

IMPLEMENTASI *GAME BOARD HISTORY* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII C SMPN 1 KANDEMAN

Wulan Dwi Aryani
SMP N 1 Kandeman, Batang

SARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *Game Board History*; meningkatkan keterampilan sosial peserta didik; dan meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII C SMPN 1 Kandeman.

Inovasi ini merupakan PTK, menggunakan desain spiral Kemmis & taggart. Subyek penelitian adalah 35 peserta didik kelas VIII C SMPN 1 Kandeman. Terdiri atas dua siklus masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan. Setiap siklus menggunakan empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Tindakan dilaksanakan pada bulan April s.d Mei 2018. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Hasil penelitian diperoleh (1) Pembelajaran *Game Board History* dapat diimplementasikan pada pembelajaran IPS Kelas VIII C SMPN 1 Kandeman, ada peningkatan rata-rata dari enam tahapan *Game Board History*, pada siklus I rerata 72,92 (baik) dan siklus II rerata 91, 66 (sangat baik); (2) Ada peningkatan rata-rata dari sepuluh indikator amatan keterampilan sosial peserta didik, pada siklus I rerata skor 59,00 (terampil) dan siklus II rerata skor 80,71 (sangat terampil). (3) Ada peningkatan ketuntasan hasil belajar IPS peserta didik, pada siklus I ketuntasan belajar 71,43% dengan rerata nilai 78,86 dan siklus II 88,57% dengan rerata nilai 87,14.

Saran bagi pembaca adalah sebagai berikut: *Game Board History* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran tidak hanya IPS, dimana pembelajaran tersebut terdapat konsep materi yang cukup banyak, sedangkan peserta didik kesulitan dalam memahaminya, tinggal jumlah roda bundar dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dapat ditambah maupun dikurangi.

Kata Kunci: Game Board History, keterampilan sosial, hasil belajar IPS.

ABSTRACT

This study aims to: to know the implementation of Game Board History increase to students' social skills; and increase to learning social studies of grade VIIC students of SMPN 1 Kandaman.

This Innovation is a classroom action research, using a Kemmis & taggart spiral design. The subjects of the research was 35 grade VIIC students of SMPN1 Kandeman. The study consists of two cycles each of which consisted of two meetings. Each cycle consisted of four phases, i.e: planning, implementation and observation, reflection. The action is carried out from April to May 2018. The data collection techniques used were: observation, achievement test, and documentation.

The results of the study are as follows. (1) Game Board History Learning can be implemented in Social Studies at Grade VIII C of SMPN1 Kandeman, there is an average increase of six stages of Game Board History, in the first cycle, the score is 72.92 (good) and in the second cycle, the score is 91.67 (very good) (2) There is an increase average for ten indicators of observance of students' social skills, in the first cycle, score is 59.00 (skilled) and the second cycle, the score is 80.71 (very skilled). (3) There is an increasing mastery of students learning outcomes in social studies as shown in the first cycle 71.43% with had an average of 78.86 and in the second cycle it became 88.57% which had an average of 87.14.

Suggestions for readers are as follows: Game Board History can be applied to all subjects not only Social studies, where the learning there is a considerable concept of material, while students have difficulty understanding it, only the number of round wheels can be adjusted to the needs, can added or subtracted.

Keywords: Game Board History, social skills, social studies learning outcomes.

PENDAHULUAN

Kehidupan di abad ke-21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai generasi muda saat ini. Dalam upaya mempersiapkannya diperlukan pendidikan yang mengarah pada penguasaan keterampilan abad ke-21 sehingga mampu menghantarkan generasi muda menjadi pribadi yang memiliki bekal kompetensi supaya sukses di dalam kehidupannya. Keterampilan penting di abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together*. Empat prinsip tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu ditumbuhkembangkan dalam kegiatan belajar. Guru sebagai pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam pencapaian keterampilan abad ke-21, melalui peningkatan kualitas pembelajaran dengan menciptakan kegiatan pembelajaran dengan penekanan pada partisipasi peserta didik, mendorong kerjasama dan komunikasi.

Pendidikan harus benar-benar mampu membentuk manusia Indonesia yang mempunyai kecerdasan mental dan spiritual sehingga terbangun karakter kemanusiaan yang terampil dalam kehidupan bermasyarakat. Contohnya adalah saling menghargai antar sesama manusia sebagai makhluk Tuhan, dan yang terpenting adalah peka terhadap lingkungannya. Seperti yang dinyatakan oleh Zamroni (2007: 186) bahwa: humanisasi pendidikan untuk mewujudkan pendidikan yang manusiawi merupakan suatu upaya menjadikan pendidikan sebagai proses pembudayaan. Oleh karena itu tujuan pendidikan tiada lain adalah mengembangkan jasmani, mensucikan rohani dan menumbuhkan akal.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu pembiasaan untuk mengembangkan baik

jasmani maupun rohani. Sehingga keberhasilan suatu pendidikan tidak hanya diukur dari pencapaian aspek pengetahuan saja, tetapi yang lebih penting adalah dari aspek sikap dan perilaku sehingga menjadikan peserta didik memiliki keterampilan sosial, Keterampilan sosial sangat perlu diajarkan dan dilatih kepada peserta didik di sekolah. Sekarang ini tidak banyak orang maupun peserta didik yang memiliki keterampilan sosial yang merupakan elemen utama untuk mengadakan hubungan sosial, baik di dalam lingkungan sekolah atau di lingkungan masyarakat.

