

**PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING* DENGAN STRATEGI *GAMES*
COMPETITION SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS
BELAJAR SISWA**

Eka jaya puta utama¹
Emusti rivasintha
Yulita Dewi Purmintasari
Arif Januardi
Yulita.dewi46@yahoo.com

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan pendekatan Cooperative Learning dengan Strategi Games Competition dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Materi Sejarah kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Raya?.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subyek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Raya tahun pelajaran 2015/2016. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, panduan observasi, panduan wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah Analisis hasil penelitian digambarkan dengan cara menggunakan triangulasi data. Indikator keberhasilan didasarkan dari kisi-kisi pengamatan aktivitas siswa yang meliputi :1) semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, 2) keaktifan dalam menyelesaikan tugas membuat pertanyaan dan jawaban, 3) keaktifan dalam menjawab pertanyaan, 4) keaktifan dalam menanggapi atas pertanyaan dari kelompok lain, 5) kerjasama dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas berkompetisi dengan kelompok lain.

Kesimpulan penelitian bahwa Pembelajaran IPS menggunakan pendekatan cooperative learning dengan strategi Games Competition dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Raya, yaitu peningkatan aktivitas belajar siswa secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 65 % dan pada Siklus II sebesar 85 %, hal ini berarti ada peningkatan sebesar 20%. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan cooperative learning dengan strategi Games Competition dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam mengungkapkan pendapat, menghargai pendapat orang lain, berani bertanya, menanggapi, belajar berkompetisi secara jujur, serta mampu menumbuhkan rasa solidaritas siswa.

Kata Kunci : *Cooperative Learning, Games Competition, Aktivitas Belajar*

PENDAHULUAN

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran para guru di samping harus menguasai bahan atau materi, tentu perlu pula mengetahui bagaimana cara materi ajar itu disampaikan dan bagaimana pula

karakteristik siswa yang menerima pelajaran tersebut. Kegagalan guru dalam menyampaikan materi ajar selalu bukan karena ia kurang menguasai bahan ajar, tetapi hal ini bisa disebabkan oleh bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran tersebut dengan baik dan

tepat sehingga siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan juga mengasyikkan.

Kenyataan di lapangan, proses pembelajaran masih sering dijumpai adanya kecenderungan meminimalisasi keterlibatan siswa, hal ini akan menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Masalah Kegagalan dalam proses pembelajaran akan nampak pada bagaimana respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, antara lain: siswa enggan mengikuti pelajaran, tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan materi pelajaran, terdapat siswa yang mengantuk, siswa yang melamun, ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, siswa yang tidak mau bertanya serta tidak ada respon pada saat diberi pertanyaan, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi diketahui di kelas VIII SMP 2 Sungai Raya, diperoleh data bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Respon terhadap proses pembelajaran sangat rendah, hanya sekitar 11 % dari 37 siswa yang aktif bertanya, menjawab atau menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, 24 % siswa terlihat mengantuk/melamun, 22 % siswa berbicara sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Mencermati permasalahan di kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Raya tersebut, maka sangatlah perlu adanya upaya pemecahan masalah sehingga dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran semua siswa dapat terlibat aktif dan diharapkan dengan adanya keaktifan siswa dalam proses belajarnya maka mereka akan lebih mudah memahami materi, mereka mampu merekonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan dan pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pendekatan *cooperative learning* merupakan bagian dari pendekatan konstruktivistik. Pembelajaran kooperatif mendidik siswa untuk mau menerima pendapat orang lain, menerima perbedaan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar. Strategi *Games Competition* ini pada prinsipnya mengadopsi model *Team Games Tournament (TGT)* yang merupakan salah satu model dalam pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan pemaparan di atas, pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* sangat relevan diterapkan di kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Raya dimana siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan fokus upaya mengubah kondisi riil sekarang ini ke arah kondisi yang diharapkan, yaitu dengan mengacu pada model siklus dari Kemmis and Taggart (*planning, action, observation, and reflection*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Pra Tindakan

Pada tahap ini, guru menjelaskan cara-cara pembelajaran, permainan, sikap-sikap yang harus dikembangkan sehingga mereka mampu bekerja sama dengan teman satu kelompoknya. Berdasarkan hasil angket dan observasi pra tindakan yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Raya menunjukkan

bahwa mata pelajaran IPS termasuk mata pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa hal ini terbukti hanya 48 % yang menyatakan senang, siswa merasa kesulitan memahami materi sebesar 73 %, 11 % siswa yang berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami, 11 % siswa yang aktif menjawab, dan hanya 5 % yang aktif menanggapi jawaban. Sedangkan dari hasil observasi dari aktivitas mereka pada saat pembelajaran berlangsung 24 % terlihat mengantuk / melamun, 22 % dari siswa berbicara sendiri tanpa memperhatikan penjelasan dari guru.

