

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOKO BERGAMISTIK PADA
SISWA KELAS VIII.I SMP NEGERI 1 LANGSA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Ratna Juwita

SMP Negeri 1 Langsa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa melalui model pembelajaran Koko Bergamistik pada materi Negara-Negara ASEAN di kelas VIII.I SMP Negeri 1 Langsa tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, keempat tahapan disebut siklus. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.I dengan jumlah 31 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik tes, observasi, dokumentasi, wawancara serta diskusi. Indikator kinerja penelitian adalah hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 85% tuntas KKM 72 dan aktivitas siswa mencapai keaktifan 85%. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh peningkatan. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar kognitif pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 71,29, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 81,64, dan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 82,29. Ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan dari siklus I ketuntasan belajar sebesar 51,61%, pada siklus II ketuntasan belajar sebesar 80,64% dan pada siklus III ketuntasan belajar 87,10%. Simpulan pada penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK (Koko Bergamistik) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi Negara-negara ASEAN di kelas VIII.I SMP Negeri 1 Langsa tahun pelajaran 2017/2018.

Kata Kunci : hasil belajar, aktivitas siswa, model pembelajaran Koko Bergamistik

Abstract

This study aims to determine the improvement of student learning outcomes and activities through the Koko Bergamistik learning model on the material of ASEAN countries in class VIII.I SMP Negeri 1 Langsa in the academic year 2017/2018. This research is a classroom action research using the Kemmis and Mc Taggart models with stages of planning, implementation, observation and reflection, the four stages are called cycles. This study consists of three cycles. The research subjects were students of class VIII.I with a total of 31 students. Collecting data in this study using test techniques, observation, documentation, interviews and discussions. Research performance indicators are student learning outcomes classically reaching 85% complete KKM 72 and student activities achieve 85% activity. based on the results of the study obtained an increase in this increase can be seen from the value of cognitive learning outcomes in sisklus I obtained mean value of 71.29, in cycle II obtained an average value of 81.64, and in cycle III obtained an average value of 82.29 . Classical learning completeness has increased from the first cycle of learning ability by 51.61%, in cycle II learning completeness by 80.64% and in cycle III learning completeness 87.10%. The conclusions of this study is that the application of collaborative cooperative learning models assisted by Tlk based IPS games (Koko Bergamistik) can improve student learning outcomes and activities in the ASEAN countries in class VIII.I SMP Negeri 1 Langsa in the academic year 2017/2018.

*Keywords: learning outcomes, student activities, learning models
Koko Bergamistik*

Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu keniscayaan yang dihadapi pada setiap jenjang pendidikan. Proses pembelajaran di sekolah diharapkan mampu menumbuh kembangkan keterampilan abad 21. Tantangan pendidikan abad 21 menurut PBB yaitu membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*) yang memiliki (1) keterampilan melek TIK dan media (*ICT and media literacy skills*), (2) keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*), (3) keterampilan memecahkan masalah (*problem-solving skills*), (4) keterampilan berkomunikasi efektif

(*effective communication skills*); dan (5) keterampilan bekerjasama secara kolaboratif (*collaborative skills*). Kelima karakteristik masyarakat abad 21 menurut PBB tersebut dapat dibangun melalui pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai pendidik memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran. Guru merupakan factor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, di mana proses pembelajaran merupakan inti dari proses Pendidikan secara keseluruhan (Rusman, 2010:58). Agar pembelajaran dapat mencapai tuntutan keterampilan abad 21, guru seyogyanya memiliki kompetensi yang unggul di segala bidang. Paradigma guru tentang proses pembelajaran juga mengalami perubahan dari proses pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat kepada siswa. Penguasaan TIK sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh guru.

Selama ini guru beranggapan bahwa TIK sebatas alat untuk mempermudah dalam pengelolaan administrasi pembelajaran dan alat mempermudah dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran belum maksimal. Hal ini disebabkan masih rendahnya keterampilan TIK guru, sementara tuntutan pembelajaran abad 21 salah satunya adalah keterampilan melek TIK dan media. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini memiliki kecenderungan pada paradigma konvensional. Proses pembelajaran satu arah dan berpusat pada guru. Guru dianggap sebagai satu satunya sumber informasi dalam pembelajaran.