Keterampilan sosial pada dasarnya merupakan kemampuan dalam berinteraksi yang dimiliki oleh peserta didik dengan orang lain baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial lainnya. Skeel (1995: 76) mengatakan bahwa “ *Social skills are concerned with the interaction of individuals within a group*” yaitu keterampilan sosial terkait dengan interaksi individu di dalam suatu kelompok. Selanjutnya Skeel (1995:76) mengungkapkan bahwa anak-anak yang tidak mampu bergaul dalam kelasnya atau yang secara konstan menunjukkan perilaku yang tidak kooperatif akan menemukan kesulitan untuk memahami dan mengapresiasi kebutuhan untuk membangun kerjasama antara teman atau bangsa lain. Oleh karena itu, disarankan agar guru berusaha dengan keras untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Keterampilan sosial juga berkaitan dengan bagaimana individu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan membangun komitmen bersama dalam kelompok atau organisasi. keterampilan sosial berupa perilaku-perilaku yang dapat mendukung terjadinya kesuksesan hubungan sosial. Perilaku-perilaku tersebut memungkinkan individu bekerja sama dengan orang lain

secara efektif. Banyak anak muda yang kurang mempelajari keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja sama dengan orang lain. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain atau suatu kelompok yang berusaha membangun komitmen bersama sehingga dapat mendukung keberhasilan hubungan sosial. Jadi keterampilan sosial merupakan kebutuhan dalam kehidupan berkelompok, sehingga perlu dilatih dan dikembangkan pada peserta didik melalui pembelajaran di kelas atau di sekolah.

Cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan atau melatih keterampilan sosial antara lain adalah dengan mempraktekkan keterampilan kerja sama dan komunikasi dalam pembelajaran. Muijs & Reynolds (2006: 171) mengemukakan ada empat konsep dasar yang harus diajarkan di dalam melatih keterampilan sosial yaitu pertama, “*cooperation (e.g. taking turns, sharing materials and making suggestions during games)*” yaitu kerja sama misalnya memberikan giliran kepada yang berhak, berbagi bahan dan memberi usulan selama pembelajaran berlangsung. Kedua, “*participation (e.g. getting involved, getting started and paying attention during a game)*” yaitu partisipasi misalnya, ikut terlibat, memulai dan memusatkan perhatian selama pembelajaran. Ketiga, “*communication (e.g. talking with others, asking questions, talking about yourself, listening skills, making eye contact, using the other child’s name)*” yaitu komunikasi misalnya, berbicara dengan orang lain, melontarkan pertanyaan, membicarakan tentang diri sendiri, keterampilan mendengarkan, melakukan kontak mata, memanggil anak lain dengan namanya. Keempat, “*validation (e.g. giving attention*

to others, saying nice things to other people, smiling, offering help or suggestions)” yaitu validasi misalnya, memberikan perhatian pada orang lain, mengatakan hal-hal baik tentang orang lain, tersenyum menawarkan bantuan atau saran.

Arends (2008: 28) menjelaskan bahwa keterampilan-keterampilan yang sangat dibutuhkan anak dan pemuda adalah keterampilan berbagi yang dapat menumbuhkan kepedulian, keterampilan berpartisipasi dan keterampilan komunikasi. Sehingga hal ini penting bagi guru untuk membantu peserta didik menguasai keterampilan-keterampilan itu. Komponen keterampilan sosial juga dikemukakan oleh Suprijono (2012:62) meliputi kecakapan berkomunikasi, kecakapan bekerja kooperatif dan kolaboratif, serta solidaritas. Zuchdi (2008: 93) mengemukakan bahwa empati, keiklasan dan cinta tanpa ingin saling memiliki merupakan keterampilan sosial yang perlu dikembangkan dalam setiap lingkungan kerja, termasuk sekolah dan juga dalam masyarakat, supaya dapat efektif atau berhasil dengan baik. Orang yang menguasai keterampilan komunikasi tanpa memiliki keiklasan, cinta tanpa ingin memiliki dan empati akan merasakan bahwa keterampilan tersebut tidak relevan, sehingga diperlukan tehnik komunikasi yang dapat menciptakan hubungan sosial yang memuaskan yang akhirnya dapat membentuk kehidupan sosial yang diwarnai oleh kepedulian dan tenggang rasa. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan latihan dan mempraktikkannya sesering mungkin untuk meningkatkan keterampilan sosial.

Widoyoko (2013:28) menyebut keterampilan sosial dengan kecakapan sosial, meliputi 1) kecakapan berkomunikasi dengan empati yang dilakukan baik dengan cara lisan maupun

dengan cara tertulis. 2) kecakapan bekerja sama dengan orang lain yang dilakukan baik dalam kelompok kecil maupun dengan kelompok besar. Empati merupakan sikap penuh pengertian yang dilakukan dua arah sehingga komunikasi di sini bukan sekedar menyampaikan isi pesan itu sampai pada penerima pesan tetapi sampainya pesan tersebut disertai kesan yang baik sehingga menumbuhkan hubungan yang harmonis. Selain itu termasuk kecakapan berkomunikasi adalah cakap dalam memilih kapan, dengan siapa dan bagaimana berinteraksi dengan orang lain.

