

PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN KEGIATAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DI KELAS

COOPERATIVE LEARNING BY WORDS GUESS TO INCREASE STUDENT ACTIVITIES IN A CLASSROOM

Ratna Wahyu Wulandari^{1*}, Eka Vasia Anggis²

¹Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri, Indonesia

²Fakultas Saintek, Universitas Islam Negeri Walisongo, Indonesia

*Email: ratnawahyuwulandari@iainkediri.ac.id

(Diterima: 24-08-2020; Ditelaah: 01-09-2020; Disetujui: 01-10-2020)

Abstrak: Indikator keaktifan siswa yang diteliti mencakup kecepatan, partisipasi, kerjasama, dan ketelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Diperoleh hasil yang sesuai dengan hipotesis dan perumusan masalah yaitu “melalui penggunaan model pembelajaran *Cooperatif Learning* dengan metode Tebak Kata akan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gandasoli Kecamatan Cikidang Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2018/2019 pada materi Pesawat Sederhana” ini dapat dilihat dari kenaikan rata-rata keaktifan peserta didik di setiap siklusnya. Nilai keaktifan peserta didik pada tahap pra-siklus yaitu 47,3%, pada siklus 1 menjadi 65%, artinya terjadi kenaikan keaktifan peserta didik sebesar 17,7% dari pra siklus ke siklus 1. Dan dari 65% pada siklus 1 menjadi 75,8% pada siklus 2, artinya terjadi kenaikan keaktifan peserta didik sebesar 10,8% dari siklus 1 ke siklus 2. Proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk merencanakan metode pembelajaran Tebak Kata yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan keaktifan peserta didik dapat tercapai dengan maksimal.

Kata Kunci: pembelajaran kooperatif, metode tebak kata, keaktifan peserta didik

Abstract: The indicators of student activeness studied include speed, participation, cooperation, and thoroughness. This study used a classroom action research method. The results obtained were in accordance with the hypothesis and the formulation of the problem, namely "through the use of the Cooperative Learning learning model with the Guess the Word method, it will be able to increase the activeness and learning outcomes of the fifth grade students of SD Negeri Gandasoli, Cikidang District, Sukabumi District for the 2018/2019 Academic Year on Simple Aircraft material". It could be seen from the increase in the average activity of students in each cycle. The value of the activeness of students in the pre-cycle stage was 47.3%, in cycle 1 to 65%, meaning that there was an increase in the activeness of students by 17.7% from pre-cycle to cycle 1. And from 65% in cycle 1 to 75, 8% in cycle 2, meaning that there was an increase in the activity of students by 10.8% from cycle 1 to cycle 2. The learning process was very important for teachers to plan Word Guess learning methods that are interesting and fun for students. This was so that the learning objectives, namely increasing the activeness of students, could be achieved maximally.

Keywords: cooperative learning, words guess method, student activities

PENDAHULUAN

IPA merupakan mata pelajaran sains yang proses pembelajarannya memerlukan

kegiatan berfikir secara logis dengan menggunakan nalar atau rasio yang hasilnya dapat diterima nalar manusia. IPA juga

merupakan ilmu sains yang didasarkan pada cara berfikir yang logis dan berdasar pada fakta dan data yang telah divalidasi kebenarannya melalui proses dan serangkaian penelitian yang terus menerus, baik itu untuk menguji suatu teori maupun menyempurnakan suatu teori yang ada bahkan menemukan teori baru. Majunya teknologi komunikasi dan informasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan sains. Ini berarti bahwa untuk menguasai dan menciptakan teknologi masa depan diperlukan penguasaan sains sejak usia dini. Dalam hal ini, penguasaan teknologi ini dapat pula dilakukan di sekolah oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada prosesnya di sekolah, tenaga pendidik atau guru seringkali menggunakan metode pembelajaran klasikal dan guru merupakan satu-satunya sumber ilmu dan informasi. Dengan model pembelajaran yang seperti itu menyebabkan tumbuhnya rasa jenuh pada diri peserta didik. Gaya pembelajaran klasikal atau disebut juga pembelajaran konvensional seringkali dilatarbelakangi oleh kurangnya penguasaan model pembelajaran oleh tenaga pendidik tersebut. Padahal di era digital ini sudah banyak sekali model pembelajaran yang bisa dipelajari. Kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan model pembelajaran diantaranya adalah karena guru kurang menguasai langkah-langkah pembelajaran