Selain untuk mencapai keterampilan literasi teknologi, proses pembelajaran abad 21 juga diharapkan mampu untuk

membekali keterampilan yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan bekerjasama secara kolaboratif. Untuk itu guru menerapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan tersebut, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif dan kolaboratif. Selama ini yang berlangsung adalah pembelajaran dengan secara berkelompok namun belum memenuhi prinsip pembelajaran kooperatif kolaboratif itu sendiri. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan secara berkelompok, tanpa memperhatikan proses kerjasama tersebut sehingga keterampilan social yang diharapkan dicapai siswa masih belum merata.

Pembelajaran kooperatif dan kolaboratif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme bahwa siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya dengan cara bekerja sama dengan teman sekelasnya. Kegiatan tersebut akan lebih bermakna dan meningkatkan kompetensi siswa pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Berdasarkan pengamat peneliti dan hasil diskusi dengan teman sejawat di SMP Negeri 1 Langsa menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih konvensional, berpusat pada guru, belum memanfaatkan sumber belajar dengan maksimal, dan masih kurangnya pengintegrasian TIK dalam pembelajaran. Proses pembelajaran cenderung kepada proses siswa menghafal konsep dan belum mengarah kepada siswa menemukan sendiri pengetahuannya. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal. Data pencapaian hasil belajar sumatif tahun pelajaran 2016/2017 menunjukkan ketuntasan belajar siswa belum mencapai 85% pada KKM 72.

Hasil yang belum sesuai harapan tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang sudah berjalan belum maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII. I ditemukan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran belum maksimal baru 20% siswa yang berani tampil mengemukakan pendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran apalagi saat jam pelajaran terakhir. Siswa terbiasa mencatat rangkuman materi dari buku paket dibandingkan dengan menemukan atau menganalisa suatu objek materi secara berkelompok. Berdasarkan fakta tersebut penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK. Untuk itu peneliti memberikan judul penelitian tindakan kelas “ Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Koko BerGamistik pada materi Negara-Negara ASEAN di Kelas VIII.I Tahun Pelajaran 2017/2018.

Atas dasar latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan model pembelajaran Koko Bergamistik dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada materi Negara-Negara ASEAN di kelas VIII.I tahun pelajaran 2017/2018?. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada materi Negara-Negara ASEAN di kelas VIII.I tahun pelajaran 2017/2018 melalui model pembelajaran Koko Bergamistik.

Secara praktis hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru agar dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik sehingga hasil belajar dan aktivitas siswa dapat meningkat. Bagi teman sejawat penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pembelajaran di kegiatan forum

MGMP IPS sekolah ataupun MGMP IPS Kota sebagai inspirasi mengajar bagi guru-guru IPS dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan agar siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam pembelajaran abad 21. Sedangkan bagi sekolah hasil penelitian diharapkan bermanfaat untuk menciptakan lulusan sekolah yang siap melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi, dan menciptakan budaya menuntut ilmu, literasi, mengembangkan inovasi dan kreatifitas pembelajaran di sekolah.

Metode Penelitian

Setting penelitian merupakan salah satu factor yang tidak dapat dipisahkan dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas karena setting penelitian berguna untuk mengetahui tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus penellitian tindakan kelas (Kunandar 2010:121). Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Langsa Jl. Cut Nyak Dhien No. 10. Gp Jawa Kecamatan Langsa Kota Kota Langsa Propinsi Aceh. Subjek penelitian ini adalah kelas VIII.I tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswi. Pemilihan kelas ini karena peneliti sebgai guru mata pelajaran IPS di kelas dan betujuan memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada awal tahun pelajaran baru 2017/2018, yaitu bulan Juli sampai dengan Desember 2017. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Penelitian ini dimulai dari kegiatan perencanaan sampai dengan penulisan laporan hasil penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas dalam mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis teknologi informasi (Koko Bergamistk).

