

# COOPERATIVE LEARNING DENGAN STRATEGI GAMES COMPETITION MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 SLAWI

**Retna Suharni**

*SMP Negeri 3 Slawi*

## ABSTRAK

*Tujuan: (1) Untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa tentang ketenagakerjaan melalui model pembelajaran Cooperative Learning dengan strategi Games Competition pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi. (2) Mengetahui dampak model pembelajaran Cooperative Learning dengan strategi Games Competition dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi. Setelah dilaksanakan model pembelajaran Cooperative Learning dengan Strategi Games Competition, berdasarkan analisis ulangan harian nilai rata siswa menunjukkan peningkatan. Kelas VIII C pada kondisi awal nilai rata-rata 70,25 meningkat menjadi 88,45 yang artinya meningkat 18,20 atau 25,91%. Siswa yang nilainya memenuhi KKM bertambah dari 14 siswa pada kondisi awal menjadi 26 siswa, artinya bertambah 12 siswa sehingga siswa yang nilainya memenuhi KKM menjadi 86,67%, kelas VIII D pada kondisi awal nilai rata-rata 69,75 meningkat menjadi 87,80 yang artinya meningkat 18,05 atau 25,88%. Siswa yang nilainya memenuhi KKM bertambah dari 13 siswa pada kondisi awal menjadi 28 siswa, artinya bertambah 15 siswa sehingga siswa yang nilainya memenuhi KKM menjadi 93,33%, kelas VIII E pada kondisi awal nilai rata-rata 70,45 meningkat menjadi 88,50 yang artinya meningkat 18,05 atau 25,62%.*

**Kata Kunci:** *Cooperative Learning, Games Competition, Hasil Belajar, IPS.*

## PENDAHULUAN

Keberhasilan proses belajar mengajar merupakan kebanggaan semua pihak, baik siswa, guru, orang tua atau sekolah sendiri. Keberhasilan dapat tercapai apabila semua komponen pendidikan mampu dimanfaatkan secara optimal.

Guru harus mampu memahami, merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang akan diterapkan sehingga mampu mendorong siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna untuk dapat dikonstruksikannya menjadi sebuah pengetahuan yang bermakna dalam dirinya.

Namun demikian menurut pengamatan kami sebagai guru SMP Negeri 3 Slawi Kabupaten Tegal, bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dikelas masih mengalami masalah, permasalahan yang muncul di sekolah kami beragam, misalnya kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif, rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPS siswa, penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat, dan minat siswa dalam mempelajari pelajaran IPS yang masih rendah.

Oleh karena itu guru perlu melakukan suatu tindakan yang dapat memberikan solusi atas permasalahan-permasalahan yang muncul di sekaolah kami agar hasil belajar IPS dapat meningkat sesuai yang diharapkan. Untuk itu berdasarkan uraian diatas, salah satu solusi yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning dengan strategi Games Competition. Upaya menggunakan pembelajaran

*Cooperative learning* dan strategi *Games Competition* layak untuk digunakan. Diharapkan penggunaan pembelajaran *Cooperative Learning* dengan strategi *Games Competition* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS bagi siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Slawi.

Guru memilih kedua strategi pembelajaran di atas dikolaborasikan langkah-langkahnya menjadi suatu strategi pembelajaran yang dinamakan strategi *Games Competition* atau kompetisi permainan. Hakekat strategi *Games Competition* ini adalah merupakan penggabungan dua strategi pembelajaran yaitu strategi Semua Bisa Jadi Guru (*Everyone Is A Teacher Here*) dan strategi Kuis Kelompok (*Team Quiz*). Strategi ini merupakan suatu pembelajaran yang berusaha untuk mengajak siswa untuk aktif dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga fisik mereka. Dengan cara seperti ini diharapkan siswa dapat merasakan suasana yang menyenangkan sehingga hasil belajar yang mereka capai dapat dimaksimalkan, mereka bermain namun pada prinsipnya mereka juga belajar baik secara individu maupun secara bersama-sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar.

Rumusan Masalah: (1) Bagaimanakah melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan *Games Competition* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang ketenagakerjaan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi ? (2) Apakah dampak model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan *Games Competition* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Slawi?

