

PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* DENGAN TEKNIK “GAME” UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA

Zainur Rojih

SMP Negeri I Kalitengah
Kabupaten Lamongan

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar melalui pembelajaran kooperatif dengan teknik “Game”. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri I Kalitengah Kabupaten Lamongan dengan subjek penelitian siswa kelas 9 E SMP Negeri I Kalitengah Kabupaten Lamongan. Ada tiga instrumen minimal untuk mengumpulkan data yaitu (1) lembar pengamatan/observasi, (2) lembar questionare, dan (3) lembar test. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif artinya gambaran keberhasilan dalam proses belajar mengajar diungkapkan dengan kenaikan nilai rata-rata kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I (68,67), siklus II (74,89), siklus III (82,78). Dengan demikian, penerapan cooperative learning dengan teknik “game” dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: penerapan, cooperative learning, teknik “game”, prestasi belajar

Abstract: This research aimed to improve the learning achievement through Cooperative Learning with the technique of "Game". This classroom action research conducted in the first state Junior High School Kalitengah, Lamongan with the research subjects were the ninth E graders. There was three instruments minimum to collect the data that are (1) observation sheet, (2) questionnaire sheet, and (3) test sheet. The data from observation and questionnaire then was analyzed quantitative descriptively, it means that the description of the learning success was drawn by the increase of the average score of the class. The result showed that the students' achievement in the first cycle (68.67), in the second cycle (74.89), in the third cycle (82.78). Thus, the implementation of cooperative learning with the technique of "game" could improve the students' achievement.

Keywords: implementation, cooperative learning, the technique of "game", achievement

PENDAHULUAN

Pada saat ini kita melihat semangat siswa untuk belajar sungguh sangat rendah. hal itu di tandai dengan rendahnya prestasi belajar yang di capai

siswa pada semua mata pelajaran yang mereka pelajari. Sehingga pembelajaran yang di berikan guru tidak menunjukkan hasil yang maksimal terhadap tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan guru.

Selain itu siswa sering bolos dalam belajar merupakan salah satu penyebab dari kurangnya minat mereka dalam belajar. Jika hal ini di biarkan terus menerus tentu saja akan berdampak buruk terhadap masa depan mereka. Jika hal ini terjadi maka tujuan Pendidikan Nasional tidak akan tercapai.

Trend global yang perlu disikapi oleh kalangan pendidik adalah menguatnya isu ataupun gelombang demokratisasi, hak asasi manusia, kesadaran ekologi, pluralisme agama dan budaya serta pasar bebas. Sekalipun tema-tema itu bersifat umum dan global, pengaruhnya terhadap pola pikir dan perilaku masyarakat sangat signifikan. Untuk mensikapi trend ini, dunia pendidikan merupakan tempat yang pertama dan utama. Dalam kompetensi global, sekalipun sebuah Negara sumber alamnya melimpah jika tidak didukung SDM yang kuat akan kalah bersaing. Dalam kaitan ini kalau sekarang kita melihat beberapa Negara tetangga lebih maju dibanding Indonesia, misalnya saja Korea Selatan ataupun Malaysia, mereka sejak 20 tahun yang lalu secara sadar melakukan investasi besar-besaran dalam pengembangan SDM karena untuk memperbaiki sebuah generasi lewat jalur pendidikan sedikitnya diperlukan 20 – 25 tahun. Langkah strategis ini tidak dilakukan Indonesia karena pemerintah Indonesia lebih mementingkan pembangunan fisik dan keamanan, sehingga akibatnya demikian fatal, dan baru kita sadari sekarang. Dan kini keadaan semakin memprihatinkan sehingga ibarat perlombaan, posisi kita semakin tertinggal di belakang. Melihat kenyataan tersebut, maka asset termahal yang masih tersedia antara lain adalah penguatan bidang pendidikan.

Dan yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan adalah pendidik, sehingga di tangan pendidiklah generasi muda kita ini akan dapat

meneruskan perjuangan dan mempertahankan kemerdekaan bangsa ini, serta membawa martabat bangsa Indonesia di dunia Internasional.

