

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
PADA MATERI CERPEN MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF BERMAIN JAWABAN DI KELAS XI IPS 5 SMAN 10  
PEKANBARU**

Tuti Aryati

[Tutiaryati65@gmail.com](mailto:Tutiaryati65@gmail.com)

Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 10 Pekanbaru

**Abstrak**

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Penerapan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dengan menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi dan aktif dalam belajar. Jika siswa aktif, maka diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu alternatif model pembelajaran yang diharapkan dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa dalam belajar adalah model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban. Model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk mencari jawaban dari soal-soal yang telah disiapkan dengan cara yang menyenangkan. Menurut Eko Prasetyo, model pembelajaran kooperatif bermain jawaban memiliki keunggulan, yaitu melibatkan semua siswa dalam sebuah permainan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan tidak merasa bosan. Berdasarkan hasil penelitian di dapatkan peningkatan hasil siklus I, siklus II dan siklus III adalah sebagai berikut 79,48 % , 82,12 % , 84,95 %.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif, Model Kooperatif Bermain Jawaban, Cerpen

***INCREASE ACTIVITY AND RESULTS OF LEARNING MATERIALS ON  
INDONESIAN SHORT STORY MODEL APPLICATION THROUGH  
COOPERATIVE LEARNING TO PLAY SOLUTION IN CLASS XI IPS 5 SMAN 10  
PEKANBARU***

**Abstract**

*Learning is a process marked by a change in a person. Applying the right learning model is expected to overcome the low student learning outcomes by creating an atmosphere that causes students to be motivated and active in learning. If students are active, it is expected that student learning outcomes can increase. One alternative learning model that is expected to motivate and enable students in learning is a model of cooperative learning Play Answers. Cooperative learning model Play Answers is a learning model that challenges students to find answers to questions that have been prepared in a fun way. According by Eko Prasetyo , cooperative learning model of playing the answer has the advantage, which involves all students in a game so that students become more active and not feel bored. Based on the results of research in get the increase of the results of cycle I, cycle II and cycle III are as follows 79.48%, 82.12%, 84.95%.*

**Keywords:** Cooperative Learning Model, Model Cooperative Play Answers, Short Story

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kemampuan, daya penerimaan dan lain-lain (Nana Sudjana, 2000). Agar proses pembelajaran berjalan efektif, seorang guru harus kompeten untuk membelajarkan siswa dan membuat siswa lebih aktif serta termotivasi dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar yang optimal merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar (Syaiful Bahri Djamarah, 2002). Ilmu bahasa sebagai bagian dari sastra berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami secara sistematis. Seseorang yang mempelajari ilmu bahasa tidak hanya membutuhkan keterampilan saja, tetapi juga diperlukan proses berfikir untuk memahami, menemukan, dan mengembangkan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Materi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sifatnya tidak hanya menghafal, tetapi dibutuhkan juga pemahaman, analisis dan kemampuan siswa untuk mengaitkan pembelajaran pada kehidupan sehari-hari. Salah satu materi dalam pelajaran bahasa Indonesia yang memerlukan pemahaman, analisis dan kemampuan siswa adalah materi Cerpen. Berdasarkan pengamatan yang diperoleh di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 10 Pekanbaru, tahun ajaran 2014/2015 rata-rata nilai ulangan siswa pada materi Cerpen belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 69 dengan presentase diatas KKM sebesar 37% dan dibawah KKM sebesar 63%.

Sementara KKM yang ditetapkan sekolah untuk materi Cerpen adalah 78.

Masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM dikarenakan pembelajaran yang ada kurang didominasi siswa, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga kurangnya aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Hamid (2011) setelah 10 menit belajar, siswa cenderung akan kehilangan konsentrasi untuk mendengarkan pelajaran yang diberikan oleh pengajar. Hal ini tentu saja akan membuat siswa kurang perhatian terhadap pelajaran. Selain itu guru juga memberikan latihan yang dikerjakan secara individu, namun yang aktif mengerjakannya hanya siswa yang pintar saja. Begitu juga ketika diminta maju untuk menyelesaikan latihan tersebut, siswa yang sering maju hanya siswa yang pintar saja. Akibatnya, tidak semua siswa aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang salah satunya dibuktikan dengan rendahnya nilai rata-rata ulangan siswa pada materi Cerpen.

Penerapan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dengan menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi dan aktif dalam belajar. Jika siswa aktif, maka diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu alternatif model pembelajaran yang diharapkan dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa dalam belajar adalah model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban.

Model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk mencari jawaban dari soal-soal yang telah disiapkan dengan cara yang menyenangkan (Hisyam Zaini, 2011). Tiap kelompok diberi pertanyaan dengan jumlah yang sama dan jawaban-jawaban dari soal dicari dalam kotak jawaban

yang telah terletak didepan kelas dengan kategori tertentu. Menurut Eko Prasetyo (2010), model pembelajaran kooperatif bermain jawaban memiliki keunggulan, yaitu melibatkan semua siswa dalam sebuah permainan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan tidak merasa bosan. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Suyatno (2005), yaitu cara belajar yang menyenangkan adalah sambil bermain dengan suasana tanpa tekanan dan paksaan. Selain itu, keunggulan dari model pembelajaran kooperatif bermain jawaban adalah dapat menumbuhkan kebersamaan dan kekompakan antar sesama siswa untuk menyelesaikan masalah yang diberikan karena ditantang untuk mencari jawaban yang benar.

## METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 10 Pekanbaru. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan awal bulan Januari 2016 sampai awal bulan Februari 2016. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 5 tahun 2016 pada materi Cerpen.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut TIM Pelatih Proyek PGSM (dalam Mukhlis, 2003) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan – tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat sistematis reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Adapun tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki/meningkatkan praktek pembelajaran secara kesenimbangan, sedangkan tujuan penyeteraan adalah menumbuhkan budaya meneliti di kalangan guru.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan maka penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban, yaitu bentuk siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *obsevation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Observasi dibagi menjadi tiga putaran, yaitu putaran 1, 2 dan 3. Dimana masing – masing siklus dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing masing – masing putaran. Dibuat dalam tiga putaran dimaksudkan untuk memperbaiki sistem perngajaran yang telah dilaksanakan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Silabus  
Silabus adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas serta penilaian hasil belajar.
2. Rencana Pelajaran (RP)  
RP/RPP adalah perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap kali putaran. Masing– masing RP berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran khusus, dan kegiatan belajar mengajar.
3. Tes Formatif  
Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep bahasa Indonesia pada materi cerpen. Tes formatif ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah esai.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada akhir putaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata – rata tes formatif dapat dirumuskan.  $\chi = \frac{\sum X}{\sum N}$

Dengan :  $\chi$  = nilai rata-rata

:  $\sum X$  = jumlah semua nilai siswa

:  $\sum N$  = jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 80% atau nilai 80. Dan kelas tersebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 80% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama

dengan 80%. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Peserta Didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas XI IPS 5 SMA Negeri 10 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 40 orang siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan Peneliti Tuti Aryati, S.Pd dan Dra. Ermayani. Dimana Tuti Aryani, S.Pd sebagai pelaksana tindakan sedangkan Dra. Ermayani sebagai observer.

Tabel 1 Rekapitulasi hasil ujian tes formatif siswa pada siklus 1

No	Uraian	Hasil Siklus 1
1	Nilai rata – rata tes formatif	79,48
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	30
3	Presentase ketuntasan belajar	75,00

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban diperoleh nilai rata – rata hasil belajar siswa adalah 79,48 dan ketuntasan belajar mencapai 75,00 % atau ada 30 siswa dari 40 siswa yang sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 80$  hanya sebesar 79,48. Ini lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Hal ini disebabkan karena siswa masih banyak dengan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawabanyang baru diterapkan.

Tabel 2 Hasil tes formatif siswa pada siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata – rata tes formatif	82,12
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	31
3	Presentase ketuntasan belajar	77,50

Dari tabel diatas diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 82,12 dan ketuntasan belajar mencapai 77,50 % atau ada 31 orang siswa dari 40 siswa yang sudah tuntas belajar. hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban yang diterapkan oleh guru. Disamping itu kemampuan guru dalam pengelolaan proses belajar mengajar semakin mantap sehingga hasilnya pun hasil belajar siswa semakin meningkat.

Tabel 3 Hasil tes formatif siswa pada siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata – rata tes formatif	84,95
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	34
3	Presentase ketuntasan belajar	85,00

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata – rata tes formatif sebesar 84,95 % dari 40 siswa yang telah tuntas belajar sebanyak 34 orang siswa dan 6 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar. maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah dicapai sebesar 84,95 % (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II.

Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang telah diterapkan selama ini, adanya kerja semangat siswa yang dalam hal ini dapat

bermain sambil belajar yang membuat siswa tersebut tidak bosan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif bermain jawaban memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari makin meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (Ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, siklus II dan siklus III) yaitu masing–masing 79,48 %, 82,12 % dan 84,95 %. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai. Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yang dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata – rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dalam materi cerpen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban yang lebih dominan adalah siswa dibawa bermain dahulu sebelum melakukan proses belajar mengajar. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kategori aktif. Dari aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah–langkah belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban dengan baik. Hal ini terlihat aktivitas guru yang muncul diantaranya adalah aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan mengerjakan kegiatan /Menemukan konsep, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana presentase untuk aktivitas disana cukup besar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase pada siklus I sebesar 79,48 % , siklus II sebesar 82,12 % dan siklus III sebesar 84,95 %.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Anita Lie. 2007. *Cooperative Learning; Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelompok*. Grasindo. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hisyam Zaini. 2011. *Strategi Pembelajaran Aktif*. CTSD. Yogyakarta.
- H.B.Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Muslimin Ibrahim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Nana Sudjana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Oemar Hamalik. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Martiana. Bandung. Eko
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Slavin. 2009. *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- Suherman. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Gramedia Widia Sarana. Jakarta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Mas Media Buana Pustaka. Sidoarjo.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta. Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Kooperatif Berorientasi Konstruktif*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Tri Catharina Anni. 2004. *Psikologi Belajar*. Unnes Press. Semarang