Tujuan: (1) Untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa tentang ketenagakerjaan melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan strategi *Games Competition* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi. (2) Mengetahui dampak model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan strategi *Games Competition* dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Hakekat Belajar dan Hasil Belajar**

Banyak para ahli pendidikan telah merumuskan pengertian "belajar". Seringkali perumusan pengertian tersebut berbeda satu sama lain. Menurut Wittig (1981) dalam Muhibbin Syah (2007:65) dalam bukunya *Psychology of Learning* mendefinisikan belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*, yang artinya belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:13) menyatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Karena hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar yaitu: 1) Perubahan yang terjadi secara sadar, 2) Perubahan bersifat fungsional, 3) Perubahan bersifat positif dan negatif, 4) Perubahan bukan bersifat sementara, 5) Perubahan bertujuan atau terarah, 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa maka pada setiap pembelajaran perlu diadakan penilaian. Penilaian tersebut dapat dilaksanakan setiap saat selama proses

kegiatan pembelajaran berlangsung, dapat pula diadakan setelah siswa menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam waktu tertentu. Penilaian hasil belajar menggunakan alat ukur berupa tes hasil belajar. Di mana tes hasil belajar adalah suatu tes yang dapat mengukur kemampuan seseorang dalam bidang tertentu sebagai hasil dari proses belajar yang khas yang dilakukan dengan sengaja dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai.

Berdasarkan teori tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil kegiatan pembelajaran yang dicapai oleh siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan intelektual (kognitif), keterampilan motorik (psikomotor) dan sikap (afektif) setelah siswa menyelesaikan kegiatan atau program pembelajaran dalam waktu tertentu dengan menggunakan alat ukur berupa tes hasil belajar. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki sejumlah karakter tertentu antara lain: (1) IPS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, ekonomi dan sejarah. (2) Materi IPS terdiri dari sejumlah konsep, prinsip dan tema yang berkenaan dengan hakekat kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*), (3) Kajian IPS dikembangkan melalui tiga pendekatan utama yaitu *functional approach*, *interdiscipliner-approach*, dan *multi dicipliner approach*.

Pembelajaran IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya (Depdiknas, 2006:3). Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) program pengajaran IPS mencakup bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

### **Pembelajaran Cooperative Learning**

Pembelajaran *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan pada paham konstruktivistik. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran ini didasari oleh pemikiran filosofis "*Getting Better Together*", yang berarti untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dalam belajar hendaknya dilakukan secara bersama-sama

Pembelajaran *Cooperative Learning* menurut Isjoni (2007:12) merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran

Sedangkan menurut Anita Lie (2005:29) pembelajaran *Cooperative Learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dalam pembelajaran *Cooperative Learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur *Cooperative Learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *Cooperative Learning*. Untuk mencapai hasil maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan yaitu: (1) saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab

perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antar anggota, dan (5) evaluasi proses kelompok.

Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kelas dengan menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning*, yaitu pengelompokan, semangat bekerja sama dan penataan ruang kelas. Dalam pembelajaran *Cooperative Learning* ketiga hal penting di atas mempunyai peran yang saling mempengaruhi. *Cooperative Learning* menuntut adanya belajar bersama antar siswa, oleh karena itu diperlukan upaya guru untuk membuat kelompok-kelompok belajar. Efektifitas kerja kelompok sangat dipengaruhi oleh penataan ruang kelas. Dengan penataan ruang kelas yang representatif akan memacu aktivitas belajar menjadi lebih kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Hal ini berarti aktivitas siswa sangat tergantung pada lingkungan belajarnya, semakin kondusif lingkungan belajar maka siswa semakin dapat belajar lebih efektif sehingga akan mencapai keberhasilan belajar yang ditandai adanya peningkatan hasil belajarnya.

Dalam pembelajaran *Cooperative Learning* akan menimbulkan suasana dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang diantara sesama anggota kelompok sehingga memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan baik. Demikian juga dengan pengembangan kepribadian, juga membantu mereka yang kurang berminat menjadi lebih bergairah dalam belajar.