Peran penting Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai kajian ilmu sosial adalah pendukung peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin maju pesat di era global, menjadikan pendidikan IPS secara khusus harus mampu berperan dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi gejala dan masalah sosial yang berkembang dalam masyarakat. IPS diharapkan mampu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai sikap nilai dan keterampilan sosial yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat, sehingga dengan mempelajari IPS peserta didik dapat berpartisipasi di lingkungannya untuk dapat memecahkan masalah-masalah pribadi maupun masalah-masalah sosial atau kemasyarakatan.

Guru IPS harus terampil menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas dan mampu menumbuhkembangkan keterampilan sosial peserta didik. Salah satu tugas pendidik adalah memilih model pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai

kompetensi yang telah ditentukan. Guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman berkenaan dengan model pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan memilih model pembelajaran yang tepat, guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Warsita (2008: 123) membagi media dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran adalah perlengkapan atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide), foto, peta, poster, grafik, flip chart, model, benda sebenarnya, dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas, materi pelajaran.

Media merupakan perantara atau pengantar. Menurut Jauhar (2011: 95) "Media berasal dari kata medium yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan". Menurut Sanjaya (2012: 244) pengertian media adalah "*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*". Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi media diartikan sebagai manusia atau materi maupun kejadian yang membangun

kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media yang digunakan guru dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media merupakan salah satu alat komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran IPS juga mempunyai pengaruh positif. Selain untuk memperjelas materi pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbalistik, Sadiman dkk (2011: 17) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS menjadi lebih berminat dan lebih termotivasi, serta proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kandeman selama ini, guru masih menggunakan *teksbook oriented* yang berkesan tekstual. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik belum secara aktif dilibatkan dalam pembelajaran, peserta didik cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik hanya duduk diam mendengarkan guru menyajikan materi, hal yang demikian membuat peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran IPS sehingga pembelajaran menjadi sangat membosankan. Demikian juga ketika diskusi kelas berlangsung sebagian kecil peserta didik saja yang menyelesaikan kerja kelompok dan

biasanya peserta didik yang aktif, sedang sebagian besar yang lain hanya duduk diam menunggu. Di sini terlihat tidak adanya keinginan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas serta tidak adanya keinginan untuk berkompetisi secara positif dalam menyelesaikan tugas di antara peserta didik. Demikian juga ketika presentasi berlangsung tidak ada peserta didik yang terampil dalam berkomunikasi, peserta didik saling dorong dan saling tunjuk antar peserta didik. Penggunaan media juga kurang efektif, selama ini guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat sederhana yang kurang inovatif. Rendahnya penggunaan media membuat pembelajaran menjadi menjenuhkan. Kondisi ini kurang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran IPS.

Pembelajaran dengan *teksbook oriented* yang berkesan tekstual dan penggunaan media kurang inovatif diduga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik yang rendah. Hasil belajar IPS yang masih rendah salah satunya ditunjukkan dari data nilai kelas VIII C yang di peroleh dari hasil penilaian harian sebelumnya yaitu, dari 35 peserta didik hanya 20 atau 57,14% peserta didik yang sudah mencapai KKM, sedang 15 peserta didik atau 42,86% belum mencapai KKM. Berdasarkan nilai penilaian harian tersebut rata-rata yang diperoleh kelas VIII C 70,86.

Salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS adalah dengan Implementasi *Game Board History*. *Game Board History* merupakan bentuk

pembelajaran kolaboratif yang memadukan pembelajaran dengan permainan (*game*). Slavin (1990: 71) berpendapat bahwa dalam pembelajaran kolaboratif, peserta didik dapat memainkan permainan bersama anggota tim untuk berkompetisi dengan tim yang lain untuk memperoleh poin yang dapat menambah skor tim. Permainan yang digunakan adalah *game* (permainan) akademik. Salah satu keunggulan dalam *Game Board History* adalah permainan yang digunakan dapat disesuaikan dengan topik apapun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian menggunakan desain Kemmis & Taggart, *action research develops through the self-reflective spiral: a spiral of cycles of planning, acting, (implementing plans), observing (systematically), reflecting...and then re-planning, futher implementations, observing and refelecting*. Kemmis & Taggart (1990, 22). Penelitian tindakan dikembangkan melalui reflektif spiral: siklus spiral meliputi: perencanaan, tindakan (implementasi tindakan), observasi, dan refleksi. Apabila hasil yang dicapai belum sesuai kriteria yang diharapkan, maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya yang meliputi perencanaan kembali, implementasi lanjut, observasi, dan refleksi. Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi tersebut terjadi dalam setiap spiral (siklus) yang terkait antara satu dengan yang lainnya dan terus berulang sampai dengan tujuan penelitian tercapai. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2017/2018. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan pada bulan April-Juni 2018. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang, berjumlah 35 peserta didik terdiri atas 14 laki-laki dan 21 perempuan. Alasan dipilih kelas ini adalah didasarkan pada observasi awal peserta didik kelas VIIC hasil belajar rendah, nilai rata-rata penilaian harian mata pelajaran IPS 70,86. Peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75 hanya 57,14% artinya masih ada 42,86% peserta didik belum mencapai KKM. Peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung, Pembelajaran dengan *teks books oriented* terkesan tekstual membuat suasana pembelajaran tidak menarik perhatian peserta didik terhadap materi, sehingga keterampilan sosial peserta didik rendah.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara siklus yang berlangsung secara berkesinambungan Masing-masing siklus dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: **(1) Perencanaan (*planning*)**, Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan meliputi: a) Membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan materi perlawanan rakyat terhadap pemerintah kolonial Hindia Belanda dan organisasi pergerakan nasional; b) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan seperti silabus, lembar kerja peserta didik dalam tim belajar, dan bahan ajar sebagai sumber belajar peserta didik, kisi-kisi soal tes hasil belajar, kisi-kisi pedoman observasi peserta didik dan guru; c) Menyiapkan *Game Board History* berupa papan