B. Diskripsi Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Tindakan pada Siklus I direncanakan dua kali pertemuan dengan materi sistem perekonomian Negara Tradisional. Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar yang akan dilaksanakan
- b. Membuat resume materi
 - c. Membuat peta konsep dan lembar pernyataan yang akan ditempelkan pada peta konsep oleh siswa pada sesi kompetisi.
 - d. Membuat instrumen yang akan dipakai untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan instrumen pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran berlangsung.
 - e. Membuat instrumen observasi aktivitas guru guna untuk mengetahui bagaimana guru mengajar di kelas dengan menggunakan strategi *Games Competition* .

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengabsen siswa, dilanjutkan dengan melakukan apersepsi yaitu dengan mengaitkan masalah ketenagakerjaan dengan kenyataan yang ada di lingkungan tempat tinggal siswa. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan menjelaskan aturan-aturan permainan pembelajaran dengan strategi *Games Competition*, serta pembagian kelompok menjadi 9 kelompok, yang mana 8 kelompok masing-masing beranggotakan 4 orang dan satu kelompok beranggotakan 5 orang.

Siswa duduk pada kelompoknya masing-masing untuk mendengarkan penjelasan singkat dari guru tentang ringkasan materi yang telah dibagikan dan yang akan dipelajari. Setelah selesai, setiap siswa dalam satu kelompok diminta untuk membuat pertanyaan dan jawaban pada lembar terpisah berkaitan dengan materi, guru membimbing siswa untuk menyelesaikan tugasnya. Pada saat membuat pertanyaan dan jawaban, siswa mendiskusikan dengan teman satu kelompoknya hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi pertanyaan ganda dalam satu kelompok.

Selanjutnya lembar pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dikumpulkan untuk ditukarkan dengan pertanyaan-pertanyaan kelompok lain, sementara lembar jawaban tetap dipegang oleh masing-masing kelompok pembuat pertanyaan. Setiap siswa dalam satu kelompok berusaha untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain, dan apabila siswa tersebut tidak mampu menjawabnya maka dapat dibantu oleh teman dalam kelompoknya. Selanjutnya apabila kelompok tidak mampu menjawab maka akan dilemparkan

pada kelompok lain. Dalam hal ini guru berperan mengatur/membimbing jalannya kegiatan ini.

Pada tahap ini kolaborator mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif baik observasi secara individu maupun kelompok, serta aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran.

Terakhir dari kegiatan inti adalah guru membagikan kartu berisi pernyataan, setiap siswa berlomba untuk menempelkan pada papan konsep yang telah disediakan oleh guru, penilaiannya berdasarkan ketepatan dan kecepatan menempelkan kartu pernyataan.

Tahap penutup pembelajaran guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi dengan menanyakan kesan-kesan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaluinya. Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya, sebagai bahan persiapan untuk pertemuan berikutnya.

3. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada proses pembelajaran, diamati dengan menggunakan lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa pada saat berdiskusi membuat pertanyaan dan jawaban dalam kelompok serta pada saat mereka saling bersaing untuk menempel lembar pernyataan pada peta konsep secara cepat dan tepat. Hasil menunjukkan bahwa tingkat pencapaian keaktifan siswa mula meningkat dengan kualitas baik yaitu sebesar 65,00 %

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, angket siswa dan dokumentasi hasil kerja siswa serta wawancara dengan siswa pada

Siklus I, diperoleh gambaran refleksi sebagai berikut :

1. Siswa mulai antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil angket siswa yakni sebesar 86,49 % , dan 78,38 % siswa menyatakan senang dengan pembelajaran dengan strategi *Games Competition*. Siswa mulai mampu bekerjasama dengan siswa lainnya dalam menyelesaikan tugas. Hasil angket menunjukkan 83,78 % siswa menyatakan bahwa bekerjasama dalam kelompok memberikan manfaat bagi dirinya.
2. Perencanaan waktu yang kurang tepat. Pada Siklus I siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyusun pertanyaan dan jawaban, sehingga untuk sesi pembelajaran berikutnya serta kesimpulan materi kekurangan waktu.
3. Dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lain masih didominasi oleh beberapa siswa saja terutama pertanyaan yang tidak mampu dijawab oleh teman dalam kelompoknya. Ada beberapa siswa yang masih ragu-ragu / belum berani untuk menjawab yang diberikan oleh kelompok lain, meskipun sudah ada arahan untuk menjawab secara bergantian.
4. Pada tahap kompetisi menempel pernyataan pada papan konsep masih kacau mereka saling berebut untuk mendahului teman lainnya, karena siswa berusaha maju secara bersama-sama untuk menempelkannya.
Berdasarkan kekurangan-kekurangan tersebut di atas, maka perlu ada tindak lanjut untuk perbaikan proses pembelajaran pada Siklus II.

