

# **MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF INFORMAL TIPE PERMAINAN KAR-KARAN PADA MATA PELAJARAN IPS**

**Munawaroh**  
**STKIP PGRI Jombang**  
[munawarohw@yahoo.co.id](mailto:munawarohw@yahoo.co.id)

## **ABSTRAK**

*IPS sebagai ilmu yang mendeskripsikan fenomena sosial, sudah seharusnya menjadi mata pelajaran yang diminati oleh siswa, sehingga apa yang menjadi tujuan kurikulum IPS dapat terwujud. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru IPS harus melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu. Pembelajaran bermutu diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik*

*Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan sejauh mana metode pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII/C di SMP Negeri 5 Jombang.*

*Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan desain Hopkins serta jenis kolaboratif partisipatoris dengan guru di dalam kelas. Penelitian ini dirancang dua siklus tiap siklus tiga kali pertemuan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan. Teknik pengumpulan data berupa tes dan Instrumen penelitian berupa skala penilaian dengan Teknik Analisis data diskriptif eksploratif dan analisis model alir (flow).*

*Hasil penelitian mengungkapkan bahwa dari 36 siswa terdapat 70 % menunjukkan adanya peningkatan motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 90 %. Hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I diperoleh rata-rata 77,08 , sedangkan pada siklus II naik menjadi 83,61 atau semua siswa telah tuntas belajar berdasarkan KKM yang telah ditetapkan yakni 75.*

*Kata kunci: seminar nasional : Pembelajaran Kooperatif informal tipe permainan kar-karan, Motivasi dan Hasil belajar.*

# **IMPROVING STUDENTS' MOTIVATION AND ACHIVEMENT THROUGH INFORMAL COOPERATIVE LEARNING MODEL ON "KAR-KARAN" GAME IN SOCIAL SCIENCE SUBJECT**

**Munawaroh**  
**STKIP PGRI Jombang**  
[munawarohw@yahoo.co.id](mailto:munawarohw@yahoo.co.id)

## **ABSTRACT**

*Social Science (IPS) as a science that describe social phenomena. This subject should be a subject of interest to the students, so what is the purpose of social studies curriculum can be realized. To achieve these objectives, a social studies teacher should implement qualified learning process. Organized quality interactive learning, inspiring, fun, challenging, motivating the students to actively participate and provide enough space for innovation, creativity, and independence according to their talents, interests and physical and psychological development of students*

*The purpose of the research was to improve students' motivation and achievement in social subject of class VII/C Junior High School 5 Jombang by using informal cooperative learning model on "kar-karan" game. This action research applied Hopkins design. It included as participatory action research that collaborate the researcher and teachers. This research was designed in two cycles in which each cycle consisted of three meetings. The data were collected by test, observation and rating scale. The results of the research revealed that there was an improvement of students' motivation during teaching and learning process. It showed that out of 36 students, 70%on the first cycle was motivated and increased 90% on the second cycle. Moreover, there was*

*an improvement of the students' mean score from Cycle 1 and Cycle 2. The mean of score in Cycle 1 was 77.08, while the second cycle was 83.61. It implied that all students had achieved 75 as predetermined KKM*

**Keywords:** *Informal Cooperative Learning Model on "Kar-Karan" game, motivation and achievement.*

## 1. PENDAHULUAN

IPS sebagai ilmu yang mendiskripsikan fenomena sosial, sudah seharusnya menjadi mata pelajaran yang diminati oleh siswa, sehingga apa yang menjadi tujuan kurikulum IPS dapat terwujud. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru IPS harus melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu. Pembelajaran bermutu diselenggarakan secara *interaktif, inspiratif*, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (PP 19 Tahun 2005, pasal 19).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Pengetahuan sosial di sekolah dasar berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia. Pengetahuan sosial bertujuan; (a) mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis; (b) mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial; (c) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (d) meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, baik secara nasional maupun global (Depdiknas, 2003: 6-7)

Siswa pada usia sekolah tingkat pertama, pada dasarnya memiliki potensi dasar yang dapat dikembangkan pada pembelajaran IPS, yakni; potensi dorongan ingin tahu (*sense of curiosity*), dorongan minat perhatian (*sense of interest*), dorongan membuktikan kenyataan (*sense of reality*), dorongan menemukan sendiri (*sense of discovery*), dorongan berpetualang (*sense of adventure*) dan dorongan menghadapi tantangan (*sense of challenge*). (Sumaatmadja, 2002:1).