berbentuk roda bundar bertingkat tiga, gambar-gambar, power point materi, LCD proyektor, *camera*, buku-buku penunjang proses pembelajaran dan perangkat pendukung lainnya. d) Menyiapkan instrumen pengumpulan data, antara lain: Pedoman observasi, soal tes hasil belajar, lembar rekapitulasi nilai, dan lembar catatan lapangan; **(2) Pelaksanaan (*action*)**, Adapun skenario pembelajaran *Game Board History* untuk setiap siklus pada pertemuan pertama dan kedua adalah sebagai berikut: 1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik yaitu memberi apersepsi dan motivasi pada peserta didik, menginformasikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan pada peserta didik tentang tahapan *Game Board History* yang mengadopsi model TGT. 2) presentasi guru, guru menyampaikan materi pembelajaran 15 menit untuk menggali pengetahuan peserta didik terhadap materi, 3) Mengorganisasi peserta didik ke dalam tim-tim belajar, dengan membagi peserta didik dalam tim, setiap tim terdiri atas 5-6 peserta didik, secara heterogen; 4) Membantu kerja tim dalam belajar, guru keliling meja permainan untuk memastikan peserta didik memahami aturan dan pelaksanaan permainan akademik berupa lembar kerja *Game* akademik yaitu kuis berupa TTS yang harus dikerjakan secara tim, permainan dilaksanakan pada pertemuan pertama disetiap siklusnya, lembar kerja game di presentasikan di depan kelas untuk menumbuhkan keterampilan sosial berpendapat. Turnamen akademik, Pelaksanaan turnamen adalah setiap pertemuan kedua di setiap siklusnya dengan *Game Board History* merupakan papan berbentuk roda bundar tingkat/susun tiga, roda tingkat pertama merupakan petunjuk waktu (*when*), papan bundar tingkat kedua merupakan petunjuk tempat (*what*), papan bundar tingkat ketiga

merupakan petunjuk tokoh pemimpin perlawanan (*who*), dimana peserta didik dalam tim belajar harus memasang setiap papan bundar tingkat tiga sehingga membentuk kesamaan materi perlawanan rakyat terhadap pemerintah kolonial Hindia Belanda dan organisasi pergerakan nasional. Selanjutnya peserta didik dalam tim belajar memasang ketiga roda bundar tersebut, untuk menunjukkan 3W, sedang 2 W dan 1H berikutnya dilengkapi pada lembar kerja tim belajar diperlukan adanya kerjasama dan komunikasi antar peserta didik dalam tim supaya dapat menyelesaikan turnamen. *Game Board History* dengan penekanan pada kecepatan bermain, tim yang selesai lebih awal dalam turnamen merupakan pemenang dan melaksanakan presentasi turnamen. 5) Mengevaluasi, guru melaksanakan evaluasi setiap akhir pertemuan setiap siklusnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan memberikan soal penilaian harian dalam bentuk pilihan ganda sejumlah 20 soal. 6) memberikan pengakuan atau penghargaan terhadap prestasi *game* dan turnamen akademik yang terbaik, tim yang mendapatkan penghargaan adalah tiga tim yang perolehan skor akhir dalam permainan mencapai skor tertinggi, dengan urutan penghargaan sebagai Tim Baik, Tim Sangat Baik, Tim Super; **(3) Observasi (*observation*)**, Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan sepuluh amatan indikator keterampilan sosial peserta didik pada saat pembelajaran terutama pada saat kerja dalam tim, presentasi permainan atau (*game*) dan turnamen, Indikator keterampilan sosial yang digunakan sebagai berikut: 1) Menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung; 2) Berada dalam

kelompok selama diskusi berlangsung; 3) Ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok; 4) Memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok; 5) Menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas; 6) Menyampaikan pendapat dengan baik atau santun; 7) Menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain; 8) Pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas; 9) Mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian; 10) Merespon petunjuk yang diperintahkan guru. Observasi dilakukan juga terhadap kegiatan guru untuk mengetahui terlaksananya seluruh kegiatan pembelajaran; (4) **Refleksi (*reflection*)**, Refleksi yang dilakukan berupa melakukan evaluasi terhadap apa tindakan yang telah dilakukan. Kekurangan dan masalah yang ditemui pada siklus sebelumnya digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan pada siklus berikutnya dengan modifikasi atau perbaikan. Demikian seterusnya, sehingga siklus berikutnya akan berjalan berjalan lebih baik dari pada siklus sebelumnya sampai mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes hasil belajar, catatan lapangan, dokumentasi, sedangkan instrumen menggunakan pedoman observasi pengamatan peserta didik dan kinerja guru, soal penilaian harian, dan lembar catatan lapangan