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.I yang terdiri dari 31 siswi. Alasan pemilihan kelas ini adalah peneliti mengajar di kelas tersebut, selain itu berdasarkan pengamatan awal peneliti mengajar di kelas tersebut ditemukan permasalahan terhadap aktivitas siswa yang masih rendah, pengetahuan awal siswa juga rendah. Secara umum siswi kelas VIII.I berasal dari latar belakang ekonomi yang beragam. Varaiian social ekonomi siswa tersebut diketahui dari pekerjaan orang tua mereka masing-masing.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan tes dan nontes (observasi, wawancara dan diskusi). Tes dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa. tes tulis bentuk pilihan ganda terdiri dari 10 butir soal. Observasi; dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan implementasi model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis teknologi informasi komunikasi yang dilaksanakan di kelas VIII.I. Teknik wawancara; untuk mendapatkan data tentang pendapat siswa berkaitan dengan implementasi model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK yang dilaksanakan di kelas VIII.I. Selanjutnya diskusi antara peneliti, teman sejawat dan kolaborator untuk refleksi hasil siklus penelitian tindakan kelas ini. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki tindakan yang akan dilaksanakan untuk siklus berikutnya.

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar butir soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa, lembar observasi; digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis teknologi informasi dan komunikasi, panduan wawancara untuk mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Jurnal refleksi yang dibuat guru peneliti digunakan saat berdiskusi dengan kolaborator setelah pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif kolaboratif. Sebagai data pendukung digunakan dokumentasi dalam penelitian ini seperti daftar kehadiran siswa, foto kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK.

Dalam penelitian ini yang akan dilihat indikator kerjanya adalah Hasil belajar siswa; Indikator kinerja terhadap nilai ulangan harian berdasarkan tes tulis mencapai nilai KKM 72 sebesar 85% dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran secara klasikal 85%.

Hasil Penelitian

Pelaksanaan Siklus I

1. Perencanaan

Sebelum menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, peneliti menelaah silabus, melakukan pemetaan kompetensi Dasar, dan menyusun indikator pembelajaran. Kegiatan selanjutnya adalah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mengembangkan format atau pedoman evaluasi, menyusun lembar kerja siswa, mengembangkan format lembar pengamatan untuk

siswa dan lembar pengamatan proses pembelajaran untuk guru, dan menyusun jurnal.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan ini mengikuti jadwal mengajar guru yang sudah ditentukan kurikulum SMP Negeri 1 Langsa. Jadwal mengajar guru sebagai peneliti di kelas VIII.I adalah hari Senin dan Kamis. Pembelajaran pertemuan pertama pada siklus I pada tanggal 20 Juli 2017 hari Kamis jam pelajaran pertama.

Peroses pembelajaran IPS dimulai tepat jam 08.30 WIB, sebelum masuk kelas siswa baris di depan kelas dan bersalaman dengan guru ketika masuk kelas. Kegiatan pembelajaran diawali dengan doa yang dipimpin oleh siswa yang sudah ditunjuk guru pada pertemuan sebelumnya. Penunjukkan sebagai pemimpin doa secara bergantian dengan random atau menawarkan kesediaan siswa. Selanjutnya guru memeriksa kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan kegiatan pada 0 jam yaitu pembiasaan literasi membaca buku sastra atau buku yang berkaitan dengan pelajaran selama 15. Selanjutnya guru meminta salah seorang siswa untuk membacakan rangkuman bacaannya di depan kelas.

Kegiatan berikutnya adalah memberikan apersepsi dan motivasi dengan menampilkan peta rupa bumi ASEAN. Guru menyampaikan Materi yang akan dibahas yaitu pokok bahasan Letak Wilayah Negara ASEAN dan menuliskan tujuan pembelajaran di papan tulis. Selanjutnya guru meminta kepada salah satu siswa maju ke depan

menunjukkan letak salah satu negara di Kawasan ASEAN pada peta rupa bumi ASEAN.

Kegiatan berikutnya adalah guru menjelaskan model pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK, untuk itu guru mengorganisasikan siswa dalam 7 kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa yang heterogen dimana masing-masing kelompok terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Masing masing kelompok diberikan nama yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Pelaksanaan tindakan dilanjutkan pada pertemuan kedua hari Senin tanggal 27 Juli jam ke 7-8. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pengumpulan LKS tugas kelompok presentasi kelompok secara bergilir dengan waktu 30 menit. Selanjutnya kegiatan pembelajaran kuis dengan game IPS berbasis TIK. Siswa menunjukkan rasa senang dan semangat saat menjawab kuis menggunakan gamistik ini. Meskipun pada jam pelajaran terakhir siswa tetap antusias dalam mengikuti pembelajaran ini. Pada 10 menit terakhir guru dan siswa membuat kesimpulan dan refleksi pembelajaran. Selanjutnya guru memberikan evaluasi sebagai ulangan harian siklus I.