sesuai sintak yang ada pada model pembelajaran. Guru mengarahkan siswa dengan cara improvisasi yang berujung pada pengimplementasian pendekatan *teacher centered learning*. Hal ini guru terlihat kurang mampu dalam menstimulus siswa untuk menemukan sendiri masalah yang ada pada materi pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola dan mengawasi kelas juga belum mampu mengarahkan siswa yang kurang pintar untuk terlibat aktif dan bekerjasama dalam kelompok. Selain itu kendala lain dirasakan guru ketika melakukan demonstrasi atau praktikum, alat dan bahan seperti KIT pembelajaran masih susah ditemukan. Manajemen waktu juga masih menjadi hambatan dalam memberikan materi pembelajaran, materi yang padat dan waktu yang terbatas membuat guru menjadi kesulitan untuk menerapkan model pembelajaran yang dikehendaki (Friani, Sulaiman, & Mislinawati, 2017).

Pembelajaran bukanlah aktivitas, tetapi sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia hendak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial (Hanks, F, "Foreword", Lave, & Wenger, 1991). Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu kualitas proses dan produknya. Karena tujuan pembelajaran

adalah menyelesaikan pengalaman belajar peserta didik sehingga peserta didik memiliki kemampuan yang diharapkan (Purwanto, 2014).

Suatu pembelajaran dapat dikatakan memiliki kualitas proses apabila pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna. Pembelajaran dikatakan memiliki kualitas produk apabila peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seseorang yang menentukan kualitas proses dan kualitas produk dari sebuah pembelajaran adalah guru. Artinya keterlibatan guru secara langsung dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Untuk melihat peningkatan kemampuan siswa terhadap mata pelajaran tertentu, guru dapat menggunakan ulangan harian sebagai data pembandingan. Kegiatan ini, telah dilakukan pada penelitian yang dilakukan oleh Rosdiati (2017), Yolanda (2019), dan Rochana (2020). Nilai ulangan harian dianggap sebagai hasil yang merepresentasikan kemampuan siswa pada ranah kognitif.

Berdasarkan data hasil ulangan kelas V SD Negeri Gandasoli yang diperoleh dari buku nilai guru, 65% peserta didik nilainya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah. Penilaian ini diambil

berdasarkan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti yang telah diajarkan oleh guru, khususnya mata pelajaran IPA di SD Negeri Gandasoli UPTD Kecamatan Cikidang Kabupaten Sukabumi. Berdasarkan letak geografis, rendahnya tingkat pencapaian KKM ini disebabkan karena sekolah berada di pedalaman Kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak (TNGHS) yang sebagian besar penduduknya bekerja sebagai penggarap lahan di kawasan TNGHS, keadaan ini berimbas pada peserta didik yang bersekolah di SD Negeri Gandasoli UPTD Kecamatan Cikidang Kabupaten Sukabumi. Karena keadaan ekonomi keluarga yang kurang mampu ini, menyebabkan semua orang tua harus bekerja di sawah atau ladang dan peserta didik harus mengasuh adik mereka yang masih kecil. Sehingga banyak peserta didik yang tidak bisa datang ke sekolah untuk mengikuti pembelajaran dan tertinggal pelajaran.

Peserta didik kelas V SD Negeri Gandasoli UPTD Pendidikan Kecamatan Cikidang Kabupaten Sukabumi berjumlah 20 orang peserta didik, hanya 7 orang saja yang nilainya dapat mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 72 itu artinya hanya 35% saja peserta didik yang dapat mencapai KKM, dan rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 47,3% diukur berdasarkan indikator kecepatan, partisipasi, kerjasama, dan ketelitian. Untuk mengatasi

hal ini diperlukan model pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.