Kegiatan belajar tersebut akan berlangsung bila terjadi interaksi antara siswa dengan guru atau antara siswa dengan siswa. Agar interaksi tersebut sesuai dengan tujuan yang dikehendaki, maka diperlukan suatu metode mengajar yang tepat. Dalam mengelola kelas, peran guru sangat penting, oleh karena itulah hanya guru yang profesional sajalah yang dapat mengantar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Berbicara tentang pembelajaran, maka tidak akan lepas dengan pengalaman belajar apa yang mesti diberikan kepada peserta didik agar memiliki pengetahuan dan ketrampilan untuk hidup maupun untuk meningkatkan kualitas dirinya sehingga mampu menerapkan prinsip belajar yang efektif.

Guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar selalu menggunakan metode dan teknik serta strategi pembelajaran yang dianggapnya paling tepat untuk menyajikan suatu materi pelajaran dengan harapan proses belajar mengajar dapat berjalan efektif. Tetapi kenyataan yang ada, sebagian besar siswa kurang / tidak mampu menguasai materi pelajaran. Rendahnya penguasaan materi pelajaran terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam membuat guru berusaha untuk memperbaiki kinerjanya. Oleh karena itu penulis mencoba melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan Judul : “Penerapan *Cooperative Learning* dengan teknik “Game” dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA terhadap siswa Kelas 9 E SMPN 1 Kalitengah”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan *Cooperative Learning* dengan teknik “Game” dapat meningkatkan prestasi

belajar pada mata pelajaran IPA terhadap siswa Kelas 9 E SMPN 1 Kalitengah

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif ini dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif-konstruktivis. Hal ini terlihat pada salah satu teori Vygotsky, yaitu tentang penekanan pada **hakikat sosiokultural** dari pembelajaran. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut. Implikasi dari teori Vygotsky ini dikehendakinya susunan kelas berbentuk pembelajaran kooperatif.

Penerapan model pembelajaran kooperatif ini juga sesuai dengan yang

dikehendaki oleh prinsip-prinsip CTL (Contextual teaching and learning), yaitu tentang Learning community.

Tingkah laku Mengajar (Sintaks)

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi; seringkali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

Enam tahap pembelajaran kooperatif itu di rangkum pada Tabel 2. Terdapat beberapa pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran kooperatif, dan langkah-langkahnya sedikit bervariasi bergantung pada pendekatan yang digunakan.

FASE - FASE	TINGKAH LAKU GURU
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka

Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk mengharga baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Teknik “Game“

Pembelajaran kooperatif dengan teknik “Game“ adalah pembelajaran kooperatif yang berupa permainan dan pertandingan, dimana kelompok-kelompok yang dibentuk mendapatkan soal yang tersedia di meja-meja pertandingan dan setiap anggota kelompok yang mengerjakan soal di meja pertandingan tidak bisa dibantu oleh temannya satu kelompok. Jumlah keseluruhan nilai atau nilai rata-ratanya yang diraih mendapatkan penghargaan bila poinnya tertinggi.

METODE PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah melalui *Cooperative Learning teknik “Game“* dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA terhadap siswa Kelas 9 E SMPN 1 Kalitengah.

Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas 9 E SMPN 1 Kalitengah Kabupaten Lamongan.

Agar penelitian dapat tercapai, dibutuhkan data yang cukup memadai. Data yang diambil berasal dari :

- Lembar Observasi untuk guru
- Lembar kuisisioner baik yang sebelum tindakan maupun sesudah tindakan.
- Lembar evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif artinya gambaran keberhasilan dalam proses belajar

mengajar diungkapkan dengan kenaikan rata-rata prestasi belajarnya

Pengambilan keputusan diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul, bila terjadi kenaikan prosentase ketuntasan belajar, maka dianggap bahwa tindakan yang dilakukan dikatakan berhasil.