Pengembangan strategi pembelajaran IPS di sekolah bukan menciptakan suasana dan kondisi baru, tetapi melanjutkan kehidupan yang dimulai dari pengalaman dan kehidupan yang dialami siswa. Menurut Piaget (1963) dalam Wiraatmadja (2002:2) bahwa anak dalam kelompok usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitif pada tingkatan konkret operasional.

Pengembangan strategi pembelajaran IPS sangat membutuhkan model pembelajaran yang tepat salah satu model pembelajaran yang diasumsikan dapat diterapkan pada pembelajaran IPS di SMP adalah model pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Dengan ringkas Abdurrahman dan Bintoro (2000:78) mengatakan bahwa "pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata."

Enam fase utama dalam pembelajaran kooperatif (Arends, 1997) Pembelajaran kooperatif dimulai dengan guru menginformasikan tujuan-tujuan dari pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti dengan penyajian informasi, dalam bentuk teks bukan verbal. dilanjutkan langkah-langkah di mana siswa di bawah bimbingan guru bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang saling bergantung. Fase terakhir dari pembelajaran kooperatif meliputi penyajian produk akhir kelompok atau mengetes apa yang telah dipelajari oleh siswa dan pengenalan kelompok dan usaha-usaha individu.

Banyak alasan mengapa pembelajaran kooperatif dikembangkan. Berbagai temuan penelitian memperlihatkan, bahwa Model Pembelajaran kooperatif membantu guru dan siswa dalam mempelajari pendidikan IPS secara lebih baik. Slavin (1990) menemukan, bahwa 86 persen dari keseluruhan siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran kooperatif memiliki prestasi belajar yang tinggi dalam pendidikan IPS dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran lainnya. Wheeler (1977) melaporkan, bahwa siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran kooperatif lebih berhasil dalam mempelajari IPS daripada siswa yang diajar dengan sistem kompetisi, dengan tingkat perbandingan 74 % : 26%.

Pembelajaran Berbasis Permainan termasuk pembelajaran yang mengakomodasi semua teori belajar yang ada. Smaldino (2005:30) menyatakan bahwa pembelajaran dengan permainan dapat digunakan secara umum, baik untuk teori *behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme*, maupun psikologi sosial. Karena, para siswa merasa senang berpartisipasi aktif dalam permainan tersebut. Dengan demikian, penggunaan pembelajaran ini di kelas dapat dipertanggungjawabkan secara teoritis.

Penerapan pembelajaran dengan memasukkan unsur permainan, apabila dikelola dengan baik, akan menghasilkan hal-hal positif dalam belajar. Meire (2002:206) menyatakan bahwa permainan belajar, jika

dimanfaatkan secara bijak dapat: 1) menyingkirkan keseriusan yang menghambat; 2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar; 3) mengajak orang terlibat penuh; 4) meningkatkan proses belajar.

Agar Pembelajaran Berbasis Permainan mempunyai nilai tambah, maka memenuhi beberapa syarat, yaitu: 1) Terkait langsung dengan dunia kerja/dunia siswa; 2) mengajari pembelajar cara berfikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai dunia nyata bagi diri mereka sendiri dan organisasi mereka secara terus-menerus; 3) sangat menyenangkan dan mengasyikkan, namun tidak sampai membuat pembelajar tampak bodoh atau dangkal; 4) membebaskan pembelajar untuk bekerja sama; 5) menantang, namun tidak sampai membuat orang kecewa dan kehilangan akal; 6) menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi (Meire, 2001:208).