C. Diskripsi Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Tindakan pada Siklus II direncanakan dua kali pertemuan dengan materi Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar yang akan dilaksanakan.
- b. Membuat resume materi
- c. Membuat peta konsep dan lembar pernyataan yang akan ditempelkan pada peta konsep oleh siswa pada sesi kompetisi.
- d. Membuat instrumen yang akan dipakai untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan instrumen pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran berlangsung.
- e. Membuat instrumen observasi aktivitas guru guna untuk mengetahui bagaimana guru mengajar di kelas dengan menggunakan strategi *Games Competition*.
- f. Membuat aturan-aturan yang jelas dan tegas mengenai waktu tiap sesi yang harus ditaati oleh siswa, giliran kelompok dan siswa yang wajib menjawab pertanyaan dari kelompok lain, serta aturan giliran kelompok yang akan maju pada sesi kompetisi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengabsen siswa, dilanjutkan dengan melakukan apersepsi yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang macam-macam badan usaha yang dimiliki oleh pemerintah yang ada di sekitar tempat

tinggal mereka. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan menjelaskan serta mempertegas kembali aturan-aturan permainan pembelajaran dengan strategi *Games Competition*, serta pembagian kelompok menjadi 9 kelompok, yang mana 8 kelompok masing-masing beranggotakan 4 orang dan satu kelompok beranggotakan 5 orang.

Siswa duduk pada kelompoknya masing-masing untuk mendengarkan penjelasan singkat dari guru tentang ringkasan materi yang telah dibagikan dan yang akan dipelajari. Setelah selesai, setiap siswa dalam satu kelompok diminta untuk membuat pertanyaan dan jawaban pada lembar terpisah berkaitan dengan materi. Guru lebih intensif membimbing siswa untuk menyelesaikan tugasnya supaya pertanyaan yang dibuat dapat mencakup semua materi. Pada saat membuat pertanyaan dan jawaban, siswa mendiskusikan dengan teman satu kelompoknya hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi pertanyaan ganda dalam satu kelompok. Adapun waktu yang diberikan kepada siswa hanya maksimal 10 menit.

Selanjutnya lembar pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dikumpulkan untuk ditukarkan dengan pertanyaan-pertanyaan kelompok lain, sementara lembar jawaban tetap dipegang oleh masing-masing kelompok pembuat pertanyaan. Setiap siswa dalam satu kelompok wajib untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain, dan apabila siswa tersebut tidak mampu menjawabnya maka dapat dibantu oleh teman dalam kelompoknya. Selanjutnya apabila kelompok tidak mampu menjawab maka akan dilemparkan pada kelompok lain. Dalam hal ini guru berperan mengatur / membimbing jalannya kegiatan ini.

Pada tahap ini kolaborator mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif baik observasi secara individu maupun kelompok, serta aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran. Setelah kegiatan ini guru mengajak siswa untuk melakukan senam ringan sebagai pendinginan setelah melewati tahap kegiatan pembelajaran di atas, agar siap untuk melakukan sesi berikutnya.

Terakhir dari kegiatan inti adalah guru membagikan kartu berisi pernyataan kepada setiap kelompok (siswa), masing-masing kelompok diberikan batasan waktu maksimal 1 menit untuk berlomba menempelkan pada papan konsep yang telah disediakan oleh guru dan dilakukan secara bergiliran untuk masing-masing kelompok. Penilaiannya berdasarkan ketepatan dan kecepatan menempelkan kartu pernyataan.

Tahap penutup pembelajaran guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi dengan menanyakan kesan-kesan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaluinya. Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya, sebagai bahan persiapan untuk pertemuan berikutnya. Sebagai akhir kegiatan pembelajaran siswa diajak bernyanyi bersama.

3. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada proses pembelajaran, diamati dengan menggunakan lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa pada saat berdiskusi membuat pertanyaan dan jawaban dalam kelompok serta pada saat mereka saling bersaing untuk menempel lembar pernyataan pada peta konsep secara cepat dan tepat. Hasil menunjukkan bahwa tingkat pencapaian keaktifan siswa

meningkat dengan kualifikasi sangat baik, yang semula pada Siklus I sebesar 65,00 % menjadi pada Siklus II sebesar 85,00 %.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, angket siswa, dan dokumentasi hasil kerja siswa serta wawancara dengan siswa pada Siklus II, diperoleh gambaran refleksi sebagai berikut:

- a. Siswa lebih antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil angket siswa pada Siklus II yakni sebesar 91,89 % , dan 89,19 % siswa menyatakan senang dengan pembelajaran dengan strategi *Games Competition*.
- b. Kemampuan siswa untuk bekerjasama siswa semakin meningkat dalam menyelesaikan tugas dan siswa merasakan manfaat adanya kerjasama tersebut. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan sikap siswa terhadap manfaat kerjasama dalam kelompok, yakni sebesar 89,19 %.
- c. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (berpusat pada siswa / *student center*), guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan membimbing kegiatan siswa. Siswa berusaha untuk mendapatkan dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui kerjasama dalam kelompok, sehingga mereka lebih mudah memahami materi.

D. Diskripsi Antar Siklus

1. Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Pada Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, yakni pada Siklus I sebesar 65,00 % dengan kualifikasi baik meningkat pada Siklus II sebesar 85,00 % dengan

kualifikasi sangat baik, hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 20 %.

Peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu : 1) siswa sudah terbiasa dengan penggunaan strategi *Games Competition* sehingga setiap siswa termotivasi berperan aktif untuk mengumpulkan skor nilai sebanyak-banyaknya dalam setiap pembelajaran, 3) Guru dapat lebih intensif dalam membimbing dan memotivasi siswa.

2 Hasil Pengamatan Terhadap Proses Pembelajaran Kooperatif

Proses pembelajaran kooperatif diamati pada saat siswa mulai berkumpul dengan kelompoknya untuk berdiskusi dalam menyusun pertanyaan dan jawaban sampai pada kegiatan sesi kompetisi dengan kelompok lain, baik pada Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan hasil analisis ada peningkatan yang cukup berarti. Pada Siklus II, siswa yang memiliki kemampuan pembelajaran kooperatif kualifikasi rendah mengalami penurunan sebesar 10,82% yakni dari 18,92% menjadi 8,10%. Sedangkan siswa yang berkualifikasi sedang juga mengalami penurunan sebesar 21,62%, dari 56,76% menjadi 35,14%. Siswa yang memiliki kualifikasi tinggi naik lebih tinggi dengan peningkatan sebesar 32,44% dari Siklus I hanya 24,32 % menjadi 56,76% pada Siklus II.

1. Hasil Angket Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran IPS Dengan Strategi *Games Competition*

Sikap siswa terhadap pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* pada umumnya baik, siswa merespon positif terhadap pembelajaran dengan model seperti ini. Sebagian besar

siswa merasakan sesuatu yang berbeda, siswa dapat bertukar pendapat dengan siswa lain, siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan, santai, dan tidak membosankan karena tidak harus duduk diam, mendengarkan, serta mencatat.

Manfaat yang dirasakan siswa dengan model *cooperative learning* adalah siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain, belajar untuk mengemukakan pendapat, berani untuk bertanya, menanggapi ataupun menyanggah, belajar berkompetisi dengan cara yang jujur, serta dapat menumbuhkan rasa solidaritas diantara siswa. Namun demikian mereka tetap memerlukan bimbingan, motivasi yang intensif dari guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapatlah disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Raya. Hal dapat diketahui dari peningkatan aktifitas belajar siswa secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 65 % dan pada Siklus II sebesar 85 %, hal ini berarti ada peningkatan sebesar 20%.

Selain dari pada itu, pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih bersemangat belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam mengungkapkan pendapat,

menghargai pendapat orang lain, berani bertanya, menanggapi, belajar berkompetisi secara jujur, serta mampu menumbuhkan rasa solidaritas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anita Lie. 2005. *Cooperative Learning : Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.

Etin Sholihatin dan Raharjo. 2007, *Cooperative Learning : Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Penerbit Bumi Aksara.

Isjoni. 2007. *Cooperative Learning : Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta.

Sardiman. 2001, *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.

Syaiful Sagala. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran : Untuk membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung : Penerbit Alfabeta.