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar secara komprehensif, Keterampilan sosial peserta didik di amati dengan sepuluh indikator amatan yaitu: 1) Menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung; 2) Berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung; 3) Ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok; 4) Memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok; 5) Menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas; 6) Menyampaikan pendapat dengan baik atau santun; 7) Menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain; 8) Pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas; 9) Mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian; 10) Merespon petunjuk yang diperintahkan guru. Soal ulangan harian/tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar kognitif berupa 20 soal pilihan ganda mencakup tingkat pengetahuan 1-6

HASIL PENELITIAN

Pengamatan terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik (Hasil Belajar Psikomotor)

Data keterampilan sosial peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 1 Kandeman selama pembelajaran dengan implementasi *Game Board History* berupa sepuluh amatan keterampilan sosial, sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Keterampilan Sosial (Hasil Belajar Psikomotor) Peserta didik pada Siklus 1 dan 2

No	Aspek yang diamati	Nilai pada tiap Siklus	
		1	2
1	Menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung	79	91
2	Berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung	79	93
3	Ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok	81	97
4	Memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok	33	57
5	Menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas	51	63
6	Menyampaikan pendapat dengan baik dan santun	39	66
7	Menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain	39	73
8	Berpendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas	44	84
9	Mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian	69	91
10	Merespon petunjuk yang diperintahkan guru	77	91
	Rata-rata	59,00	80,71
		Terampil	Sangat Terampil

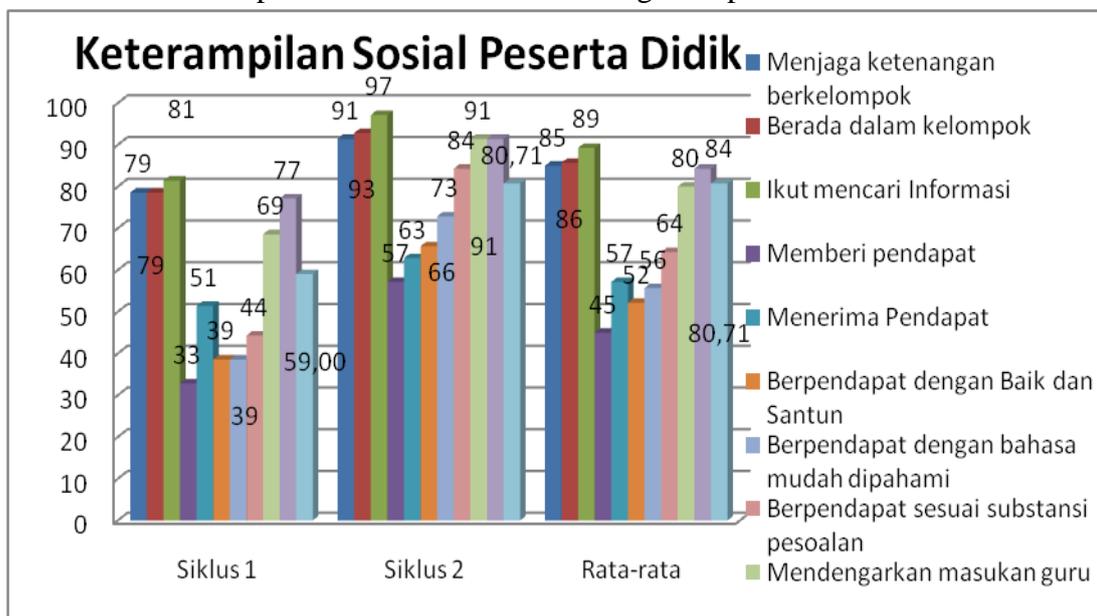
Keterampilan Sosial peserta didik siklus I rata-rata 59,00 kategori Terampil, dan siklus II 80,71 kategori Sangat Terampil, hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 21,71. Rata-rata tiap indikator amatan keterampilan sosial mengalami peningkatan, adapun peningkatan setiap indikator amatan adalah sebagai berikut: 1) Menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13; 2) Berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14; 3) Ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 16; 4) Memberikan pendapat dalam

menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 24; 5) Menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11; 6) Menyampaikan pendapat dengan baik dan santun terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 27; 7) Menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 34; 8) Berpendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 40; 9) Mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 23; dan 10) Merespon petunjuk

yang diperintahkan guru terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14.

