulum.

Pembelajaran sains khususnya Biologi selama ini dipandang sebagai ilmu yang memerlukan kegiatan berupa percobaan untuk memahaminya, sehingga metode eksperimen sering dijadikan pilihan dalam melaksanakan pembelajaran Biologi. Metode dengan menggunakan permainan juga dapat diterapkan sehingga siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran dan memberikan efek positif terhadap kualitas interaksi serta komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Siswa menjadi lebih kreatif dalam menemukan informasi sendiri tanpa bergantung dari informasi yang diberikan oleh guru. Pada akhirnya siswa akan lebih memahami dan mengimplementasikan isi pelajaran yang diterimanya, dapat juga melatih kemampuan siswa dalam meneliti, menjelaskan fenomena, dan memecahkan masalah secara ilmiah. Suchman (dalam Hamzah: 2007, 15).

Menurut Johnson (dalam Isjoni, 2010: 45) mengemukakan bahwa *Coopetive* adalah mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu tim untuk mencapai tujuan bersama. *Cooperative learning* berarti juga belajar bersama-sama, saling membantu antara yang satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya.

Menurut Ibrahim, dkk (dalam Trianto, 2007: 42) struktur tujuan *cooperative* terjadi jika siswa dapat mencari tujuan mereka bersama sama dengan siswa lain. Tujuan- tujuan pembelajaran ini mencakup tiga jenis tujuan penting, yaitu hasil belajar akademik, penerinaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Permainan *To The Left* merupakan permainan yang bertujuan untuk melatih siswa mengemukakan jawaban, aktif, mandiri dan memahami bahwa sumber informasi tidak hanya dari guru. Peserta permainan ini cocok diaplikasikan pada jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA. Waktu yang dibutuhkan dalam permainan *To The Left* sekitar 30 menit. Permainan ini sangat cocok dilakukan didalam kelas atau *indoor*.

Menurut Mel Silberman (dalam Iva Rifa, 2012: 26) berikut beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum permainan *To The Left* dimulai:

- a. Guru terlebih dahulu meminta siswa untuk membaca materi yang akan didiskusikan.
- b. Guru meminta siswa membuat pertanyaan sebanyak 3-5 buah yang berkaitan dengan materi yang dibahas, kemudian mengumpulkannya kepada guru (pertanyaan yang dibuat akan lebih baik jika berbentuk esai).
- c. Guru menyiapkan tempat bermain dengan membuat garis sepanjang 5 meter atau lebih, sesuai dengan kebutuhan menggunakan kapur tulis. Lebih baik guru menyingkirkan kursi,

- lalu membuat garis melintang dari papan tulis ke belakang kelas.
- d. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar, Yaitu kelompok A dan B. Mintalah antar kelompok untuk saling berhadapan dengan garis sebagai pembatasnya.
  - e. Guru membagi kertas pertanyaan, masing-masing siswa mendapatkan satu kertas.
  - f. Guru menyampaikan aturan main, yaitu setiap siswa yang berhadapan saling bergantian melontarkan pertanyaan dan menjawab. Bila guru mengatakan merah, maka siswa bergeser ke kiri sebanyak 3 langkah, kuning sebanyak 2 langkah, dan hijau sebanyak 1 langkah (bersifat kondisional, guru bisa menggantikan dengan angka lain atau warna lain). Perhatikan instruksi dengan baik.
  - g. Guru memberi aba- aba, lalu permainan dimulai setiap 2 menit atau kurang, menginstruksikan untuk berpindah ke kiri.
  - h. Permainan dihentikan ketika semua pertanyaan sudah selesai atau 15 menit. Tindakan lanjut dari permainan ini adalah guru berkewajiban memimpin diskusi kelas, kemudian membahas apabila ada pertanyaan yang belum

terjawab dan hal-hal penting yang belum tersampaikan.

### METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan untuk menggali data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Sumber data: kepala sekolah, guru bidang studi dan siswa karena mampu memberikan informasi yang akurat.
- b. Metode observasi: untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran(RPP), aktifitas siswa (aspek afektif dan psikomotorik) dalam pembelajaran.
- c. Metode dokumentasi: diperoleh dari nilai UTS, absensi siswa, dan catatan guru, foto PBM.
- d. Metode angket: yang diberikan kepada semua siswa untuk mengetahui Respon siswa terhadap pembelajaran dengan permainan *To The Left*.
- e. Metode wawancara: dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru bidang studi dan kepala sekolah terhadap keefektifan pembelajaran *To The Left*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Keterlaksanaan RPP

Tabel 1. Data Keterlaksanaan RPP dengan Permainan *To The Left*.

Tahap	Kegiatan		Waktu	Karakter	T/ TT
	Guru	Siswa			
PENDAH ULUAN:  Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan apersepsi kepada siswa melalui pertanyaan. Mengapa kita bisa merasakan gempa bumi?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan</li> </ul>	10	Disiplin .	T
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan motivasi dengan pertanyaan. Mengapa senar gitar dapat berbunyi?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan</li> <li>• Mendengarkan</li> </ul>	5	Menghargai Pendapat orang lain.
INTI		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan materi yang akan dipelajari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca</li> </ul>	15	

Ekplorasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyuruh siswa membuat pertanyaan sebanyak 3 buah dan mengumpulkannya ke guru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat pertanyaan 30</li> </ul>	Terampil bekerja sama,	
Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyuruh siswa membentuk 2 kelompok besar yang saling berhadapan</li> <li>Membagikan kertas pertanyaan</li> <li>Menyampaikan aturan permainan <i>To The Left</i>:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>setiap siswa yang berhadapan saling bergantian melontarkan pertanyaan dan menjawab.</li> <li>Bila guru mengatakan merah, maka siswa bergeser ke kiri sebanyak 3 langkah, kuning sebanyak 2 langkah, dan hijau sebanyak 1 langkah.</li> <li>Guru memberi aba- aba, lalu permainan dimulai setiap 1 menit, menginstruksikan untuk berpindah ke kiri.</li> <li>Permainan dihentikan ketika semua pertanyaan sudah selesai.</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengumpulkan pertanyaan</li> <li>Membentuk kelompok</li> <li>Mendengarkan</li> <li>Mematuhi perintah guru</li> </ul>	Komunikatif/ Menghargai Pendapat orang lain.  Terampil mengemukakan pendapat.	T
Konfirmasi	Memberikan penguatan terhadap jawaban siswa	Memperhatikan 10		T
Penutup	Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.	Membuat kesimpulan 10	Terampil mengemukakan pendapat.	T

Pada tabel 1 tampak bahwa RPP terlaksana dengan baik, yang dibuktikan dari langkah-langkah permainan *To The Left* yang terlaksana dengan baik dan benar. Ditinjau dari bentuknya RPP ini masih mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Pemerintah saat ini telah mencanangkan kurikulum K-13, untuk mendukung program tersebut maka akan lebih baik jika RPP yang digunakan pada semester berikutnya disesuaikan dengan format RPP kurikulum K-13. Pada pendahuluan di atas mencakup kegiatan apersepsi dan motivasi dan akan lebih baik jika ditambahkan orientasi atau menyiapkan siswa. Isi apersepsi diperdalam, dan ditambahkan penyampai tujuan pembelajaran pada bagian motivasi,

memberitahukan kompetensi dan indikator yang hendak dicapai serta tatacara/metode yang akan dilaksanakan. Kemudian alokasi waktu untuk apersepsi dan penutup sebaiknya cukup 5 menit (Permendikbud no. 65 Thn 2013 – Standar Proses). Pada fase konfirmasi sebaiknya ditambahkan diskusi untuk membahas pertanyaan atau hal-hal penting yang belum terjawab pada fase Tanya jawab. Pada fase penutup perlu ditambahkan refleksi proses pembelajaran dan evaluasi materi, pemberian umpan balik dan tindak lanjut berupa tugas, materi pengayaan atau materi untuk pertemuan berikutnya. Hal ini sesuai dengan urutan permainan *to the left* dalam pembelajaran kooperatif (Mel Silberman dalam Iva Rifa, 2012: 26).