Proses penciptaan suasana yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran IPA materi Pesawat Sederhana. Metode pembelajaran Tebak Kata sangat tepat untuk menyampaikan materi Pesawat Sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat. Upaya tersebut untuk menanamkan pemahaman yang mendasar dan konstruktif terhadap materi yang dipelajari, dan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Metode Tebak Kata ini sebelumnya juga telah digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik (Hermawan & Rian, 2014), hasil belajar peserta didik (Fajriani, 2019), dan juga digunakan untuk melihat pengaruh metode ini terhadap keterampilan menulis puisi (Fadhillah, 2019).

Menurut Slavin dan Kagan, *cooperative learning* bukan sekedar belajar secara berkelompok, tetapi lebih menunjuk pada fenomena groupness yaitu kelompok sebagai suatu kesatuan yang bukan semata-mata kumpulan orang yang saling berdekatan melainkan kesatuan yang bulat di antara anggota-anggotanya (Suprijono, 2015).

Menurut Manning, M. Lee, dan Robert Lucking (1993), *cooperative learning* dalam konteks multikultural adalah: (1) Mengenali perbedaan budaya dalam pembelajaran, penilaian, motivasi, dan persepsi sukses; (2) Mengakui bahwa budaya peserta didik itu beragam, terbiasa bekerja dalam latar kompetisi tradisional, serta membutuhkan persiapan bagaimana bekerja dalam lingkungan kooperatif; (3) Melengkapi proses pembelajaran kooperatif dengan memberikan bahan kurikuler yang sesuai latar budaya; dan (4) Mengakui bahwa prasangka, rasisme, dan *stereotype* memiliki potensi untuk menghambat hubungan interpersonal selama pembelajaran kooperatif. Dalam kelas multikultur, *cooperative learning* sangat efektif untuk membangun kesadaran peserta didik dalam menerima segala perbedaan di dunia sosialnya.

Metode pembelajaran Tebak Kata adalah metode pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki. Permainan Tebak Kata dilaksanakan dengan cara peserta didik menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat. Melalui permainan Tebak Kata, selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep IPA pada ingatan peserta didik. Dalam menerapkan model permainan ada beberapa hal yang harus disiapkan yaitu: (1) Mempersiapkan materi yang akan

disampaikan; (2) Mempersiapkan bahan ajar yang dibutuhkan; dan (3) Mempersiapkan kata kunci yang akan di pertanyakan.

Media pada metode Tebak Kata dibuat dari kartu berukuran $10 \times 10 \text{ cm}^2$, di dalamnya dituliskan ciri-ciri atau kata-kata yang mengarah pada jawaban dalam kartu yang ingin ditebak. Kemudian membuat kartu lagi dengan ukuran $5 \times 2 \text{ cm}^2$ yang ditulisi kata-kata yang akan ditebak, kartu ini yang nantinya dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan di telinga.

Langkah-langkah menggunakan metode Tebak Kata antara lain: (1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dalam kurang lebih 45 menit; (2) Guru menyuruh peserta didik berdiri berpasangan di depan kelas; (3) Seorang peserta didik diberi kartu yang berukuran $10 \times 10 \text{ cm}^2$ yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang peserta didik yang lainnya diberi kartu yang berukuran $5 \times 2 \text{ cm}^2$ yang dilipat dan isinya tidak boleh dibaca, kemudian ditempelkan di dahi atau di telinga; (4) Sementara peserta didik yang membawa kartu $10 \times 10 \text{ cm}^2$ membacakan kata-kata yang tertulis di dalam kartu, sedangkan pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu $10 \times 10 \text{ cm}^2$. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga; (5) Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh

mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya. Kegiatan ini dilakukan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan (Suprijono, 2015).