Peningkatan setiap indikator amatan Keterampilan Sosial peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 1. Keterampilan Sosial Peserta didik dengan Implementasi *Game Board History*



Hasil Belajar IPS Peserta Didik (Hasil Belajar Kognitif)

Hasil belajar IPS berupa hasil belajar kognitif yaitu tes hasil belajar yang

diperoleh peserta didik dengan mengerjakan 20 soal penilaian harian, hasil belajar kognitif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar IPS Peserta Didik (Hasil Belajar Kognitif) Siklus I dan II

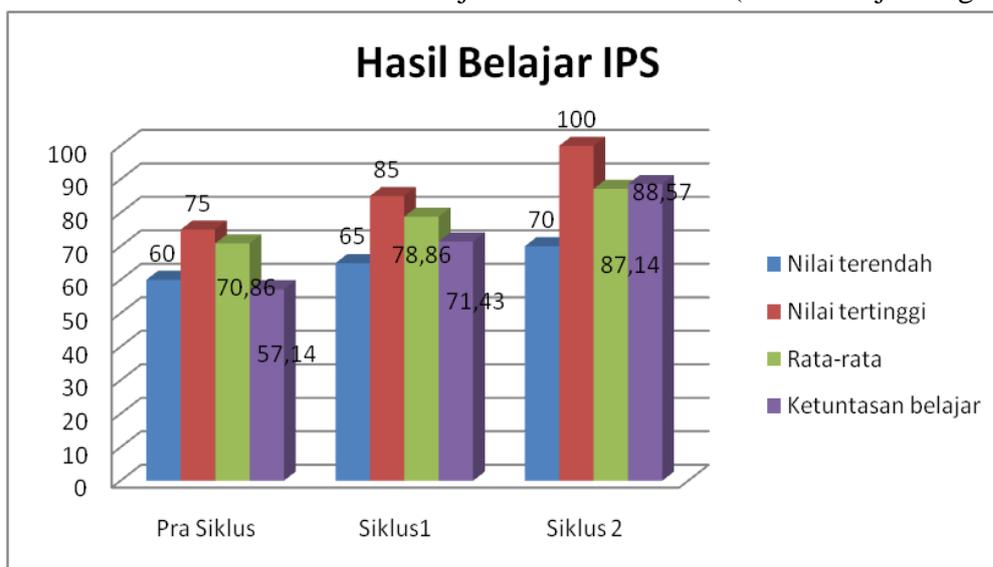
No	Uraian	Hasil Belajar	
		Siklus I	Siklus II
1.	Nilai terendah	65,00	70,00
2.	Nilai tertinggi	85,00	100,00
3.	Nilai Rata-rata Ketuntasan	78,86	87,14
4.	belajar (%)	71,43%	88,57%

Hasil belajar kognitif peserta didik melalui implementasi *Game Board History* siklus I rata-rata 78,86 dan siklus II 87,14. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik siklus I 71,43% dan siklus II 88,57%. Nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke

siklus II yaitu meningkat sebesar 8,28. Peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 17,14%.

Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 2. Hasil Belajar IPS Peserta didik (Hasil Belajar Kognitif)



Kinerja Guru melalui Implementasi *Game Board History*

Kinerja guru dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran yang terjadi melalui enam tahapan *Game Board History*.

Tabel 3. Nilai Kinerja Guru dengan Implementasi *Game Board History* Siklus 1 dan 2

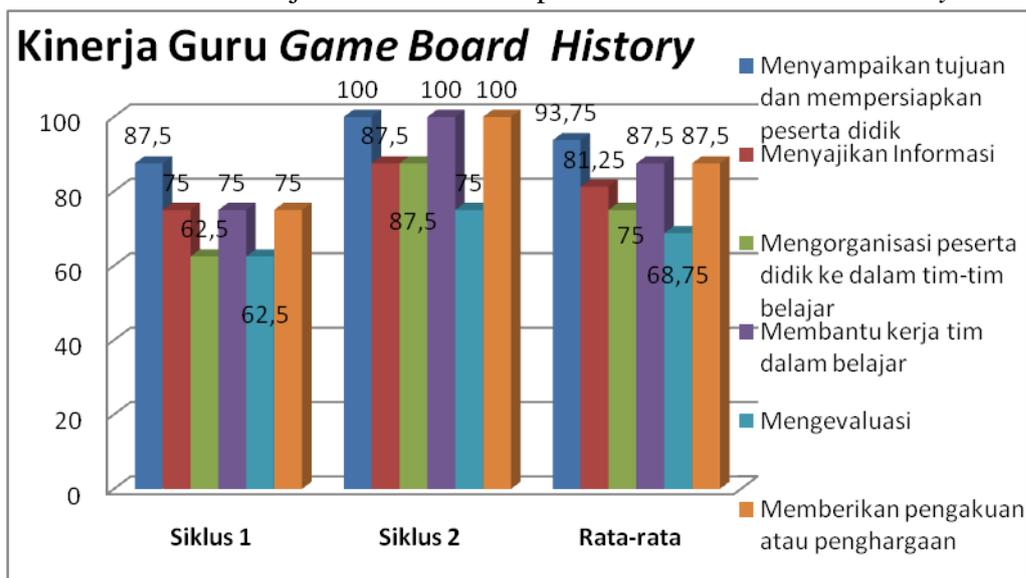
No	Tahap	Siklus 1	Siklus 2
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	87,5	100
2	Menyajikan Informasi	75	87,5
3	Mengorganisasi Peserta didik dalam tim belajar	62,5	87,5
4	Membantu kerja tim dalam belajar	75	100
5	Mengevaluasi	62,5	75
6	Memberikan Pengakuan atau penghargaan	75	100
	Rata-rata dan Kategori	72,92 (Baik)	91,66 (SB)

Kinerja Guru melalui Implementasi *Game Board History* siklus I rata-rata 72,92 kategori Baik, dan siklus II 91,66 kategori Sangat Baik. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 18,75. Rata-rata tiap tahapan *Game Board History* mengalami peningkatan, adapun peningkatan setiap tahapan *Game Board History* adalah sebagai berikut: 1) Tahap menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,50; 2) Tahap menyajikan Informasi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,50; 3)

Tahap mengorganisasi Peserta didik dalam tim belajar terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 25; 4) Tahap membantu kerja tim dalam belajar terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 25; 5) Tahap mengevaluasi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 12,50; dan 6) Tahap memberikan pengakuan dan penghargaan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 25,00.