### 1. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dengan Permainan *To The Left*.

Tabel 2. Data Jawaban Angket Tertutup dari 28 Responden Tentang Efektifitas Permainan *To The Left*.

Nomor Respon den	Jawaban Responden untuk Item Pertanyaan Nomor:										Jml.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	36
2	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	35
3	2	3	4	2	4	3	4	3	3	2	30
4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	37
5	2	3	4	3	3	4	1	4	4	2	30
6	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	35
7	2	3	3	2	4	4	3	4	4	3	32
8	2	4	1	3	3	4	4	4	4	2	31
9	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	32
10	2	3	4	2	2	3	4	4	2	2	28
11	3	1	2	3	2	4	2	4	4	2	27
12	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	31
13	2	2	1	3	3	4	1	4	4	2	26
14	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	27
15	2	2	2	3	3	4	4	4	3	2	29
16	2	2	1	1	3	4	3	2	2	4	24
17	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	32
18	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	23
19	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	26
20	2	2	4	2	3	4	4	3	4	2	30
21	2	2	2	2	4	3	2	4	4	3	28
22	2	2	2	2	4	2	3	4	2	2	24
23	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38
24	2	2	3	2	4	4	3	4	3	2	29
25	4	3	4	2	2	4	3	4	3	2	31
26	4	3	2	2	1	4	4	3	4	2	33
27	2	2	2	3	4	4	2	4	1	2	26
28	4	3	4	2	2	3	3	4	3	3	31
Jumlah											841

Tabel 3 Data Jawaban Angket Terbuka dari 28 Responden Tentang Permainan *To The Left*.

No	Soal Nomor 1: Apakah yang kamu ketahui tentang permainan <i>To The Left</i> ?	Penskoran			
		Jawaban	Jml.sis wa	Skor	Jml.
1	permainan yang menggunakan metode tanya jawab dengan 2 kelompok yang saling berhadapan		10	10	100
2	permainan yang menggunakan cara bermain yang mengharuskan para pesertanya berpindah ke kiri		8	9	72
3	permainan yang mengandung unsur rasa mandiri, rasa bekerja sama, menghargai pendapat orang lain dan tidak membosankan		5	8	40
4	permainan <i>To The Left</i> merupakan permainan yang menyenangkan dan membuat suasana menjadi menyenangkan		3	7	21
5	permainan yang mudah untuk mengingat pelajaran dan mudah menerima isi dari pelajaran tersebut		2	6	12
No	Soal Nomor 2: Berapa lama waktu yang kamu butuhkan untuk memahami dan dapat melaksanakan permainan <i>To The Left</i> dengan baik?	Penskoran			
		Jawaban	Jml.si swa	Skor	Jml.

1	1 sampai 2 menit dan beralasan bahwa sudah mengerti langkah-langkahnya dan mudah mengerti	7	9	63
2	5 sampai 10 menit dan beralasan sudah memahami isi pelajaran	11	10	110
3	10 sampai 15 menit dan beralasan sudah memahami langkah-langkah yang harus dilakukan di dalam melaksanakan permainan <i>To The Left</i>	7	8	56
4	30 menit untuk memahaminya	3	7	21
<b>No</b>	Soal Nomor 3: Bagaimana cara dan sikap guru ketika membimbing dalam pelaksanaan permainan <i>To The Left</i> ?	Penskoran		
	<b>Jawaban</b>	<b>Jml.siswa</b>	<b>Sko</b>	<b>Jml.</b>
1	sikap dan cara guru ketika membimbing yaitu baik, tegas, dan sabar	23	10	230
2	sabar karena guru membimbing para siswa sampai mengerti dan memahami isi dari pelajaran	3	9	27
3	menyenangkan karena guru sudah menggunakan permainan yang menarik	2	8	16
<b>No</b>	Soal Nomor 4: Apa saja kesulitan-kesulitan yang kamu temui dalam permainan <i>To The Left</i> ?	Penskoran		
	<b>Jawaban</b>	<b>Jml.siswa</b>	<b>Sko</b>	<b>Jml.</b>
1	$\leq 2$ macam kesulitan yang ditemui	28	10	280
2	$\geq 3$ macam kesulitan yang ditemui	0	9	0
<b>No</b>	Soal Nomor 5: Apakah permainan <i>To The Left</i> perlu diterapkan?	Penskoran		
	<b>Jawaban</b>	<b>Jml.siswa</b>	<b>Sko</b>	<b>Jml.</b>
1	Perlu diterapkan	28	10	280
2	Tidak perlu diterapkan	0	9	0
Total Jumlah				1328

Nilai 1328 termasuk dalam interval cukup baik dan sangat baik, lebih mendekati sangat baik (Sugiyono, 2010: 143-144).

