

Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbantuan Media *Scrabble* dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP

Lies Sunarmintyastuti¹, Hugo Aries Suprpto², Lusiana Wulansari³, Loecita Sandiar⁴, Lidya Natalia Sartono⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Email : liesbina@yahoo.com, bapak.aries@gmail.com, lusiana_ws@yahoo.co
loecitasandiar@gmail.com, lidyanataliasartono@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 29 Oktober 2020

Direvisi: 10 Nopember 2020

Dipublikasikan: Desember 2020

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.4298008

Abstract:

Learning in schools requires continuous innovation and development. This needs to be done, because students must get quality and creative learning. One method that emphasizes cooperative learning is cooperative learning assisted by scrabble media. The purpose of this study was to describe scrabble-assisted cooperative learning in social studies for grade IX students. The method used is a classroom action research method. The results showed that the use of scrabbled-assisted cooperative learning methods could assist classroom learning in social studies subjects. The increase in value from pre-cycle to second cycle is 12 points. Learning is more dynamic and runs actively. The students are active and always looking for good answers.

Keywords: *Cooperative Learning, Scrabbled, IPS*

PENDAHULUAN

Peran guru dalam pembelajaran di kelas ikut menentukan kualitas dan hasil pembelajaran. Sebagai penghubung, guru sebaiknya memahami dan mempunyai karakter dan tingkah laku seperti, dapat membuat iklim belajar yang nyaman. Selain itu guru dapat membujuk siswa agar dapat mengungkapkan keinginan siswa. Disamping itu guru dapat menolong dan mendorong dalam hal kegiatan dan menciptakan sumber atau media yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran dikelas juga menuntut guru dapat membina siswa menjadi sumber belajar bagi siswa lainnya. Guru dapat menjelaskan tujuan pembelajaran pada kelompok dan membant dalam menyebarkan pendapat secara santun. Guru dapat membuat terobosan pembelajaran dengan metode yang jitu. Metode pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pengajaran Juita, H. R., & Widiyanto, S. (2019)

Guru sebagai jembatan antara materi yang diajarkan dengan pembelajaran

kooperatif .Lalu materi dapat ditarik menjadi contoh kehidupan nyata, sehingga siswa mampu memahami materi. Guru sebagai pembentuk pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) . Sebagai pendorong semangat , guru membimbing jalannya diskusi dan pembelajaran bersama di kelas. Guru dapat melatih rasa dan empati sesama siswa .

Pembelajaran dengan metode kerjasama perlu dikembangkan dengan alat bantu, masih dimungkinkan ,dapat menjadi sebuah terobosan baru, sehingga siswa tidak mudah bosan, serta mendapatkan variasi pembelajaran di kelas.

Salah satu metode yang meningkatkan keaktifan siswa untuk adalah kooperatif (Widiyanto, S. 2018). Metode kooperatif learning merupakan pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kerjasama dan komunikasi yang terarah antara guru, dan antar siswa. Namun siswa sering mendapat kendala, baik kendala eksternal maupun internal. Hamonangan, R. H., & Widiyanto, S. (2019). Untuk itu diperlukan metode yang efektif dan lebih maksimal jika ditambah dengan media lain.

Peneliti mencoba untuk menambah media pembelajaran di dalam kelas. Media yang mudah didapat dan digunakan dengan praktis adalah media *Scrabbled* . Media ini umumnya digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, namun menurut hemat peneliti, media ini juga dapat digunakan dalam pelajaran lain, seperti pelajaran IPS.

Scrabble dapat digunakan oleh sampai 4 siswa. Tujuan bermain Scrabble adalah untuk mencapai nilai lebih banyak dari lawan. Seorang pemain menghimpun nilai dengan menempatkan kata-kata di papan permainan. Setiap huruf memiliki nilai yang berbeda, sehingga strategi permainan ini adalah memainkan kata-kata dengan kombinasi huruf yang mempunyai nilai yang tinggi.

Scrabble adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak (15 kolom dan 15 baris).

Biji atau ubin, atau tile permainan berupa keping berbentuk bujur sangkar yang bertuliskan huruf pada salah satu sisi. Pemain mengambil hingga sebanyak tujuh buah keping huruf dari kantong, dan berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang. Kata-kata yang dibuat harus merupakan kata yang diizinkan untuk dimainkan berdasarkan kamus standar sesuai dengan bahasa yang dimainkan. Pemain yang mengumpulkan total poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.

Sebuah papan permainan Scrabble terbuat dari sel-sel di atas kotak persegi. Lebar papan Scrabble terdiri dari 15 sel, dan tingginya juga 15 sel, sehingga keseluruhan selnya berjumlah 225. Ubin Scrabble dipasang dalam sel-sel ini, masing-masing satu ubin untuk satu sel.