Berdasarkan semua pendapat di atas, maka yang dimaksud pembelajaran *Cooperative Learning* dalam penelitian tindakan ini adalah pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok, yang terdiri atas beberapa kelompok kecil dengan anggota heterogen dengan menekankan adanya kerjasama antar siswa dalam satu kelompok untuk mencapai tujuan belajar.

### **Strategi Games Competition**

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dalam konteks belajar mengajar, strategi diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Triyanto, 2007:85).

Dunia pendidikan mengenal berbagai macam strategi pembelajaran antara lain: (1) Strategi Pembelajaran Langsung, (2) Strategi Pembelajaran dengan Diskusi (3) Strategi Pembelajaran Kerja Kelompok (4) Strategi Pembelajaran Problem Solving dan (5) Strategi Pembelajaran Aktif. Strategi pembelajaran aktif ragamnya sangat banyak, diantaranya adalah Strategi Semua Bisa Jadi Guru (*Everyone Is A Teacher Here*) dan Strategi Kuis Kelompok (*Team Quiz*).

Strategi Semua Bisa Menjadi Guru merupakan strategi yang berupaya untuk menumbuhkan rasa percaya bagi siswa, mereka mampu menjadi guru/tutor bagi dirinya maupun temannya, melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap tugasnya, serta merangsang mereka untuk aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Sedangkan strategi Kuiz Kelompok merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada upaya untuk melatih kerjasama, saling membantu, menumbuhkan rasa

solidaritas antar individu dalam kelompoknya sehingga siswa akan termotivasi untuk mendapatkan hasil yang terbaik melalui kuis serta lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan paparan teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian strategi *Games Competition* adalah merupakan suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar menyelesaikan tugas individu dilanjutkan belajar bersama dalam kelompok dengan anggota heterogen yang kemudian dilanjutkan dengan kompetisi antar siswa dari beberapa kelompok.

Kelebihan penggunaan strategi *Games Competition* dalam pembelajaran antara lain: (1) Dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan. (2) Sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. (3) Akan mendorong siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. (4) Siswa lebih mudah memahami materi.

## **PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Kinerja**

#### Kondisi Awal

Penulisan ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Slawi yang beralamatkan di Jl. Jeruk No. 2 Procot Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal. Penulis menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan *Games Competition* di kelas VIII C yang terdiri dari 32 siswa, kelas VIII D yang terdiri dari 32 siswa, kelas VIII E yang terdiri dari 32 siswa,, sehingga jumlah keseluruhan 96 siswa dan dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Penulis menerapkannya pada materi Materi Ketenagakerjaan dan dilaksanakan pada akhir bulan Februari sampai dengan awal bulan Maret 2020.

#### Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan penulis terlebih dahulu menyusun Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) yang menggunakan metode pembelajaran *Cooperative Learning* dengan *Games Competition* yang secara garis besar langkah - langkahnya sebagai berikut: pada kegiatan pendahuluan yang berlangsung sekitar 10 menit guru memberi salam pembuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran siswa, mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan yang akan dilakukan, memberikan gambaran manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai setelah mempelajari materi ini.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu Guru membagikan rangkuman materi dan menjelaskan secara singkat tentang materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* atau kompetisi permainan yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran didahului dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kerja. Setelah semua kelompok kerja siswa terbentuk, peneliti selanjutnya memberikan bahan materi yang sama kepada semua kelompok tersebut untuk dibahas dan dirangkum pada catatan akhir kerja kelompok. Setiap siswa dalam kelompoknya diminta untuk membuat satu pertanyaan dan satu jawaban pada lembar kartu yang telah disediakan peneliti. Lembar kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disusun siswa dikumpulkan menjadi satu oleh peneliti dan lembar kartu tersebut ditukar antara kelompok satu dengan kelompok lainnya.

Langkah selanjutnya meminta kepada setiap siswa pada kelompok tertentu untuk maju membacakan satu pertanyaan yang ditujukan kepada siswa yang bukan kelompoknya dengan cara menyerahkan kartu jawabannya. Setiap jawaban atau tanggapan yang benar dicatat peneliti guna menentukan pemenang pada kompetisi permainan. Setiap keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dicatat baik oleh peneliti maupun teman sejawat pada lembar observasi pembelajaran *Cooperative Learning*.