HASIL PENELITIAN

Siklus Pertama

Perencanaan

Dalam perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Membuat perangkat pembelajaran (Prota, promes, RPP)
- Menyiapkan instrumen yaitu lembar observasi guru, kuisisioner dan lembar evaluasi.
- Menyusun jadwal kunjungan / kolaborasi
- Menyiapkan empat meja yang diletakkan di depan kelas.
- Menyiapkan soal-soal yang akan diletakkan di atas meja yang akan di atas meja.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini ada beberapa langkah yang dilakukan :

- Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil
- Siswa diminta membuka buku dan membaca materi tentang Elemen dan arus listrik
- Guru menjelaskan materi yang ada, siswa memperhatikan.
- Siswa diberi latihan sebelum melaksanakan Game.

- Setelah siswa siap, maka guru menyiapkan meja yang sudah diberi soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa.
- Setiap kelompok mempersiapkan diri siapa yang ditunjuk untuk maju ke depan.
- Guru menunjuk setiap kelompok satu siswa sebagai perwakilan.
- Setiap siswa yang ditunjuk maju ke depan dan menuju meja yang sudah dipersiapkan, mengambil satu soal dan langsung mengerjakannya di depan. Hasilnya diberikan kepada guru dan guru menilainya. Begitu seterusnya sampai setiap kelompok anggotanya sudah mengerjakan soal dari meja 1 sampai 4
- Nilai yang masuk dihitung dan diambil rata – rata dari semua nilai setiap kelompok, kelompok yang nilai rata-ratanya paling tinggi mendapatkan hadiah.
- Pertemuan selanjutnya diadakan evaluasi. (pertemuan ke-3)

Pengamatan

Dari hasil yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung dan hasil evaluasi yang didapat adalah sebagai berikut :

- Nilai rata-rata yang diperoleh dari 68,67 di akhir siklus I

Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan selama siklus I dapat diuraikan sebagai berikut :

Guru telah menguasai kelas dengan baik, dan siswa mulai tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan melalui *Cooperative Learning* teknik “*Game*” ini. Namun masih banyak siswa yang kurang aktif karena kurang siap, sehingga hasil pada siklus I ini masih kurang memuaskan. Namun secara global terdapat peningkatan. Peningkatan

yang terlihat dari rata-rata prestasi belajar dan keaktifan baik dari guru maupun siswa itu sendiri.

Untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan dan mempertahankan serta meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua direncanakan yaitu dengan memberitahukan kepada siswa materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya.

Siklus kedua Perencanaan

- Guru harus mempertahankan dan dapat meningkatkan pengelolaan kegiatan pembelajaran.
- Guru memberitahukan terlebih materi yang akan diberikan pada pertemuan selanjutnya, sehingga siswa diharapkan lebih siap dalam menghadapinya.

Pelaksanaan.

Pelaksanaan penelitian ini ada beberapa langkah yang dilakukan :

- Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil
- Siswa diminta membuka buku dan membaca materi tentang Elemen dan arus listrik
- Guru menjelaskan materi yang ada, siswa memperhatikan.
- Siswa diberi latihan sebelum melaksanakan Game.
- Setelah siswa siap, maka guru menyiapkan meja yang sudah diberi soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa.
- Setiap kelompok mempersiapkan diri siapa yang ditunjuk untuk maju ke depan.
- Guru menunjuk setiap kelompok satu siswa sebagai perwakilan.
- Setiap siswa yang ditunjuk maju ke depan dan menuju meja yang sudah dipersiapkan, mengambil satu soal dan langsung mengerjakannya di

depan. Hasilnya diberikan kepada guru dan guru menilainya. Begitu seterusnya sampai setiap kelompok anggotanya sudah mengerjakan soal dari meja 1 sampai meja 4.

- Nilai yang masuk dihitung dan diambil rata – rata dari semua nilai setiap kelompok, kelompok yang nilai rata-ratanya paling tinggi mendapatkan hadiah.
- Pertemuan selanjutnya diadakan evaluasi. (pertemuan ke-6)

Pengamatan

Dari hasil yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung dan hasil evaluasi yang didapat adalah sebagai berikut :

- Nilai rata-rata yang diperoleh 74,89 di akhir siklus II

Refleksi

Berdasarkan data tabel di atas, perubahan-perubahan yang terjadi selama pelaksanaan siklus kedua adalah sebagai berikut :

Siswa semakin tertarik dengan permainan yang ada sehingga siswa sangat semangat untuk belajar dan pada akhirnya hasil evaluasi yang diperoleh pada akhir siklus II adalah nilai rata-ratanya mencapai 74,89.