Pada pembelajaran IPS , para siswa membuat jawaban dengan membuat kata atau frase, sesuai dengan pertanyaan yang diberikan guru , semisal ,Apa nama ibukota Indonesia ? para siswa membuat kata Jakarta , dengan menggunakan biji yang ada kelompok ,membuat kata tersebut . lalu setelah pertanyaan sudah terjawab, maka kelompok lain mengambil kartu pertanyaan yang sudah dibuat oleh guru.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan dua siklus. Pada pra siklus peneliti mengajar materi kondisi fisik wilayah geografi kepada siswa tanpa metode kooperatif berbantuan scrabbled.

Pada siklus ke dua dan tiga peneliti mengajar, dengan metode cooperative learning berbantuan scrabbled. Jumlah siswa sebanyak 27 siswa kelas IX SMP

Permata Sakti Kota Bekasi. Adapun data yang akan diambil adalah, data wawancara, data pekerjaan rumah siswa, data lapangan, hasil observasi dan hasil tes pretes dan post test pada saat pra siklus, siklus 1 dan 2. Peneliti memberikan tes pilihan berganda sebanyak 30 soal, baik untuk pre tes dan post tes. Pemberian tes tersebut, memperhatikan kondisi siswa. Para siswa diberikan waktu yang leluasa untuk mempersiapkan tes tersebut. Siswa diberikan kesempatan menelaah kembali materi yang sudah diberikan dari guru dan peneliti,

Adapun kriteria penilaian tes mengikuti table.1. dibawah ini :

Tabel.1. Tabel Kriteria Nilai

Huruf	Angka	Angka	Predikat
A	4	85-100	Sangat baik
B	3	70-84	Baik
C	2	55-69	Cukup
D	1	40-54	Kurang
E	0	0-39	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada prasiklus, para siswa diberikan tes pilihan ganda, dengan materi interaksi Antarnegara Asia dan Negara Lainnya. Soal terdiri kondisi alam Negara Negara di dunia dan dinamika penduduknya. Hasil rata-rata didapat sebesar 61 Kriteria kelulusan minimal (KKM) sebesar 70. Nilai tersebut masih di bawah KKM.

Pada tahap siklus kedua, peneliti dibantu guru mata pelajaran IPS, memberikan materi dengan menggunakan pembelajaran kooperatif learning

berbantuan scrabbled. ,masing-masing siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 4 siswa.

Kegiatan diawali dengan penjelasan bagaimana menggunakan scrabble, para siswa dibuat menjadi 5 kelompok, sedangkan 2 siswa menjadi juri dan membantu mempersiapkan alat. Para siswa diharapkan membuat pertanyaan tentang materi yang sedang dibahas, yaitu interaksi antar Negara Asia.. dari pertanyaan itu lalu dijawab oleh kelompok lain, jika mereka dapat menjawab, maka kelompok yang bias menjawab berhak mendapat point dengan membuat satu jawaban. Pertanyaan yang dibuat, harus dikonsultasikan dulu oleh guru, jawaban harus sesingkat mungkin. Seperti contoh, Negara mana di Asia yang sudah dapat memproduksi mobil sendiri? dan seterusnya.

Mereka menggunakan scrabbled. Seperti yang ada pada gambar 1 berikut ini :



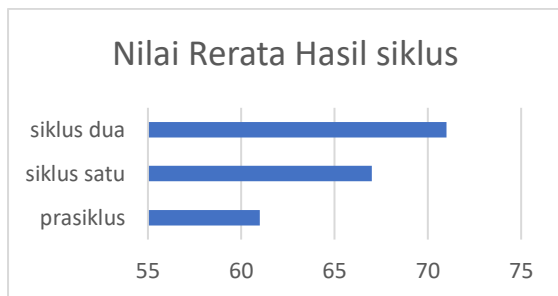
Gambar.1. Permainan scrabbled

Setelah diberikan materi pada siklus pertama, maka peneliti memberikan postes, hasil rata-rata sebesar 67.

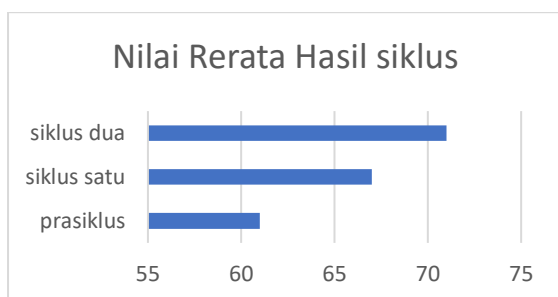
Pada siklus kedua, tim memberikan materi kembali, sesuai dengan apa yang

dilakukan pada siklus satu. Pada hasil post tes siklus ke dua, nilai rata-rata 73.