Guru memastikan setiap siswa memiliki buku pegangan tentang tema atau materi yang akan dibahas, sehingga dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selanjutnya guru memberikan pemahaman awal tentang

Kemudian penulis juga menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) tentang kompetensi dasar materi Materi Ketenagakerjaan untuk digunakan dalam diskusi kelompok. Disamping itu penulis juga menyiapkan instrumen untuk penilaian yang berupa soal tes tertulis pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan 5 butir soal uraian beserta norma-norma penilaiannya. Rencananya dalam pertemuan kedua dari kegiatan pembelajaran ini guru akan mengadakan evaluasi kepada siswa dengan memberikan soal-soal yang harus diselesaikan secara mandiri yang berbentuk pilihan ganda dan uraian pada ulangan harian untuk diambil nilainya. Dan selanjutnya dari hasil evaluasi tersebut nilainya dianalisa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition*.

#### Pelaksanaan

Penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan yaitu menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* di kelas VIII C yang terdiri dari 32 siswa dibentuk menjadi kelompok – kelompok kerja yang setiap kelompok terdiri dari 4 siswa, sedangkan kelas VIII D yang terdiri dari 32 siswa dibentuk menjadi kelompok – kelompok kerja yang setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dan kelas VIII E yang terdiri dari 32 siswa dibentuk menjadi kelompok – kelompok kerja yang setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.

Setelah semua kelompok kerja siswa terbentuk, guru selanjutnya memberikan bahan materi yang sama kepada semua kelompok tersebut untuk dibahas dan dirangkum pada catatan akhir kerja kelompok.

Setiap siswa dalam kelompoknya diminta untuk membuat satu pertanyaan dan satu jawaban pada lembar kartu yang telah disediakan guru. Lembar kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disusun siswa dikumpulkan menjadi satu oleh guru dan lembar kartu tersebut ditukar antara kelompok satu dengan kelompok lainnya.

Guru selanjutnya meminta kepada setiap siswa pada kelompok tertentu untuk maju membacakan satu pertanyaan yang ditujukan kepada siswa yang bukan kelompoknya dengan cara menyerahkan kartu jawabannya. Setiap jawaban atau tanggapan yang benar dicatat guru guna menentukan pemenang pada kompetisi permainan. Setiap keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dicatat baik oleh guru maupun teman sejawat pada lembar observasi pembelajaran *Cooperative Learning*.

Kemudian pada kegiatan penutup guru memberikan kesimpulan tentang materi yang dibahas, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar dan guru memberikan salam penutup.

Kemudian pada pertemuan berikutnya dari materi ini guru mengadakan ulangan harian untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi ini. Siswa mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh dan tenang. Seperti pada gambar disamping ini.

Semua tahapan kegiatan tersebut penulis laksanakan pada tiga kelas yang berbeda yaitu kelas VIII C, VIII D, dan VIII E, dan pada hari yang berbeda sesuai dengan jadwal mengajar penulis di kelas tersebut.

#### Evaluasi

Penulis mengadakan evaluasi terhadap kelas VIII C pada hari Senin tanggal 24 Februari 2020, sedangkan untuk kelas VIII D pada hari Selasa, 25 Februari 2020, dan kelas VIII E pada hari Rabu tanggal 26 Februari 2020. Instrumen yang digunakan untuk evaluasi adalah berupa soal tes tertulis pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan 5 butir soal uraian, dengan norma penilaian sebagai berikut: untuk soal pilihan ganda jika jawaban benar diberi skor 5, jika jawaban salah diberi skor 0 (nol). Kemudian untuk soal uraian jika jawaban sesuai konsep dan benar maka diberi skor 10.