3. Pengamatan

Dari hasil pengamatan siklus I oleh observer, ditemukan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK belum memenuhi tolok ukur yang direncanakan. Waktu tidak mencukupi untuk dilaksanakan game IPS berbasis TIK pada pertemuan pertama. Begitu juga beberapa aspek

kegiatan pembelajaran belum tercapai pada pertemuan pertama ini yaitu guru belum melakukan kesimpulan dan refleksi. Masalah lain yang diperoleh adalah pada awal kegiatan siswa masih belum memahami penerapan model kooperatif kolaboratif bergamistik ini. Siswa masih belum merata dalam menjawab pertanyaan dan masih empat orang siswa yang mendominasi menjawab atau aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII.I belum sesuai harapan hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada siklus I yang masih rendah dalam ketuntasan klasikal KKM juga masih rendah. Hasil belajar siklus I diperoleh dari nilai ulangan harian tes tulis bentuk soal pilihan ganda sebanyak sepuluh butir soal.

Pada pelaksanaan siklus I diketahui bahwa siswa aktif sebanyak 16 orang sedangkan siswa tidak aktif sebanyak 15 siswa dengan persentase siswa aktif 51,61% sedangkan persentase siswa tidak aktif sebesar 48,39%. Pada siklus I diketahui bahwa perolehan skor keaktifan dalam kegiatan kelompok tertinggi adalah 13 dengan skor ideal 16 dengan persentase nilai perolehan 81%, sedangkan skor keaktifan terendah adalah 8 dengan persentase nilai perolehan 50%.

Dapat disimpulkan bahwa Nilai tertinggi pada ulangan harian siklus 1 adalah 90 sedangkan nilai terendah 50 dengan nilai rata-rata sebesar 71,29. Adapun siswa yang memperoleh nilai tuntas KKM sebanyak 16 siswa sedangkan siswa tidak tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase nilai tuntas 51,61% dan persentase siswa tidak tuntas sebesar 48,39%.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dari observer selama proses belajar mengajar dalam siklus 1 dapat dideskripsikan bahwa kondisi kelas sudah kondusif meskipun belum mencapai keaktifan 85%. Siswa sudah menunjukkan minat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif kolaboratif bergamistik. Saat berdiskusi mengerjakan tugas pada lembar kerja siswa masih didominasi oleh beberapa siswa, siswa belum aktif masih menggantungkan pada teman yang dominan di kelompoknya. Selain itu ada dua siswa yang menunjukkan minat belajar yang kurang, acuh tak acuh dan hanya diam menunggu hasil kerja kelompoknya. Secara kelompok siswa sebagian besar masih menunjukkan ego sendiri terlihat saat menjawab kuis beberapa siswa masih mendominasi dalam kelompoknya. Tingkat partisipasi siswa dalam belajar masih belum sesuai dengan kriteria, siswa yang aktif belum merata dalam kelompoknya. Demikian pula saat presentasi hanya beberapa siswa yang menunjukkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya.

Secara klasikal hasil belajar siswa pada siklus 1 baru mencapai 51,61% belum mencapai nilai KKM 72 seperti yang diharapkan tuntas klasikal 85%. Demikian pula keaktifan siswa dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang belum memenuhi kriteria secara persentase keaktifan siswa sebesar 51,61% siswa aktif belum mencapai 85% .