Peningkatan nilai kinerja guru melalui Implementasi *Game Board History* dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 3. Nilai Kinerja Guru melalui Implementasi *Game Board History*



Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peserta didik sering kali memandang bahwa mata pelajaran IPS dianggap sangat membosankan dengan alasan antara lain materinya yang terlalu luas, dan isinya hanyalah fakta-fakta atau kejadian yang telah berlalu serta kesan selalu menghafal materi saja, apalagi guru dalam menyampaikan materi menggunakan *teks book oriented* terkesan tekstual. Pembelajaran IPS melalui Implementasi *Game Board History* bisa menjadi solusi untuk memecahkan berbagai permasalahan peserta didik, Implementasi *Game Board History* diharapkan ada perubahan suasana yang pada akhirnya peserta didik mampu meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar secara komprehensif.

Keterampilan Sosial Peserta Didik (Hasil belajar Psikomotor)

Data hasil belajar psikomotor berupa pengamatan terhadap sepuluh indikator amatan keterampilan sosial peserta didik kelas VIII C SMP N 1 Kandeman selama pembelajaran. Sepuluh indikator amatan keterampilan sosial selama proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Peningkatan keterampilan sosial peserta didik terjadi karena guru dalam pembelajaran menggunakan Implementasi *Game Board History*. *Game Board History* mampu memunculkan keterampilan sosial terlihat bahwa menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung dan berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung berdampak pada suasana pembelajaran yang kondusif, peserta didik tidak gaduh dan ramai sehingga mampu menyelesaikan tugasnya dalam tim belajar, walaupun pada awalnya peserta didik cuek dan acuh terhadap kelompoknya karena anggota kelompok bukan berisi sahabat karib atau teman dekatnya, perlahan kondisi ini memudar peserta didik membaaur dengan semangat dalam kerja tim belajar berusaha maksimal dalam menyelesaikan game dan turnamen.

Keterampilan sosial dalam menyampaikan pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas, menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain, menyampaikan pendapat dengan baik dan santun, memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah kelompok, menerima pendapat anggota

kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas, menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Keenam indikator amatan keterampilan tersebut mengalami peningkatan yang sangat menonjol dibandingkan empat amatan yang lain.

Peningkatan keenam indikator keterampilan sosial peserta didik tidak lepas dari Implementasi *Game Board History* berupa turnamen menjodohkan papan roda bundar susun/tingkat tiga dan lembar kerja akademik yang harus diselesaikan dengan berkomunikasi dan berkerjasama antar anggota tim belajar, secara otomatis terjalin komunikasi yang intensif antar peserta didik dalam tim belajar.

Hasil Belajar IPS (Hasil Belajar Kognitif) Peserta Didik

Hasil belajar IPS berupa hasil belajar kognitif peserta didik, hasil belajar kognitif mengalami peningkatan setiap siklusnya, Peningkatan hasil belajar kognitif berkaitan dengan kinerja guru yang semakin baik selama pembelajaran berlangsung dan keterampilan sosial yang dimiliki peserta didik. Kemampuan guru dalam memfasilitasi peserta didik mencari informasi dan sumber belajar, mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memunculkan kreativitas dalam kelompok. Pembelajaran dengan implementasi *Game Board History* berupa papan berbentuk roda bundar tiga tingkat/susun dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, peningkatan keterampilan sosial peserta didik berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif. meningkatkan intensitas memperhatikan penyajian materi oleh guru dan ikut serta mencari informasi dalam menyelesaikan kerja tim belajar, kerja tim yang solid dalam games dan turnamen

yang dilakukan peserta didik meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Kinerja Guru melalui Implementasi *Game Board History*

Kinerja Guru dengan Implementasi *Game Board History* mengalami peningkatan, Peningkatan kinerja terjadi karena guru mampu menguasai enam Tahapan *Game Board History* selama pembelajaran berlangsung.

Tahap penyampaian tujuan dan mempersiapkan peserta didik dapat dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik, guru mampu membuat suasana kelas hidup dan bersemangat karena pembelajaran diawali dengan menyanyikan lagu wajib nasional dengan berdiri dan serempak, motivasi dan semangat yang dimiliki setiap peserta didik dapat dijadikan modal awal dalam menyelesaikan kuis games atau turnamen.

Tahap Penyajian informasi mampu dilaksanakan dengan sangat baik oleh guru, guru menyampaikan materi secara runtut dan jelas hal ini berdampak pada peningkatan konsentrasi dan perhatian peserta didik, guru melakukan penyajian informasi materi dengan diselingi mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung, pada kegiatan ini terlihat antusias peserta didik dalam menjawab dan menanggapi permasalahan yang disampaikan guru, peserta didik yang awalnya diam saja mulai terlihat keterampilannya dengan ikut menanggapi permasalahan yang disampaikan guru, terjadi interaksi positif antara guru dan peserta didik.