#### Hasil dan Dampak

##### Hasil yang dicapai

Setelah dilaksanakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition*, berdasarkan analisis ulangan harian nilai rata siswa menunjukkan peningkatan. Kelas VIII C pada kondisi awal nilai rata-rata 70,25 meningkat menjadi 88,45 yang artinya meningkat 18,20 atau 25,91%. Siswa yang nilainya memenuhi KKM bertambah dari 14 siswa pada kondisi awal menjadi 26 siswa, artinya bertambah 12 siswa sehingga siswa yang nilainya memenuhi KKM menjadi 86,67%, kelas VIII D pada kondisi awal nilai rata-rata 69,75 meningkat menjadi 87,80 yang artinya meningkat 18,05 atau 25,88%. Siswa yang nilainya memenuhi KKM bertambah dari 13 siswa pada kondisi awal menjadi 28 siswa, artinya bertambah 15 siswa sehingga siswa yang nilainya memenuhi KKM menjadi 93,33%, kelas VIII E pada kondisi awal nilai rata-rata 70,45 meningkat menjadi 88,50 yang artinya meningkat 18,05 atau 25,62%. Siswa yang nilainya memenuhi KKM bertambah dari 14 siswa pada kondisi awal menjadi 29 siswa, artinya bertambah 15 siswa sehingga siswa yang nilainya memenuhi KKM menjadi 96,67%. Sedangkan nilai rata-rata keseluruhan tiga kelas VIII C, VIII D, dan VIII E meningkat menjadi 86,46%.

##### Dampak

Kegiatan pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* memberikan dampak yang positif bagi siswa SMP Negeri 3 Slawi. Menurut pengamatan guru siswa lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam berdiskusi, kerja sama antar anggota kelompok tampak meningkat dan aktifitas pembelajaran lebih demokratis atau terbuka dan tidak didominasi oleh guru dan siswa yang pandai. Selain itu siswa terlihat lebih konsentrasi dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan berkomunikasi siswa dalam presentasi dan memberi masukan atau tanggapan juga meningkat walaupun masih dengan bahasa yang cukup sederhana. Siswa juga terlihat lebih bersungguh-sungguh

dalam mengerjakan soal, lebih bersemangat, antusias dan dikerjakan sendiri tanpa menengok teman. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat menyimak pembelajaran dengan baik, tidak ditemukan adanya siswa berbicara sendiri, mengantuk, menggambar dan acuh dengan penjelasan guru. Hasil pengamatan guru juga menunjukkan bahwa catatan pelajaran IPS sudah banyak yang lengkap. Tugas yang diberikan oleh guru untuk diselesaikan di rumah untuk memantapkan pengetahuan yang diperoleh di sekolah juga mendapat tanggapan yang baik dari siswa, terbukti pengumpulan hasil tugas sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan dan sesuai dengan ketentuan. Bahkan ada komunikasi yang lebih intensif antara guru dengan siswa dengan adanya beberapa siswa yang menanyakan tentang materi pelajaran IPS di luar jam pelajaran, misalnya pada saat istirahat maupun pada waktu yang senggang. Anggapan bahwa IPS merupakan pelajaran yang sulit dan tidak bisa diterapkan pada kehidupan nyata sudah ditemukan lagi pada wajah para siswa.

### **Faktor Kendala dan Pendukung**

#### **Kendala**

Mebutuhkan waktu yang cukup lama bagi siswa maupun guru, selain itu membutuhkan kemampuan yang khusus dalam melakukan atau menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition*, kemungkinan kartu yang telah dipanggil akan dipanggil kembali oleh guru, tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena keterbatasan waktu, pengelompokan siswa memerlukan pengaturan agar terlihat rapi, siswa yang pandai akan cenderung mendominasi sehingga dapat menimbulkan sikap minder siswa yang lemah. Ada siswa yang sekedar menyalin pekerjaan siswa yang lain tanpa memiliki pemahaman yang memadai pada saat diskusi menyelesaikan masalah.

#### **Pendukung**

Ketika guru akan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* ada dukungan moral maupun motivasi penambah semangat dari sesama guru mata pelajaran IPS maupun dari guru-guru mata pelajaran yang lain. Pada saat pelaksanaan pembelajaran para siswa terlihat sangat senang dan bersemangat mengikutinya sehingga pembelajaran terkesan menyenangkan, dan mengembangkan rasa percaya diri pada siswa, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition*.

### **Rencana Tindak Lanjut**

Berdasar nilai hasil belajar IPS meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Slawi maka guru merencanakan untuk:

1. Guru akan menyampaikan hasil laporan best practise ini kepada Bapak Heris Harsono, S.Pd., M.Pd. selaku kepala SMP Negeri 3 Slawi.
2. Guru akan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* untuk menyampaikan materi yang lain.