Tipe Permainan Kar-karan adalah suatu permainan tradisional anak-anak di kota Jombang. Permainan ini menggunakan kartu bergambar (biasanya anak-anak menyebutnya wayang) yang terdapat angka di pojok kanan kartunya. Permainan ini membutuhkan sedikitnya 2 orang. Tetapi, biasanya anak-anak melakukannya bertiga, berempat, berlima, atau berenam. Mereka bermain dengan mempertaruhkan sejumlah kartu itu sendiri. Tetapi, tidak selalu kartu yang dipertaruhkan. Kadang-kadang, mereka mempertaruhkan gelang karet. ( Guru IPS Kudu , Kabupaten Jombang)

Metode pembelajaran bermain kar-karan adalah metode pembelajaran yang mengadopsi permainan kar-karan untuk kepentingan belajar siswa. Untuk menjalankan metode ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan. Hal-hal tersebut adalah: 1) menyiapkan perangkat permainan; 2) penentuan kelompok dan pemain; dan 3) menyaipkan aturan permainan. ( Guru IPS Kudu , Kabupaten Jombang)

Perangkat metode bermain kar-karan adalah: 1) kartu (wayang), setiap kelompok kurang lebih 50 lembar; 2) kartu pemain (bertuliskan pemain 1, pemain 2, pemain 3, dan pemain 4 sehingga jumlahnya 4 kartu setiap kelompok); 3) kartu-kartu pertanyaan, jumlahnya tergantung materi yang dipelajari; 4) kartu-kartu jawaban, jumlahnya sama dengan kartu pertanyaan; dan 4) lembar penskoran. ( Guru IPS Kudu, Kabupaten Jombang)

Untuk menentukan kelompok dan pemain, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Idealnya, setiap kelompok beranggotakan empat siswa atau empat pemain. Jadi, ada pemain 1, pemain 2, pemain 3, dan pemain 4. Setiap pemain mempunyai tugas tertentu yang spesifik. Pemain 1 sebagai bandar. Tugasnya adalah mengkocok kartu dan membagikan kartu tersebut kepada dirinya dan pemain lainnya. Pemain 2 sebagai pemegang dan pembaca kartu pertanyaan. Pemain 3 sebagai pemegang dan pembaca kartu jawaban. Pemain 4 sebagai pencatat skor. ( Guru IPS Kudu , Kabupaten Jombang)

Ada beberapa langkah pembelajaran Pembelajaran Kooperatif tipe Permainan Kar-Karan adalah sebagai berikut: Langkah 1: Presentasi Kelas: Presentasi kelas digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Presentasi dapat menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan sebagainya, atau kegiatan pembentukan kelompok. Langkah 2: Pembentukan Kelompok; Kelompok (tim) terdiri dari empat siswa, heterogen dari segi jenis kelamin. Fungsi utama kelompok untuk melaksanakan tugas masing-masing sesuai nomor dada dan dapat pula melakukan persaingan sehat menjawab kuis untuk mendapat skor tertinggi. Langkah 3: Permainan Kar-karan; Permainan kar-karan terdiri dari: (1) kartu wayang (gambar), (2) kartu soal, (3) kartu jawaban, (4) lembar skor. Inti permainan kar-karan adalah turnamen. Dalam turnamen, siswa nomor dada 1 bertugas mengocok kartu wayang (gambar), siswa nomor dada 2 bertugas membuka dan membaca kartu soal, siswa nomor dada 3 bertugas membuka dan menentukan benar/salahnya jawaban, dan siswa nomor dada 4 bertugas mencatat skor. Adapun pelaksanaan permainan, pertama siswa nomor 1 mengocok kartu wayang dan kemudian membagikan pada anggota kelompok dan tiap siswa mendapat 2 kartu wayang. Kemudian siswa yang kartu wayangnya jumlah angkanya tinggi berhak mendapatkan kartu pertanyaan dan berkesempatan menjawab pertanyaan (soal). Bila jawaban salah, maka pertanyaan dapat dilempar pada siswa lain dan bila jawaban benar akan mendapat skor dan seterusnya. Perhitungan skor ditentukan sebagai berikut: 1) jika pemain menjawab benar, diberi skor 3; 2) jika pemain menjawab salah, diberi skor 0, lalu dilempar ke pemain lain; 3) jika menjawab kurang sempurna, diberi skor 1, lalu dilempar ke pemain lain; 4) Jawaban dari lemparan ditentukan sebagai berikut: a) orang pertama, diberi skor 2 b) orang ke dua, diber skor 1. Hasil jawaban setiap pemain dicatat oleh pemain 4. Setelah selesai permainan, peneliti melakukan perhitungan skor yang diperoleh oleh setiap pemain (siswa). e. Penghargaan; Penghargaan diberikan setelah semua soal (pertanyaan) selesai dijawab dan dilanjutkan dengan penghitungan skor, bagi siswa yang memperoleh skor tertinggi dalam kelompoknya akan mendapatkan hadiah (penghargaan). Penghargaan bisa berupa ucapan, hadiah atau sebuah sertifikat. ( guru IPS Kudu, Kabupaten Jombang). Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti menemukan permasalahan “apakah penerapan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII/C di SMP Negeri 5 Jombang “? Dan tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII C SMP Negeri 5 Jombang yang di ajar dengan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan



terdiri dari 15 siswa putri dan 21 siswa putra. Sedangkan teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil tes yang dilakukan setiap akhir siklus.

Data tentang aktivitas kelompok dalam pembelajaran kooperatif informal permainan kar-karan meliputi : 1) saling ketergantungan positif, 2) interaksi tatap muka, 3) akuntabilitas individu 4) keterampilan antar personal diambil dengan menggunakan lembar observasi pada saat dilaksanakan tindakan. Data tentang implementasi pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan yang terjadi di kelas diambil dari catatan lapangan yang dibuat oleh tim peneliti, dan data tentang keterkaitan antara perencanaan dengan pelaksanaan diambil dari skenario pembelajaran dan lembar observasi.

Instrumen dipakai peneliti untuk mengumpulkan data, baik untuk aspek penerapan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan maupun aspek keterampilan kooperatif siswa adalah skala penilaian (*rating scale*) dengan bentuk skor atau ranking

Analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif eksploratif dan analisis model alir (*flow*). Model ini terdiri dari tiga komponen yang dilakukan secara berurutan yaitu kegiatan reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis berlangsung selama kegiatan penelitian dilakukan. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil belajar dan lembar observasi kegiatan kelompok akan dianalisa dengan kriteria skor rata-rata hasil belajar, persentase ketuntasan hasil belajar siswa merupakan skor tes ulangan harian kesatu dan kedua yang diadakan setiap akhir siklus. Hasil belajar ini diperoleh melalui penskoran tanpa rubrik. Skor maksimal yang diperoleh siswa setiap mengikuti tes adalah 100. Skor rata-rata ulangan harian dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Keterangan  $x$  : nilai rata-rata  
 $\sum X$  : jumlah semua nilai siswa  
 $\sum N$  : jumlah siswa

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Untuk mencari persentase ketuntasan belajar dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan  $\sum SP$  = Jumlah skor perolehan  
 $\sum SM$  = Jumlah skor Maksimal

Persentase ketuntasan digunakan untuk mengetahui berapa jumlah siswa yang tuntas atau belum tuntas belajar pada setiap siklus. Prosedur kegiatan penelitian tindakan kelas meliputi kegiatan sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung. Kegiatan sebelum penelitian tindakan kelas berupa observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas.

Kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, dan siklus kedua dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Secara lebih rinci, prosedur penelitian tindakan untuk tiap siklus sebagai berikut Sebelum PTK dilaksanakan, diadakan pengamatan atau observasi terhadap kelas yang menjadi subjek penelitian, yaitu kelas VII/C di SMP Negeri 5 Jombang.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dua siklus dengan tiga kali pertemuan dengan tahapan sebagai berikut: siklus pertama : 1) tahap perencanaan;( a) peneliti menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan, (b) membuat lembar observasi untuk mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran kooperatif informal permainan kar-karan ketika diterapkan, (c) menyusun atau menyiapkan media pembelajaran, (d) menyusun soal/kuis. 2) tahap tindakan; peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang tertuang pada RPP.3) tahap Observasi; peneliti meminta bantuan 2 (dua) orang yaitu guru IPS dan teman sejawat sebagai observer untuk melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. 4).tahap refleksi peneliti melakukan refleksi terhadap jalannya proses pembelajaran. Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Refleksi dilakukan dengan melihat data observasi, apakah proses pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan kerjasama siswa dalam tim. Hasil refleksi ini akan dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Sedangkan pada siklus kedua juga dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan dengan tahapan sebagai berikut:1) tahap perencanaan, peneliti melakukan perbaikan rencana berdasarkan temuan dan rekomendasi dari refleksi siklus pertama. 2) tahap tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai skenario pembelajaran dalam RPP yang telah diperbaiki. 3) observasi, peneliti dengan dibantu guru IPS dan teman sejawat sebagai observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dalam upaya mengumpulkan

data tentang pelaksanaan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dan keterampilan kooperatif siswa. 4) refleksi, peneliti melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus kedua, berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer. Sebagaimana refleksi siklus pertama, refleksi siklus kedua melibatkan peneliti, observer, dan guru IPS dari SMP Negeri 5 Jombang.