Siklus ketiga

Perencanaan

- Guru harus mempertahankan dan dapat meningkatkan pengelolaan kegiatan pembelajaran.
- Guru memberitahukan terlebih materi yang akan diberikan pada pertemuan selanjutnya sekaligus yang apa yang dievaluasi sehingga siswa diharapkan lebih siap dalam menghadapinya.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini ada beberapa langkah yang dilakukan :

- Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil
- Siswa diminta membuka buku dan membaca materi tentang Elemen dan arus listrik
- Guru menjelaskan materi yang ada, siswa memperhatikan.
- Siswa diberi latihan sebelum melaksanakan permainan Game.
- Setelah siswa siap, maka guru menyiapkan meja yang sudah diberi soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa.
- Setiap kelompok mempersiapkan diri siapa yang ditunjuk untuk maju ke depan.
- Guru menunjuk setiap kelompok satu siswa sebagai perwakilan.
- Setiap siswa yang ditunjuk maju ke depan dan menuju meja yang sudah dipersiapkan, mengambil satu soal dan langsung mengerjakannya di depan. Hasilnya diberikan kepada guru dan guru menilainya. Begitu seterusnya sampai setiap kelompok anggotanya sudah mengerjakan soal yang ada di meja 1 sampai 4.
- Nilai yang masuk dihitung dan diambil rata – rata dari semua nilai setiap kelompok, kelompok yang nilai rata-ratanya paling tinggi mendapatkan hadiah.
- Pertemuan selanjutnya diadakan evaluasi. (pertemuan ke-9)

Pengamatan

Dari hasil yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung dan hasil evaluasi yang didapat adalah sebagai berikut :

- Keaktifan siswa semakin meningkat
- Nilai rata-rata yang diperoleh 82,78 di akhir siklus III

Refleksi

Berdasarkan data tabel di atas, perubahan-perubahan yang terjadi selama

pelaksanaan siklus kedua adalah sebagai berikut :

Siswa semakin tertarik dengan permainan yang ada sehingga siswa sangat semangat untuk belajar dan pada akhirnya hasil evaluasi yang diperoleh pada akhir siklus III adalah nilai rata-ratanya mencapai 82,78.

Refleksi keseluruhan

Berdasarkan hasil dari siklus I sampai pada siklus III menunjukkan bahwa tindakan dengan **Cooperative Learning teknik "Game"** yang diberikan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat menarik perhatian siswa sekaligus dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa dengan **Cooperative Learning teknik "Game"** dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA terhadap siswa Kelas 9 E SMPN 1 Kalitengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. 1995. *Kurikulum 1994 Mata Pelajaran PKn Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Depdikbud: Jakarta.
- Dahar, Ratna W. 1994. *Teori – teori Belajar*. Jakarta : Erlangga
- Hadi, Sutrisno. 1990. *Metode Penelitian IV*. Jakarta : Andi Offset
- Herwindo, H. (1998). *Bagaimana murid Belajar*. Jakarta: Derjen Dikdasmen-Depdikbud
- Lundren, Linda. 1994. *Cooperative Learning in The Science Classroom*. Newyork Glen COE Macmillan/Mc. Graw – Hill.
- Soekartiwi.1996. *Rancangan Instructional*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Syah, M. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tim Instruktur Propinsi Jawa Tengah. (1999). *Beberapa agenda reformasi pendidikan dalam perspektif abad 21*. Magelang: Tera Indonesia.
- Usman, M.U. (1996) *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Winataputra. (1993). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rusyan, Kusindar, Zaenal Arifin. 1989. *Pendekatan dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, R.E. 1994. *Educational Psychology Theory and Practice*. Secon Edition Boston. Allyn and Bacon Publishers.