Kelebihan dari metode Tebak Kata ini adalah: (1) Anak akan mempunyai kekayaan bahasa; (2) Metode ini sangat menarik sehingga setiap peserta didik ingin mencobanya; (3) Peserta didik menjadi tertarik untuk belajar; (4) Memudahkan menanam konsep pelajaran dalam ingatan peserta didik. Sedangkan kekurangan dari metode Tebak Kata antara lain: (1) Memerlukan waktu yang lama sehingga materi sulit disampaikan; (2) Bila peserta didik tidak menjawab dengan benar maka tidak semua peserta didik dapat maju karena waktu terbatas; (3) Untuk mengatasi kendala yang dihadapi pada akhirnya peneliti mengurangi waktu penyampaian materi Pesawat Sederhana tanpa mengurangi esensi materi pembelajaran.

Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti giat. Aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru agar proses pembelajaran yang ditempuh mendapatkan hasil yang maksimal. Maka guru perlu mencari cara untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Keaktifan sendiri merupakan motor dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah hasil belajarnya, sehingga peserta didik harus aktif secara fisik,

intelektual, dan emosional. Aktifitas yang baik adalah aktifitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar, kedua aktifitas itu harus saling terkait (Sardiman M. , 2009). Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktifitas belajar yang optimal.

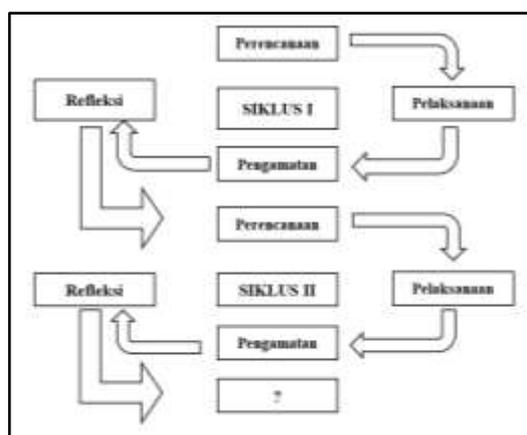
Menurut Sardiman (2014), keaktifan peserta didik dalam belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) *Visual Activities*, contohnya: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja; (2) *Oral Activities*, contohnya: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi; (3) *Listening Activities*, contohnya: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan musik atau pidato; (4) *Writing Activities*, contohnya: menulis cerita, laporan, karangan, angket, dan menyalin; (5) *Drawing Activities*, contohnya: menggambar, membuat grafik, diagram, dan peta; (6) *Motor Activities*, contohnya: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun; (7) *Mental Activities*, contohnya: merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat

hubungan-hubungan, dan membuat keputusan; (8) *Emotional Activities*, contohnya: minat, berani, tenang dan lain-lain.

Dengan demikian bisa kita lihat bahwa keaktifan peserta didik sangat bervariasi, peran gurulah untuk menjamin setiap peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dalam kondisi yang ada. Guru juga harus selalu memberi kesempatan bagi peserta didik untuk bersikap aktif mencari, memperoleh, dan mengolah hasil belajarnya.

METODE

Metode Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2017). Alur penelitian Kemmis dan Mc. Taggart ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimanakah metode pembelajaran Tebak Kata mampu meningkatkan keaktifan peserta didik mata pelajaran IPA materi Pesawat Sederhana. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Gandasoli Kecamatan Cikidang Kabupaten Sukabumi, pada semester genap 2018/2019. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode Tebak Kata. Subyek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V yang berusia 11 sampai dengan 12 tahun. Jumlah subyek adalah 20 orang yang terdiri dari 14 orang peserta didik laki-laki dan 6 orang peserta didik perempuan yang berlatar belakang keluarga dengan tingkat perekonomian yang berbeda-beda.