Tahap mengorganisasi peserta didik dalam tim belajar juga terlaksana dengan baik, guru membagi kelompok dengan kategori tinggi, sedang dan rendah berdasarkan prestasi akademik kompetensi

dasar sebelumnya. Hal ini bertujuan supaya setiap kelompok memiliki prestasi awal yang sama, tidak terjadi ketimpangan prestasi antar kelompok. kemampuan yang dimiliki guru berdalarn mengorganisasi peserta didik berdampak pada kemampuan menyelesaikan kuis games dan turnamen. Pembagian kelompok berdasarkan kategori T,S dan R disetiap kelompoknya diharapkan terjadi kemampuan yang rata setiap kelompoknya dan kompetisi menjadi seimbang, tidak ada kelompok dengan kemampuan rata-rata tinggi semua kemampuan sama. Pembagian kelompok belajar juga memiliki pengaruh terhadap keberhasilan tim belajar dalam menyelesaikan tugas tim belajar.

Tahap membantu kerja tim dalam belajar juga terlaksana dengan baik, pada tahap ini terlihat guru keliling kelas menuju meja-meja dalam tim belajar, guru memantau kerja setiap anggota dalam tim kelompok, peserta didik juga memanfaatkan kegiatan ini untuk bertanya terhadap soal atau hal-hal yang belum paham dan belum jelas supaya dapat menyelesaikan soal kuis games dan turnamen, dalam tim belajar peserta didik ikut mencari informasi yang diperlukan dalam menjawab persoalan dalam kelompok tim belajar, Tahap membantu kerja tim dalam belajar juga memiliki keterkaitan dengan keberhasilan peserta didik menyelesaikan kuis games dan turnamen.

Tahap Evaluasi dapat dilaksanakan dengan sangat baik oleh guru. Guru menyiapkan tes hasil belajar, peserta didik memiliki kemampuan menyelesaikan soal kognitif. Kemampuan keterampilan sosial dan kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik diharapkan memiliki dampak bagi peserta didik dalam hidup di lingkungan bermasyarakat, peserta didik harus memiliki sikap kepedulian terhadap sesama dan lingkungan baik lingkungan

sekolah, lingkungan masyarakat yang tujuan akhir adalah menjadi warga Negara yang baik, mampu hidup harmonis dengan alam dan masyarakat.

Tahap pemberian pengakuan dan penghargaan dilaksanakan dengan sangat baik. Guru senantiasa memberi *upplause* kepada setiap peserta didik yang mampu menjawab persoalan yang diberikan guru maupun pertanyaan dari peserta didik yang lain, penghargaan juga diberikan kepada tim-tim super yang memiliki nilai paling tinggi di setiap siklusnya, setiap kelompok yang tergabung dalam tim belajar akan memperoleh skor *game* dan turnamen dari total skor yang diperoleh akan dijumlahkan untuk didapat tim yang terbaik/tim super, dengan adanya penghargaan mendorong semangat peserta didik dalam mengumpulkan point-point skor nilai yang tertinggi. Adanya *reward* dapat membuka kemungkinan terjadi kompetisi yang sehat antar kelompok demi mendapatkan skor yang tertinggi, sehingga dalam menyelesaikan tugas tim belajar diharapkan menghasilkan skor nilai yang maksimal sesuai yang diharapkan. Penghargaan yang diterima tim belajar yang terbaik menjadikan kebanggaan tersendiri bagi peserta didik dan anggota tim belajar lainnya, karena dengan kerja kerasnyalah tim belajarnya mampu menjadi yang terbaik/tim super. Tahap adanya pemberian pengakuan dan penghargaan mendorong semangat setiap kelompok dalam tim belajar berusaha maksimal melaksanakan kerja tim.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R.I. (2008).*Learning to teach :Belajar untuk mengajar.* (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto& Sri Mulyantini Soetjipto). New York: McGraw Hill Companies. (Buku asli diterbitkan tahun 2007).

- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAKEM. Dari behavioristik sampai konstruktivistis*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Kemmis, S., & Taggart, R.Mc.(1990). *The action research planner (3th)*. Victoria: Deakin University press
- Muijs, D.,& Reynold, D. (2006). *Effective teaching: Evidence and practice (2nded)*. London: Sage Publication.
- Sadiman, A. S, dkk. (2011). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan desain sistem pengajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Skeel,D.J. (1995). *Elementary social studies:challenges for tomorrow's world*. New York: Harcourt Brace College Publishers.
- Slavin, R. E. (1990). *Cooperative learning "Theory, research and practice."* Boston: Allyn and Bacon.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative learning, teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran. landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi program pembelajaran, panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zamroni. (2007). *Pendidikan dan demokrasi dalam transisi:prakondisi menuju era globalisasi*. Jakarta: PSAP Muhammadiyah.
- Zuchdi, D. (2008). *Humanisasi pendidikan: menemukan kembali pendidikan yang manusiawi*. Jakarta: Bumi Aksara.