Indikator keberhasilan, penelitian dianggap berhasil apabila motivasi siswa meningkat sehingga mencapai kriteria “Baik Sekali” dan hasil belajar mencapai kriteria “Baik”.

### III. HASIL PENELITIAN

A. Hasil paparan data siklus pertama sebagai berikut:

#### 1. Tahap Perencanaan

Rencana tindakan pertama pada tahap perencanaan peneliti melakukan berbagai hal sebagai berikut: a) diskusi dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII; b) observasi terhadap kondisi kelas VII/C SMP Negeri 5 Jombang; c) identifikasi permasalahan dalam proses belajar mengajar; d) menyusun langkah pembelajaran yang sistematis; e) menyusun Silabus dan RPP sesuai model pembelajaran kooperatif informal tipe “permainan kar-karan”; f) menyusun soal dan permainan akademik, untuk penilaian; g) membuat alat observasi, untuk mengetahui keaktifan serta kreativitas siswa dalam pembelajaran; dan h) menyiapkan media permainan dan blangko untuk mencatat skor.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan siklus pertama ini dilakukan tiga kali pertemuan dengan model pembelajaran kooperatif informal tipe “permainan kar-karan”. Tahap ini merupakan implementasi dari apa yang telah direncanakan oleh peneliti bersama observer pada tahap perencanaan, kegiatan ini dimulai pada saat masa belajar awal semester genap tahun ajaran 2012/2013 pada tanggal 7 Januari 2013 dilakukan dilaksanakan pertemuan pertama, tanggal 14 Januari 2012 dilaksanakan pertemuan kedua dan 21 Januari 2013 dilaksanakan pertemuan ketiga di kelas VII/C SMP Negeri 5 Jombang. Tahap ini peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran IPS kelas VII dan teman sejawat. Kegiatan yang dilakukan meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Materi yang dibahas pada siklus pertama adalah “mengidentifikasi perbedaan peta, atlas, dan globe”.

1. Pertemuan Pertama, a) pada kegiatan pendahuluan, pertemuan pertama peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, kemudian memberi tugas ketua kelas untuk memimpin do’a sebelum pembelajaran dimulai, setelah itu peneliti melakukan presentasi kehadiran siswa dan dilanjutkan apersepsi dan motivasi. Kemudian pemberian informasi tentang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan model pembelajaran kooperatif informal tipe “permainan kar-karan”. b) **kegiatan inti**, dilakukan hal-hal sebagai berikut: (1) guru mempresentasikan materi “mengidentifikasi perbedaan peta, atlas, dan globe”; (2) guru membagi siswa dalam beberapa kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 4 siswa (heterogen) sesuai ketentuan model pembelajaran; (3) kerja (tugas) tim yaitu siswa nomor 1 tugas mengocok gambar (wayang), siswa nomor 2 tugas memegang/membaca kartu soal, siswa nomor 3 tugas memegang/membuka kartu jawaban serta menentukan benar/salah jawaban, siswa nomor 4 tugas mencatat skor; (4) permainan, penghitungan skor; (5) pemberian penghargaan.

Selama proses pembelajaran, komunikasi sudah diciptakan sejak awal pembelajaran. Apersepsi dilakukan guru dengan presentasi kehadiran siswa, tanya jawab materi pembelajaran, dan rencana model pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

Sebelum model pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dilaksanakan, guru menjelaskan materi pembelajaran dan dilanjutkan dengan tanya jawab materi untuk mengetahui kemampuan dan motivasi belajar yang dimiliki siswa sebelum pelaksanaan tindakan.