Waktu pembelajaran di SD Negeri Gandasoli adalah pagi hari selama 6 hari dalam seminggu. Waktu Penelitian adalah selama 3 bulan yaitu Bulan Januari sampai Bulan Maret tahun 2019. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 gunanya untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar IPA pada materi Pesawat Sederhana dengan metode Tebak Kata. Siklus 1 dilaksanakan pada Senin-Rabu tanggal 4-6 Februari 2019 kemudian dilanjutkan Selasa dan Rabu tanggal 12 dan 13 Februari 2019, dan siklus 2 dilaksanakan pada Senin dan Selasa tanggal 18 dan 19 Februari 2019.

Penerapan metode Tebak Kata ini dilakukan dalam 2 siklus, siklus 1 dilakukan sebanyak 3 pertemuan dan siklus 2 sebanyak 3 pertemuan. Siklus ini dihentikan ketika telah tercapai batas minimal 75% rata-rata keaktifan peserta didik. Langkah untuk siklus 1 sebagai berikut: 1) Perencanaan (*planning*), pada tahap ini dipersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan metode Tebak Kata, media pembelajaran berupa kartu dengan ukuran 10 cm x 10 cm, dan lembar observasi keaktifan peserta didik; 2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah yang dibuat dalam RPP dengan metode Tebak Kata; 3) Observasi tindakan (*observing*), merupakan kegiatan pencatatan terhadap keaktifan peserta didik sesuai dengan kisi-kisi keaktifan peserta didik; dan 4) Refleksi (*reflecting*), dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan dan memperbaikinya untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Siklus 2 pun formatnya tidak jauh berbeda seperti siklus 1, hanya bahasan materi yang diperkaya dan penyempurnaan proses yang mungkin masih rumpang pada siklus 1 sehingga hasil yang dicapai lebih sempurna.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data keaktifan peserta didik. Data diambil oleh peneliti dan guru sebagai kolaborator, yang dikumpulkan menggunakan instrumen tindakan dan

lembar catatan lapangan yang sesuai dengan kisi-kisi keaktifan peserta didik pada Tabel 1. Setiap kisi-kisi diberi skor 1-100, dan diisi sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Dimensi keaktifan peserta didik

pada Tabel 1 menunjukkan keaktifan dengan nilai penuh. Dan nilainya akan semakin berkurang apabila peserta didik tidak menunjukkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1 Kisi-Kisi Keaktifan Peserta didik

No	Dimensi/Aspek	Indikator
1	Kecepatan	Peserta didik cepat dalam menjawab soal.
2	Partisipasi	Peserta didik berpartisipasi dalam menjawab soal.
3	Kerja sama	Peserta didik dapat bekerja sama dengan pasangannya.
4	Ketelitian	Peserta didik teliti dalam menjawab tebak kata.

Analisis data keaktifan peserta didik dilakukan dengan melakukan perhitungan seberapa banyak peserta didik (%) mencapai indikator keaktifan yang diharapkan, misalnya “Baik”, dengan menggunakan data hasil observasi per individu (per peserta didik), bukan data kelompok belajar, dan dibuatkan diagram histogramnya.

Hasil observasi dikelompokkan menurut kriteria yang ada dan hasil dari masing-masing jawaban ditabulasikan ke dalam tabel. Hasil observasi dari masing-masing kriteria dijumlahkan, dipersentasekan, kemudian dikategorikan berdasarkan Tabel 2.

Tabel 2 Konversi Nilai Keaktifan Peserta didik

Jumlah Skor (%)	Hasil Konversi	Kategori
81 – 100	A	Sangat Baik
61 – 80	B	Baik
41 – 60	C	Cukup Baik
21 – 40	D	Kurang Baik
0 – 20	E	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan Peserta Didik pada Pra-Siklus

Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Gandasoli mata pelajaran IPA dengan materi Pesawat Sederhana. Metode pembelajaran

yang diterapkan adalah Tebak Kata untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Berikut akan dibahas hasil penelitian pada setiap siklus.