Pelaksanaan Siklus II

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 peneliti merevisi dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk pertemuan ketiga dan keempat pada siklus II. Kegiatan

selanjutnya adalah mengembangkan format atau pedoman evaluasi, menyusun lembar kerja siswa, mengembangkan format lembar pengamatan untuk siswa dan lembar pengamatan proses pembelajaran untuk guru, dan menyusun jurnal.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan ini mengikuti jadwal mengajar guru yang sudah ditentukan kurikulum SMP Negeri 1 Langsa. Jadwal mengajar guru sebagai peneliti di kelas VIII.I adalah hari Senin dan Kamis. Pembelajaran pertemuan ketiga pada siklus II pada tanggal 31 Juli 2017 hari Senin jam pelajaran terakhir dan pertemuan ke empat pada tanggal 3 Agustus 2017 pada hari Kamis jam pelajaran pertama.

Pada pertemuan ke tiga siklus II proses pembelajaran lebih tertib, siswa sudah mulai bekerjasama saling membantu dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompoknya. Guru mengamati dan melakukan penilaian aktivitas belajar siswa secara individu maupun kelompok. Proses pembelajaran berjalan sesuai alokasi yang ditetapkan, hanya masih ada satu kelompok yang baru separuh menyelesaikan tugasnya. Untuk melatih disiplin dan komitmen serta rasa tanggungjawab, maka tugas dikumpulkan semua bagi kelompok yang sudah menyelesaikan ataupun belum selesai. Pada kegiatan penutup guru melakukan refleksi dan pemberian tugas membaca materi untuk pertemuan berikutnya dan mempersiapkan untuk presentasi kelompok di pertemuan ke empat. Kegiatan diakhiri dengan membaca selawat nabi bersama-sama.

3. Pengamatan

Dari hasil pengamatan siklus II oleh observer, ditemukan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK sudah mengalami kemajuan dan sesuai dengan tolok ukur yang direncanakan. Proses pembelajaran sudah sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan. Begitu juga beberapa aspek kegiatan pembelajaran sudah tercapai pada pertemuan keempat siklus II ini. Siswa sudah mulai memahami penerapan model kooperatif kolaboratif bergamistik ini. Partisipasi siswa dalam belajar dan menjawab sudah merata hampir semua kelompok dapat menjawab dengan baik dan benar. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII.I sudah lebih aktif dan kondusif dibandingkan pada siklus I.

Pada siklus II jumlah siswa aktif secara individual meningkat sebanyak 26 siswa atau 83,87 % dan siswa yang tidak aktif 5 orang siswa atau 16,13%, perolehan skor keaktifan dalam kegiatan kelompok tertinggi adalah 16 dengan skor ideal 16 dengan persentase nilai 100, sedangkan perolehan skor terendah adalah 10 dengan persentase skor 63. Hasil belajar siswa dari ulangan harian pada siklus II diketahui bahwa nilai capaian tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata siswa 81,61 dan siswa tuntas mencapai KKM 72 sebanyak 25 orang atau 80,64% secara klasikal.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dari observer selama proses belajar mengajar dalam siklus II dapat dideskripsikan bahwa kondisi kelas sudah kondusif meskipun belum mencapai keaktifan 85%. Siswa sudah menunjukkan minat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif kolaboratif bergamistik. Saat berdiskusi mengerjakan tugas pada lembar kerja sudah merata tidak didominasi oleh beberapa siswa, siswa sudah aktif dan ketergantungan pada teman di kelompoknya sudah berkurang. Selain itu ada dua siswa yang menunjukkan minat belajar yang kurang, acuh tak acuh dan hanya diam menunggu hasil kerja kelompoknya. Secara kelompok siswa sebagian besar sudah menunjukkan berkurangnya ego sendiri terlihat saat menjawab kuis beberapa siswa dalam kelompoknya. Tingkat partisipasi siswa dalam belajar masih belum sesuai dengan kriteria, siswa yang aktif belum merata dalam kelompoknya. Demikian pula saat presentasi hanya beberapa siswa yang menunjukkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya.

Secara klasikal hasil belajar siswa pada siklus 1 baru mencapai 51,61% belum mencapai nilai KKM 72 seperti yang diharapkan tuntas klasikal 85%. Demikian pula keaktifan siswa dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang belum memenuhi kriteria secara persentase keaktifan siswa sebesar 51,61% siswa aktif belum mencapai 85% .