Hasil angket tertutup dan terbuka diatas dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan permainan *To The Left*. Hal ini sesuai dengan tulisan Hamzah(2007: 15) bahwa metode permainan cocok untuk diterapkan dalam pembelajara biologi karena ada interaksi dan komunikasi aktif antar siswa, serta menimbulkan semangat dan perasaan senang.

## **2. Tanggapan Guru dan Kepala Sekolah Terhadap Pembelajaran Dengan Permainan *To The Left*, diambil menggunakan metode wawancara.**

Berikut data hasil wawancara dengan guru biologi di MTs 1 Atap Mlarik Ngawi:

- 1) Apa yang melatar belakang Ibu menggunakan permainan *To The Left*?  
Yang melatar belakang saya adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan untuk menumbuhkan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan, sehingga secara tidak langsung dapat mengembangkan

kemampuan *problem solving* yaitu kemampuan dalam memecahkan masalah terutama dalam menjawab pertanyaan.

- 2) Apakah dalam pelaksanaan permainan *To The Left* dapat mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik?

Dapat, karena dalam pelaksanaan permainan *To The Left* aspek kognitif dapat dilihat dari perilaku siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh temannya sendiri, aspek afektif dapat dilihat dari perilaku siswa yang dapat menghargai pendapat orang lain dan dapat bersosialisasi dengan teman-temannya dengan baik, sedangkan untuk aspek psikomotorik yang sangat berkaitan dengan aktifitas fisik yang diwakili oleh kegiatan berpindah tempat atau posisi yang terjadi pada permainan *To The Left*.

- 3) Apakah dengan menggunakan permainan *To The Left* sudah mencapai tujuan belajar baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik?

Sudah, karena dalam permainan *To The Left* perilaku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik, seperti pada aspek kognitif perilaku yang digali meliputi pengetahuan dan pemahaman, untuk ranah afektif perilaku yang ditunjukkan siswa seperti dapat bersosialisasi dengan teman-temannya dan dalam aspek psikomotorik meliputi aktifitas siswa yang terutama pada kegiatan fisik.

- 4) Bagaimanakah respon dari siswa apa bila Ibu menggunakan permainan *To The Left*?

Responnya senang, hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan permainan *To The Left* ini dapat menumbuhkan kegembiraan dalam pembelajaran.

- 5) Apakah ada peningkatan nilai, setelah menggunakan permainan *To The left*?

Ada peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian yang didapat siswa yang mengalami peningkatan yang signifikan.

- 6) Apa kelebihan dari permainan *To The Left*?

Kelebihan dari permainan *To The Left* adalah siswa menjadi aktif dan dapat menemukan informasi sendiri.

- 7) Kendala-kendala apa yang Ibu temui dalam penggunaan permainan *To The Left*?

Kendala-kendala yang ditimbulkan selama ini adalah kadang-kadang siswa ramai di dalam pelaksanaan permainan *To The Left*.

- 8) Bagaimanakah cara untuk mengatasi kendala-kendala tersebut?

Untuk mengatasi kendala-kendala itu biasanya saya memberikan hukuman kepada siswa yang ramai seperti memberikan tugas tambahan kepada siswa yang ramai.

- 9) Apakah permainan *To The Left* akan tetap diterapkan?

Untuk sementara ini permainan *To The Left* akan tetap dilaksanakan karena dinilai cukup efektif dalam pembelajaran yang dilakukan dan dapat menimbulkan rasa ketertarikan dalam pembelajaran yang dilakukan, selain itu juga menciptakan keceriaan dan kegembiraan pada siswa.