Kegiatan pembelajaran pada tahap pra-siklus menerapkan metode diskusi biasa

pada mata pelajaran IPA, belum dapat berjalan dengan baik hal ini dibuktikan dengan perolehan keaktifan peserta didik yang diukur pada indikator kecepatan, partisipasi, kerja sama, dan ketelitian. Rata-rata keaktifan peserta didik adalah 47,3% dengan nilai rata-ratanya adalah 60,5. Tingkat ketuntasan KKM pada pra siklus sebesar 35 % atau hanya 7 peserta didik, sedangkan peserta didik yang belum tuntas KKM sebesar 65% atau 13 orang peserta didik. Maka perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model PTK Kemmis dan Mc. Taggart dan metode pembelajaran yang cocok dengan materi pada pelajaran IPA materi Pesawat Sederhana yaitu metode pembelajaran Tebak Kata. Dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran IPA.

Keaktifan Peserta Didik pada Siklus 1

Siklus 1 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Hasil keaktifan peserta didik diperoleh berdasarkan pertimbangan antara hasil yang didapatkan oleh peneliti dan guru sebagai kolaborator. Sehingga diperoleh data akhir keaktifan peserta didik siklus 1 yaitu rata-rata semua peserta didik memiliki kecepatan belajar sebesar 66% atau berada dalam kategori cukup baik, partisipasi sebesar 66% atau berada dalam kategori cukup baik, untuk kerjasama sebesar 60% termasuk dalam kategori cukup baik, dan

untuk ketelitian sebesar 68% termasuk dalam kategori cukup baik.

Hasil rata-rata keaktifan peserta didik pada siklus 1 berada pada angka 65%, itu berarti terdapat kenaikan sebesar 17,7% dari rata-rata keaktifan peserta didik pada pra-siklus. Dalam proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Tebak Kata terlihat peserta didik lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus ini, peserta didik masih belum aktif secara maksimal dilihat dari 4 indikator yaitu kecepatan, partisipasi, kerjasama, dan ketelitian.

Model pembelajaran *cooperative learning* Tebak Kata berhasil dengan baik, namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu: (1) Memperbaiki perangkat pembelajaran seperti silabus, prota dan promes, RPP, LKS, media, dan sumber belajar; (2) Guru lebih tegas lagi dalam mengkondisikan kelas; (3) Guru lebih aktif membimbing peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* Tebak Kata dengan melibatkan peserta didik dalam pelaksanaannya; (4) Guru lebih kreatif lagi dalam menyiapkan media pembelajaran atau sarana pendukung pembelajaran *cooperative learning* metode Tebak Kata, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran; dan (5) Memberikan instruksi yang jelas kepada peserta didik, sehingga peserta didik mudah

mengikuti alur model dan metode pembelajaran yang digunakan. Dilihat dari penjelasan di atas, baik keaktifan peserta didik maupun hasil belajar belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 75% untuk keaktifan peserta didik, maka dari itu diputuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya yaitu siklus 2.

Data Hasil Observasi pada Siklus 2

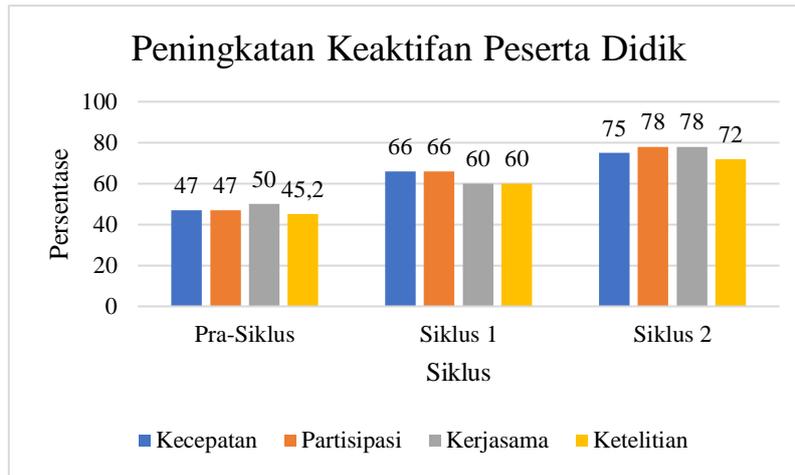
Setelah melihat kekurangan yang ada pada siklus 1, maka dilakukan perbaikan pada siklus 2. Pengelolaan pembelajaran pada siklus 2 ini semakin meningkat. Peneliti semaksimal mungkin dalam pengelolaan pembelajaran, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Usaha ini pun membuahkan hasil yaitu nilai rata-rata semua peserta didik memiliki kecepatan belajar sebesar 75% atau berada dalam kategori cukup baik, partisipasi sebesar 78% atau berada dalam kategori cukup baik, untuk kerjasama sebesar 78% termasuk dalam kategori cukup baik, dan untuk ketelitian sebesar 72% termasuk dalam kategori cukup baik.