Pada tahap selanjutnya pembentukan kelompok untuk kelas VII/C, sesuai perencanaan siswa dibagi dalam 9 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa dan masing-masing kelompok dipimpin ketua kelompok yang bertugas mengatur pembagian tugas. Proses pembentukan memerlukan waktu 15 menit mengingat ini proses awal sehingga memakan waktu cukup lama.

Dengan pengarahan dari guru sebelum proses pembelajaran, ketua kelompok membagi tugas pada anggota yaitu anggota nomor 1 bertugas memegang, mengocok, dan membagikan kartu wayang (gambar), anggota nomor 2 bertugas memegang dan membaca kartu soal, anggota nomor 3 bertugas memegang dan membaca kartu jawaban, serta menentukan benar atau salahnya jawaban, anggota nomor 4 bertugas mencatat dan menghitung skor.

Selama proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan berlangsung siswa masih bingung dengan tugas dan permainannya karena metode ini sangat asing dan belum pernah diterapkan di sekolah mereka sehingga suasana sangat gaduh karena belum paham proses pembelajaran permainan kar-karan, sehingga guru memberi penjelasan ulang serta bimbingan proses pelaksanaan

pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan sampai siswa paham dan pembelajaran bisa terlaksana dengan penuh semangat, siswa senang, dan bersaing secara sehat untuk memperoleh skor tertinggi.

Tahap akhir, yaitu penghitungan skor bagi siswa yang memperoleh skor tertinggi maju ke depan kelas untuk memperoleh penghargaan (hadiah). c) kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran dan melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

2. Pertemuan kedua, pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2013 dengan tetap melaksanakan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) kegiatan pendahuluan, Pada kegiatan pendahuluan pertemuan kedua peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran masih sama dengan pertemuan pertama yaitu diawali dengan salam serta memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, setelah itu mengecek kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan pemberian apersepsi dan motivasi yaitu menanyakan materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya kepada siswa tentang perbedaan peta, atlas dan globe dilanjutkan dengan menuliskan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan penjelasan singkat tentang materi pembelajaran serta menjelaskan teknik pembelajaran yang akan dilakukan. b) **kegiatan inti**, dilakukan hal-hal sebagai berikut: (1) guru mempresentasikan materi tentang mengidentifikasi jenis-jenis peta, bentuk-bentuk peta, dan pemanfaatan peta; (2) guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 4 siswa (heterogen) sesuai ketentuan model pembelajaran; (3) kerja (tugas) tim yaitu siswa nomor 1 tugas mencocok gambar (wayang), siswa nomor 2 tugas memegang/mem-baca kartu soal, siswa nomor 3 tugas memegang/membuka kartu jawaban serta menentukan benar/salahnya jawaban, siswa nomor 4 tugas mencatat skor; (4) permainan, penghitungan skor; (5) pemberian penghargaan.

Selama proses pembelajaran, komunikasi sudah diciptakan sejak awal pembelajaran. Apersepsi dilakukan oleh guru dengan presentasi kehadiran siswa, tanya jawab materi pembelajaran, dan rencana model pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

Sebelum model pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dilaksanakan, guru menjelaskan materi pembelajaran dan dilanjutkan dengan tanya jawab materi untuk mengetahui kemampuan dan motivasi belajar yang dimiliki siswa sebelum pelaksanaan tindakan.

Pada tahap selanjutnya pembentukan kelompok untuk kelas VII/C, sesuai perencanaan siswa dibagi dalam 9 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa dan masing-masing kelompok dipimpin ketua kelompok yang bertugas mengatur pembagian tugas. Proses pembentukan memerlukan waktu 10 menit lebih cepat dari pertemuan pertama.

Pengarahan dari guru sebelum proses pembelajaran, ketua kelompok membagi tugas pada anggota yaitu anggota nomor 1 bertugas memegang, mencocok, dan membagikan kartu wayang (gambar), anggota nomor 2 bertugas memegang dan membaca kartu soal, anggota nomor 3 bertugas memegang dan membaca kartu jawaban, serta menentukan benar atau salahnya jawaban, anggota nomor 4 bertugas mencatat dan menghitung skor.