Berikut data hasil wawancara dengan Kepala Sekolah MTs 1 Atap Mlarik Ngawi:

- 1) Apakah Bapak pernah mendapat laporan tentang penerapan permainan *To The Left* dalam pembelajaran?

Pernah, dari Bu Rini yang mengajar IPA kelas VIII

- 2) Bagaimana pendapat Bapak tentang permainan *To The Left* yang diterapkan di kelas VIII pada pelajaran biologi?

Permainan *To The Left* ini cukup menarik, karena dapat menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- 3) Menurut Bapak, apakah sebaiknya permainan *To The Left* juga diterapkan pada mata pelajaran yang lain?

Menurut saya, sebaiknya permainan *To The Left* juga dapat diterapkan pada



pelajaran lainnya selama hal ini dinilai efektif dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 4) Apakah permainan *ToThe Left* akan tetap diterapkan pada tahun pelajaran berikutnya?

Selama hal ini dinilai cukup efektif, sebaiknya dapat tetap diterapkan pada pelajaran selanjutnya.

Hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa kepala sekolah dan guru secara umum berpendapat bahwa permainan *To The Left* dapat menciptakan suasana yang ceria

dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dan permainan ini dapat diterapkan pada pelajaran lainnya karena dianggap cukup efektif. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari Suchman (dalam Hamzah: 2007: 15) berpendapat bahwa ilmu bersifat tentatif dan dinamis, karena ilmu berkembang terus-menerus. Sehingga harus ada terobosan baru dalam metode pembelajaran yang digunakan guru, agar siswa tidak bosan dan siswa semakin cepat menangkap isi dari pelajaran.

### 3. Nilai Ulangan Harian dan UTS Siswa.

Tabel 4. Perolehan Nilai Ulangan Harian Biologi dan Nilai Rapot UTS pada Pelajaran IPA Terpadu yang Dilaksanakan Dengan Menggunakan Permainan *To The Left* Pada Kelas VIII Tahun Ajaran 2015/ 2016 dengan nilai KKM 75.

No	Nama Siswa	UH		Rata-rata	Ket	UTS	Ket
		1	2				
1	Anita Nur Halimah	85	80	82,5	T	50	TT
2	Bety Sofiani	85	75	80	T	34	TT
3	Eka Nur Rahmawati	95	88	91,5	T	89	T
4	Eko Sudarmono	30	-	30	TT	43	TT
5	Fatmawati Arifah	90	88	89	T	91	T
6	Fatkurrohman Nur S.	70	50	60	TT	53	TT
7	Hanif Gofar Alhafis	85	50	67,5	TT	68	TT
8	Jalis Dwi Muhtohhar	100	100	100	T	100	T
9	Muslikah Eri Qotimah	95	95	95	T	94	T
10	Maryanti	100	100	100	T	90	T
11	Mursid Jony Sapotro	90	88	89,5	T	69	TT
12	Mayun Widyawati	100	100	100	T	94	T
13	Miftakhul Nikmah	90	88	89	T	91	T
14	Nurul Ratnaningtyas	100	86	93	T	91	T
15	Rahmad Hakim	75	70	72,5	TT	64	TT
16	Ronaldhina W.D.K.	60	50	55	TT	76	T
17	Ratna Meigati	100	95	97,5	T	89	T
18	Serly Yunia Saputri	100	82	91	T	89	T
19	Suci Wulandari	90	88	89	T	84	T
20	Tiara Rias Istiani	100	91	95,5	T	85	T
21	Vheri Doni Prasetyo	90	78	84	T	70	TT
22	Windi Rara Ayu Maruti	100	78	89	T	70	TT
23	Imam Prayoga	90	88	89	T	80	T
24	Irvan Giandy Darmawan	95	88	91,5	T	74	TT

25	Choirul Latifah	100	100	100	T	100	T
26	Ardi Andy Baharudin Y.	50	30	40	TT	81	T
27	Ilham Langgeng K.	60	50	55	TT	67	TT
28	Muhamad Nur	100	95	97,5	T	68	TT