Hasil yang diperoleh pada siklus 2, rata-rata keaktifan peserta didik berada pada angka 75,8% atau terjadi peningkatan sebesar 10,8% dari siklus 1 yang meliputi indikator kecepatan, partisipasi, kerjasama, dan ketelitian. Hal tersebut menunjukkan

bahwa pada siklus 1 ini sudah melampaui kriteria keberhasilan penelitian yaitu 75% untuk keaktifan peserta didik, maka dari itu peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian dan penelitian dapat dikatakan berhasil.

Perbandingan Setiap Siklus

Jumlah siklus utama yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini hanya 2 siklus, namun perlu diambil langkah untuk membandingkan hasil siklus utama dengan pra-siklus yang dilakukan sebelum penerapan metode Tebak Kata. Sehingga, siklus yang dibandingkan adalah pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Hasil analisis pra-siklus diperoleh rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 47,3% berada pada kategori cukup baik. Kemudian dilaksanakan siklus 1 sehingga diperoleh rata-rata keaktifan sebesar 65%. Penelitian dilanjutkan ke siklus 2 diperoleh rata-rata keaktifan peserta didik 75,8%. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan yaitu, metode pembelajaran Tebak Kata dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA materi Pesawat Sederhana pada peserta didik kelas V SD Negeri Gandasoli Kabupaten Sukabumi. Data perbandingan pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2 berdasarkan indikator kecepatan, partisipasi, kerjasama, dan ketelitian dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran pada mata pelajaran IPA pada materi Pesawat Sederhana dengan metode pembelajaran Tebak Kata dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang cukup signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada setiap siklus yang dilaksanakan. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya: (a) Kesesuaian antara materi dengan metode yang diterapkan. Metode ini dapat mendorong meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, karena di dalam metode pembelajaran Tebak Kata peserta didik bekerja sama dengan peserta didik lain dalam suasana gotong royong, sehingga peserta didik mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi yang berkaitan dengan pembelajaran, selain itu terjadi peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut, yang

diharapkan peserta didik tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar; (b) Penggunaan alat peraga dapat merubah suasana belajar peserta didik serta menghilangkan kejenuhan yang ada pada diri peserta didik. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada setiap siklusnya. Seperti yang dikatakan oleh Hamalik (2006), bahwa media pendidikan adalah alat, metode, teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik.

Meskipun demikian, ada beberapa rekomendasi yang perlu dilakukan untuk mempertahankan keaktifan peserta didik ini, diantaranya adalah: (1) perangkat pembelajaran mutlak harus ada, seperti silabus, prota dan promes, RPP, LKS, media,

dan sumber belajar; (2) Memperhatikan manajemen waktu dalam melaksanakan setiap sintaks model pembelajaran; dan (3) Menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe dan telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya adalah STAD untuk meningkatkan keterampilan proses (Nugroho, Hartono, & Edi, 2009), *think pair share* untuk meningkatkan kerjasama siswa (Nurnawati, Yulianti, & Susanto, 2012), *jigsaw* untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah (Hertiavi, Langlang, & Khanafiyah, 2010).

Metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan menjadikan peserta didik mudah memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru, dalam hal ini metode pembelajaran Tebak Kata terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dengan penyampaian materi yang menarik, kreatif dan tidak monoton menjadikan gairah belajar peserta didik meningkat. Hal ini akan mendorong semangat belajar peserta didik meningkat dan hasil belajar yang diperoleh juga meningkat. Penerapan berbagai macam metode pembelajaran khususnya metode pembelajaran Tebak Kata menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, peserta didik lebih memahami materi pembelajaran

sehingga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal.

Model pembelajaran kooperatif dapat dikolaborasikan dengan beberapa metode pembelajaran. Metode pembelajaran ini berkaitan dengan cara yang dilakukan untuk mengeksekusi tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Metode pembelajaran tersebut adalah *guided discovery* (Saila, 2015), *CPS (Creative Problem Solving)* (Ciptaningtyas, 2016), *problem solving* (Fitari, Susetyarini, & Sukarsono, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan dan pembahasan yang diuraikan maka kesimpulan dari penelitian ini adalah keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Pesawat Sederhana dapat dicapai melalui metode pembelajaran Tebak Kata yang dilakukan di SD Negeri Gandasoli dalam 2 kali siklus tindakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik mencapai lebih dari 75% pada siklus 2, yaitu sebesar 75,8% atau mengalami peningkatan sebesar 28,2% dari pra-siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ciptaningtyas, A. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode creative problem solving (cps)

- pada materi bilangan di smp kelas vii. *MATHEdunesia*, 5(1), 1-5.
- Fadhillah, D. (2019). Pengaruh metode tebak kata terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas iv sdn taman cibodas kota tangerang. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 132-142.
- Fajriani, D. (2019). Penerapan metode tebak kata pada pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v magrasah ibtidaiyah batulotong kecamatan larompong kabupaten luwu. *PEDAGOGIK: Journal of Islamic Elementary School*, 2(1), 93-102.
- Fitari, D. A., Susetyarini, R. E., & Sukarsono, S. (2015). Penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode problem solving meningkatkan hasil belajar ipa smp. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(1), 99-108.
- Friani, I. F., Sulaiman, S., & Mislinawati, M. (2017). Kendala guru dalam menerapkan model pembelajaran pada pembelajaran tematik berdasarkan kurikulum 2013 di sd negeri 2 kota banda aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 88-97.
- Guba, & Moleong, L. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanks, F. W., "Foreword", Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Communities of Practice: Creating Learning Environments for Educators*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hermawan, Y., & Rian, R. (2014). *Penerapan metode permainan tebak kata dengan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelasivb mata pelajaran ipas pokok bahasan perkembangan teknologi di sdn kebonsari 04 jember*. Universitas Negeri Jember. Jember: Repository Universitas Negeri Jember.
- Hertiavi, M. A., Langlang, H., & Khanafiyah, S. (2010). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa smp. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*(6), 53-57.
- Manning, Lee, M., & Lucking, R. (1993). *Cooperative Learning and Multicultural Classroom*. The Clearing House 67.1.

- Ngalim, P. (2004). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nugroho, U., Hartono, H., & Edi, S. S. (2009). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe stad berorientasi keterampilan proses. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*(5), 108-112.
- Nurnawati, E., Yulianti, D., & Susanto, H. (2012). Peningkatan kerjasama siswa smp melalui penerapan pembelajaran kooperatif pendekatan think pair share. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 1(1), 1-7.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rochana, S. (2020). Analisis proses berpikir siswa sekolah dasar dalam menyelesaikan soal-soal penjumlahan. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 83-94.
- Rosdiati, R. (2017). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe stad siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 3(2), 315-322.
- Rusyan, A. T. (1989). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Remaja Rosda Karya.
- Saila, N. (2015). Penerapan pembelajaran kooperatif metode guided discovery meningkatkan keaktifan siswa belajar matematika. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY* (pp. 639-644). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, M. (2009). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yolanda, F. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(1), 112-120.