3. Guru akan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* untuk menyampaikan materi lain di tingkat kelas yang lain
4. Guru akan mengajak guru-guru mata pelajaran lain untuk menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* pada kelas yang diampunya.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Pembalajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* yang langkah-langkahnya Guru membagikan rangkuman materi dan menjelaskan secara singkat tentang materi sesuai dengan tujuan pembelajaran kemudian Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil, Tiap-tiap anggota kelompok (secara individu) diberi tugas untuk membuat satu pertanyaan dan jawaban dari materi tersebut setelah itu Tiap anggota kelompok diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dari kelompok lain, jika anggota tidak mampu menjawab maka anggota lain dalam kelompoknya dapat memberikan bantuan dan jika dalam kelompok tersebut tidak mampu menjawab juga, maka pertanyaan dilemparkan kepada kelompok lain, demikian seterusnya sampai semua kelompok mendapatkan giliran untuk menjawab dan mengajukan pertanyaan. Dalam hal ini guru dapat menilai/memberikan point untuk individu dan kelompok yang terakhir Guru membuat simpulan dan penguatan bersama siswa

Siswa lebih cepat memahami materi lebih aktif dalam pembelajaran, dan dapat lebih bertanggungjawab dalam belajar dengan suasana yang menyenangkan Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* terbukti dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPS siswa kelas IX SMP Negeri 2 Slawi.

Berdasarkan analisa hasil ulangan harian Kelas VIII C pada kondisi awal nilai rata-rata 70,25 meningkat menjadi 88,45 yang artinya meningkat 18,20 atau 25,91%. Siswa yang nilainya memenuhi KKM bertambah dari 14 siswa pada kondisi awal menjadi 26 siswa, artinya bertambah 12 siswa sehingga siswa yang nilainya memenuhi KKM menjadi 86,67%, kelas VIII D pada kondisi awal nilai rata-rata 69,75 meningkat menjadi 87,80 yang artinya meningkat 18,05 atau 25,88%. Siswa yang nilainya memenuhi KKM bertambah dari 13 siswa pada kondisi awal menjadi 28 siswa, artinya bertambah 15 siswa sehingga siswa yang nilainya memenuhi KKM menjadi 93,33%, kelas VIII E pada kondisi awal nilai rata-rata 70,45 meningkat menjadi 88,50 yang artinya meningkat 18,05 atau 25,62%. Siswa yang nilainya memenuhi KKM bertambah dari 14 siswa pada kondisi awal menjadi 29 siswa, artinya bertambah 15 siswa sehingga siswa yang nilainya memenuhi KKM menjadi 96,67% Sedangkan nilai rata-rata keseluruhan tiga kelas VIII C, VIII D, dan VIII E meningkat menjadi 86,46%.

Dengan pencapaian kenaikan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* bukanlah tanpa kendala. Kendala yang dihadapi; memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan masih ada siswa yang pasif pada saat kerja kelompok sehingga menghambat pekerjaan kelompok yang bersangkutan. Waktu yang

tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai Akan tercipta kegaduhan dan keramaian yang tidak terkendali.

### **Rekomendasi**

1. Guru sebaiknya mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun instrumen pembelajaran dan menerapkan metode, pendekatan atau model pembelajaran sebab dengan referensi metode dari model pembelajaran, guru dapat memvariasikan kegiatan belajar mengajar yang dapat menarik siswa tambah giat belajar salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu kooperatif tipe *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition*.
2. Guru dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi untuk menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Siswa diupayakan untuk bekerja sama atau berdiskusi untuk saling membantu dalam proses belajar mengajar dan pemecahan masalah, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kerja sama dan tanggung jawab adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition*.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Learning* dengan Strategi *Games Competition* dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anita Lie, 2005. *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, Direktorat PLP, 2004, *Materi Pelatihan Terintegrasi Buku 1*, Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas, 2006, *Panduan Pengembangan Silabus IPS*, Jakarta: Depdiknas
- Hisyam Zaini dkk, 2007, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga
- Isjoni, 2007. *Cooperative Learning, Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Muhibbin Syah, 2007, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Nana Sudjana, 2005, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Sinar Baru
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah, 2002, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta
- Triyanto, 2007, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*, Jakarta: Prestasi Pustaka