Pelaksanaan Siklus III

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II peneliti merevisi dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk pertemuan kelima dan keenam pada siklus III. Kegiatan selanjutnya adalah mengembangkan format atau pedoman evaluasi, menyusun lembar kerja siswa, mengembangkan format lembar pengamatan untuk siswa dan lembar pengamatan proses pembelajaran untuk guru, dan menyusun jurnal.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan ini mengikuti jadwal mengajar guru yang sudah ditentukan kurikulum SMP Negeri 1 Langsa. Jadwal mengajar guru sebagai peneliti di kelas VIII.I adalah hari Senin dan Kamis. Pembelajaran pertemuan kelima pada siklus III pada tanggal 7 Agustus 2017 hari Senin jam pelajaran terakhir dan pertemuan ke enam pada tanggal 24 Agustus 2017 pada hari Kamis jam pelajaran pertama.

Pada saat diskusi kelompok siswa mendapatkan lembar kerja siswa sesuai dengan materi yang dipelajari. Setiap kelompok bekerjasama membahas LKS yang memuat tagihan kelompok dengan harapan siswa menemukan sendiri pengetahuannya dengan cara kerjasama dan diskusi di kelompoknya. Guru memantau jalannya diskusi kerjasama kelompok sembari melakukan pengamatan dan penilaian setiap individu dan kelompoknya. Saat diskusi siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal sulit atau hal yang belum dipahaminya. Dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator membimbing dan mengarahkan siswa agar proses pembelajaran berlangsung tertib, aktif dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pengamatan

Dari hasil pengamatan siklus III oleh observer, ditemukan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK sudah mengalami kemajuan dan sesuai dengan tolok ukur yang direncanakan. Proses pembelajaran sudah sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan. Begitu juga beberapa aspek

kegiatan pembelajaran sudah tercapai pada pertemuan ke enam siklus III ini. Siswa sudah mulai memahami penerapan model kooperaif kolaboratif bergamistik ini. Partisipasi siswa dalam belajar dan menjawab sudah merata hamper semua kelompok dapat menjawab dengan baik dan benar. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII.I sudah lebih aktif dan kondusif dibandingkan pada siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dari observer selama proses belajar mengajar dalam siklus III dapat dideskripsikan bahwa kondisi kelas sudah kondusif dan sudah mencapai keaktifan 85%. Siswa sudah menunjukkan minat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif kolaboratif bergamistik. Nilai tertinggi siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 70 dengan nilai rata-rata 82,25, siswa yang tuntas KKM 72 sebanyak 27 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 87,10% Dengan demikian hasil belajar dan aktivitas siswa sudah sesuai dengan indicator kinerja dan dinyatakan penelitian tindakan kelas ini sudah berhasil.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil ulangan harian yang dilaksanakan di setiap akhir siklus. Ulangan harian terdiri dari sepuluh butir soal pilihan ganda, selain itu hasil ulangan harian diperoleh dari kuis saat kegiatan belajar berlangsung di setiap akhir siklus I, II dan III dengan menggunakan game IPS berbasis TIK.

Pada siklus I soal yang diberikan sebanyak sepuluh soal dengan materi Letak wilayah dan karakteristik negara ASEAN. Pada siklus II soal yang diberikan sepuluh soal dengan materi Mengenal Negara-Negara ASEAN, dan pada siklus III materi Interaksi keruangan antar Negara-negara ASEAN di bidang politik, ekonomi, social dan budaya. Siswa dikatakan menguasai materi apabila sekurang-kurangnya 65% dari jumlah soal dapat dijawab dengan benar. Ketuntasan belajar secara klasikal dinilai berhasil apabila 85% dari jumlah siswa menguasai materi. Data hasil belajar kognitif berupa ulangan harian diberikan pembelajaran melalui Kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK untuk setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 10 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III

No	Pencapaian	Siklus		
		I	II	III
1	Nilai Terendah	50	70	70
2	Nilai Tertinggi	90	100	100
3	Rata-rata nilai	71,29	81,61	82,29
4	Ketuntasan Belajar (%)	51,61%	80,64%	87,10%

Berdasarkan tabel 10 dan grafik 5, indikator keberhasilan untuk ketuntasan belajar, yaitu sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 65. Pada siklus I nilai ulangan terendah 50 dan nilai tertinggi 90 dengan nilai rata-rata 71,29 sehingga daya serap individu secara klasikal daya serapnya masih rendah yaitu 51,61% sehingga penelitian tindakan kelas pada siklus I belum berhasil.

Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan, yaitu nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata 80,64% secara individu sudah berhasil tapi secara klasikal

daya serapnya belum mencapai 85% sehingga penelitian tindakan kelas pada siklus II belum berhasil. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus III. Hasil belajar pada siklus III nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata 82,29 daya serap secara klasikal sebesar 87,10% sehingga penelitian tindakan kelas pada siklus III dianggap telah memenuhi indikator kinerja.

Hasil pengamatan observer tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK pada materi Negara-Negara ASEAN terdiri dari empat indikator, yaitu minat, perhatian, partisipasi dan presentasi. Secara garis besar, hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

Tabel 11. Aktivitas Siswa

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Siswa Aktif	51,61%	83,87%	90,32%
2	Siswa Tidak aktif	48,39%	16,13%	9,68%
3	Rata-rata nilai	67	78	90

Pada siklus I, aktivitas siswa dalam dengan kriteria aktif adalah 51,61%, siswa tidak aktif 48,39% dan rata-rata nilai yang diperoleh perkelompok secara klasikal 67. Siswa mengalami peningkatan aktivitasnya pada siklus II menjadi 83,87% dengan perolehan nilai 78. Secara individu perolehan nilai dalam kegiatan kelompok mengalami peningkatan nilai 78 telah mencapai KKM Mata pelajaran IPS yang telah ditetapkan yaitu 72, namun tingkat aktivitas siswa dalam belajar belum mencapai indikator kinerja 85% sehingga penelitian tindakan kelas pada siklus ini belum berhasil, karena itu penelitian

tindakan dilanjutkan pada siklus III. Pada siklus III aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK mencapai 90,32% dan perolehan nilai rata-rata aktivitas kelompok 90 secara klasikal sudah mencapai indikator kinerja pada penelitian tindakan.

Simpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK (koko bergamistik) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Negara-negara ASEAN di kelas VIII.I SMP Negeri 1 Langsa tahun pelajaran 2017/2018. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar kognitif pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 71,29, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 81,64, dan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 82,29. Ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan dari siklus I ketuntasan belajar sebesar 51,61%, pada siklus II ketuntasan belajar sebesar 80,64% dan pada siklus III ketuntasan belajar 87,10%.

Penerapan model pembelajaran kooperatif kolaboratif berbantuan game IPS berbasis TIK (Koko Bergamistik) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada materi Negara-negara ASEAN di kelas VIII.I SMP Negeri 1 Langsa tahun pelajaran 2017/2018. Peningkatan ini dapat dilihat dari persentase keaktifan siswa pada siklus I siswa aktif 51,61%, pada siklus siswa aktif II 83,87% dan pada siklus II siswa aktif 90,32%.

Daftar Pustaka

Arifin, Zainal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi . 2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta : Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Gora, Winastawan dan Sunarto. 2009. *Pakematik Trategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

Hamid, Marwan.2010. *Modul Penelitian Tindakan Kelas*.Modul Program Sarjana Kependidikan Guru Dalam Jabatan. Aceh : Unit Press LPPM Universitas Almuslim

Hasan, Ishak dkk.2010. *Modul Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Rayon 01: Darussalam Banda Aceh

<http://ewintri.wordpress.com>.Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar. Diunduh 12 September 2012.

Kunandar.2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Muhibbinsyah.2009. *Psikologi Belajar*. Jakarata: Rajawali Pers.

Rafrastara, Fauzi Adi dan Diginovac. 2009. *Membuat Presentasi Multimedia dengan Mocosoft Powerpoint 2007*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

Roseti, Desnita. 2010. *Pemberian Soal-soal dengan Metode Sepuluh sebagai Upaya Meningkatkan Pembelajaran Fisika di Kelas IX SMPN 9 Padang*.Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: HPBI Jawa Tengah dan Bandungan Institute

Rusman.2010. *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.

Solihatin, Etin dan Raharjo.2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*.Jakarta : Bumi Aksara.

Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta :
RajaGrafindo Perkasa

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Jakarta : Alvabeta.

Trianto.2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Pregresif Konsep, Landasan dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group