Dari 28 siswa diperoleh: nilai rata-rata ulangan harian sebanyak 21 siswa (75%) tuntas dan 7 siswa (25%) tidak tuntas, sedangkan nilai UTS 16 siswa (57,2%) tuntas dan 12 siswa (42,8%) tidak tuntas. Nilai ulangan harian yang diperoleh siswa dapat dikatakan cukup efektif, hal ini dikarenakan permainan *To The Left* yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPA Terpadu kelas VIII berjalan dengan cukup baik, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar terutama nilai ulangan harian siswa pada pokok bahasan yang menggunakan permainan *To The Left*. Data yang diperoleh dari nilai UTS siswa dapat dikatakan kurang efektif, karena pada ujian UTS tidak semua pokok bahasan yang diujikan ke siswa pada proses pembelajaran gemukakan pendapat.

tidak semuanya menggunakan permainan *To The Left*. Hal ini sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa dan secara tidak langsung sangat berpengaruh terhadap nilai UTS yang diperoleh siswa, dengan kata lain nilai UTS siswa lebih banyak dipengaruhi oleh pembelajaran yang tidak menggunakan permainan *To The Left* yang belum diketahui tingkat keefektifannya.

#### 4. Aspek Afektif dan Psikomorik Siswa

Aspek afektif yang diamati meliputi: A1. disiplin, A2. komunikatif / menghargai pendapat orang lain. Dan Aspek keterampilan atau psikomotorik yang diamati meliputi: P1. keterampilan bertanya, P2. mengemukakan pendapat.

**Tabel 5. Data Skor Aspek Afektif dan Psikomotorik**

Siswa	Skor Aspek yang Diamati		Siswa	Skor Aspek yang Diamati	
	Afektif	Psikomotorik		Afektif	Psikomotorik
1	6	5	15	7	7
2	8	7	16	6	6
3	7	6	17	8	8
4	7	8	18	7	7
5	7	7	19	6	6
6	8	8	20	7	7
7	6	6	21	6	6
8	7	7	22	7	7
9	7	7	23	7	7
10	8	8	24	7	7
11	8	8	25	8	7
12	7	6	26	8	7
13	7	7	27	7	6
14	7	7	28	7	6
Total dari siswa no: 1-28				198	191

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa baik aspek afektif maupun psikomotorik siswa tercapai di atas KKM 75. Hal ini berarti pembelajaran kooperatif dengan permainan *To the Left* efektif unetuk mencapai aspek afektif (disiplin, komunikatif) dan psikomotorik (keterampilan bertanya dan mengemukakan pendapat). Suasana pembelajaran kondusif dapat

dibentuk oleh guru dengan menjadi fasilitator yang baik, menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis serta keterampilan berinteraksi dan membimbing pelaksanaan permainan *To The Left* yang baik. Pada akhirnya dapat mendorong tercapainya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah (2007: 2) bahwa metode

pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan yang bersifat implementatif. Dengan perkataan lain metode yang dipilih oleh masing-masing guru adalah sama, tetapi mereka menggunakan teknik yang berbeda. Sejalan dengan pendapat Sri Esti Wuryani Djiwandono (2004: 361) bahwa permainan yang bukan simulasi dapat juga menambah motivasi untuk belajar. Permainan dengan membentuk tim lebih baik daripada permainan yang dilakukan secara individu, mereka memberikan kesempatan pada teman-teman satu tim untuk saling membantu. Jika semua siswa adalah tim yang mempunyai kemampuan berbeda dan dicampur, maka semua mempunyai kesempatan untuk sukses.

#### **KESIMPULAN**

Pembelajaran kooperatif dengan permainan *To The Left* pada kelas VII MTs 1 Atap Mlarik Ngawi berjalan dengan efektif ditinjau dari segi keterlaksanaan RPP, aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, serta Respon siswa, guru dan kepala sekolah.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Dimiyati & Midjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Djiwandono, S. E. W. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Fathurrohman, P dan Sutikno, M.S. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hartinah, S. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Nur, M. (2008). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Jawa Barat: Nusa Media.
- Riva, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, H. B. (2007). *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.