Adapun grafik nilai dari prasiklus, siklus satu dan siklus dua.



Tabel.2. Nilai rerata hasil siklus



Pada prasiklus ke siklus pertama ada kenaikan sebesar 0.6. Pada siklus pertama dan kedua, terjadi kenaikan sebesar 0.5.

KESIMPULAN

Penggunaan metode kooperatif learning berbantuan scrabbled dapat membantu pembelajaran dikelas pada mata pelajaran IPS. Nilai kenaikan dari prasiklus ke siklus kedua sebanyak 12 poin. Pembelajaran lebih dinamis dan berjalan dengan aktif. Para siswa aktif dan selalu mencari jawaban dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ati, A. P., Widiyarto, S., & Suyana, N. (2018). Penerapan Metode Picture and Picture Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Al Ihsan Dan SMP Tashfia Kota Bekasi. *Adimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 30-36.
- Ati, A. P., Cleopatra, M., & Widiyarto, S. (2020). Strategi Pembelajaran dan Pengajaran Menulis Bahasa Indonesia: Tantangan di Era Revolusi Industri 4.0. *PROSIDING SAMASTA*.
- Ati, A. P., & Widiyarto, S. Literasi Bahasa Dalam Meningkatkan Minat Baca Dan Menulis Pada Siswa Smp Kota Bekasi. *Basastra*, 9(1), 105-113.
- Alifah, S., Narsih, D., & Widiyarto, S. (2019). Pengaruh Metode Partisipatori Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan berwirausaha Siswa Smk. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 10(1)
- Fernandes, R. A., Vidor, D. C. G. M., & Oliveira, A. A. D. (2019). The effect of noise on attention and performance in reading and writing tasks. In *CoDAS* (Vol. 31, No. 4). Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia.
- Hamonangan, R. H., & Widiyarto, S. (2019). Pengaruh self regulated learning dan self control terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 5-10.
- Juita, H. R., & Widiyarto, S. (2019, March). The Effectiveness of Cooperative Learning Methods: A case study of writing learning at Junior High School. In *Second Conference on Language, Literature, Education, and Culture (ICOLLITE 2018)*. Atlantis Press
- Suyana, N., Ati, A. P., & Widiyarto, S. (2019). Metode Partisipatori untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Argumentasi Pada Siswa MTs Nurul Hikmah Kota Bekasi. *Linguista: Jurnal Ilmiah*

- Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 80-86.
- Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyarto, S. (2020). Analisis Kompetensi Guru: Pembelajaran Revolusi Industri 4.0. *PROSIDING SAMASTA*.
- Shao, X., & Purpur, G. (2016). Effects of information literacy skills on student writing and course performance. *The Journal of Academic Librarianship*, 42 (6), 670 - 678. <http://dx.doi.org/10.1016/j.acalib.2016.08.006>
- Nasution, M. K. (2018). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika*, 11(01), 9-16.
- Yanti, S. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Persamaan Garis Melalui Metode Think Pair Share Pada Siswa SMP. *JURNAL ILMIAH WAHANA PENDIDIKAN*, 6(2), 35-38.
- Widiyarto, S. (2018). Pengaruh Metode Cooperative Scrift dan Peran Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Khazanah Pendidikan*, 11(1).
- Widiyarto, S. (2017). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosa Kata terhadap Keterampilan Menulis Eksposisi. *Pesona: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 74-80.
- Widiyarto, S., & Ati, A. P. (2019). Pengaruh Metode Snow Ball Throwing dan Minat Belajar terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Argumen Siswa SMK Insan Mulia Kota Bekasi. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 36-45.
- Widiyarto, S. (2017). Pengaruh Metode Student Teams Achievement Division (STAD) dan Pemahaman Struktur Kalimat terhadap Keterampilan Menulis Narasi. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 8(1).
- Widiyarto, S. (2017). Pengaruh Metode Think, Pair, And Share dan Struktur Kalimat Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *DEIKSIS*, 9(01), 79-89
- Widiyarto, S. (2017). Pengaruh Minat Belajar Dan Pemahaman Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Efektif. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 169-177.
- Wibowo, A. N., Supandi, A., Ati, A. P., Narsih, D., & Widiyarto, S. (2020). Penggunaan Metode Non Directive Dengan Menggunakan Peta Untuk Meningkatkan Kegiatan Dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 66-74.