Tahap akhir, yaitu penghitungan skor bagi siswa yang memperoleh skor tertinggi maju ke depan kelas untuk memperoleh penghargaan (hadiah). c) kegiatan penutup peneliti satu bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi berupa tes tertulis soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor dengan alokasi waktu 25 menit. Setelah siswa mengerjakan soal peneliti menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

3. Pertemuan ketiga, pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2013 dengan tetap melaksanakan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) kegiatan pendahuluan, pada kegiatan pendahuluan pertemuan ketiga peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran masih sama dengan pertemuan pertama dan kedua yaitu diawali dengan salam serta memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, setelah itu mengecek kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan pemberian apersepsi dan motivasi yaitu menanyakan materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya kepada siswa tentang perbedaan peta, atlas dan globe dilanjutkan dengan menuliskan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan penjelasan singkat tentang materi pembelajaran serta menjelaskan teknik pembelajaran yang akan dilakukan. b) **kegiatan inti**, dilakukan hal-hal sebagai berikut: (1) guru mempresentasikan materi tentang mengidentifikasi jenis-jenis peta, bentuk peta, dan pemanfaatan peta; (2) guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 4 siswa (heterogen) sesuai ketentuan model pembelajaran; (3) kerja (tugas) tim yaitu siswa nomor 1 tugas mencocok gambar (wayang), siswa nomor 2 tugas memegang/mem-baca kartu soal, siswa nomor 3 tugas memegang/membuka kartu jawaban serta menentukan benar/salah jawaban, siswa nomor 4 tugas mencatat skor; (4) permainan, penghitungan skor; (5) pemberian penghargaan.

Selama proses pembelajaran, komunikasi sudah diciptakan sejak awal pembelajaran. Apersepsi dilakukan oleh guru dengan presentasi kehadiran siswa, tanya jawab materi pembelajaran, dan rencana model pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

Sebelum model pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dilaksanakan, guru menjelaskan materi pembelajaran dan dilanjutkan dengan tanya jawab materi untuk mengetahui kemampuan dan motivasi belajar yang dimiliki siswa sebelum pelaksanaan tindakan.

Pada tahap selanjutnya pembentukan kelompok untuk kelas VII/C, sesuai perencanaan siswa dibagi dalam 9 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa dan masing-masing kelompok dipimpin ketua kelompok yang bertugas mengatur pembagian tugas. Proses pembentukan memerlukan waktu 10 menit lebih cepat dari pertemuan pertama dan kedua .

Pengarahan dari guru sebelum proses pembelajaran, ketua kelompok membagi tugas pada anggota yaitu anggota nomor 1 bertugas memegang, mencocok, dan membagikan kartu wayang (gambar), anggota nomor 2 bertugas memegang dan membaca kartu soal, anggota nomor 3 bertugas memegang dan membaca kartu jawaban, serta menentukan benar atau salah jawaban, anggota nomor 4 bertugas mencatat dan menghitung skor.

Tahap akhir, yaitu penghitungan skor bagi siswa yang memperoleh skor tertinggi maju ke depan kelas untuk memperoleh penghargaan (hadiah). c) kegiatan penutup , peneliti satu bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi berupa tes tertulis soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor dengan alokasi waktu 25 menit. Setelah siswa mengerjakan soal peneliti menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

### 3.Tahap Pengamatan/Observasi I

Pada tahap observasi guru IPS. mengamati proses pembelajaran kooperatif informal tipe “permainan kar-karan” dan dan teman sejawat mengamati motivasi belajar siswa.

Hasil observasi siklus pertama pertemuan pertama dengan instrumen motivasi belajar dan evaluasi hasil belajar yang telah dibuat oleh tim peneliti didapatkan hasil seperti tabel berikut ini.

Tabel :1 Data Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Informal Tipe Permainan Kar-karan pada Siklus I Pertemuan ke-1 ,2 dan 3

No	Kegiatan/ Aspek	Skor P1	Skor P2	Skor P3	Rerata Skor	Skor Maksimal	Nilai	Kriteria
1	Pendahuluan	11	11,5	12	11,5	16	72	Baik
2	Kegiatan Inti	11	11,5	12	11,5	16	72	Baik
3	Kegiatan Penutup	11	11,5	12	11,5	16	72	Baik
4	Suasana Kelas	8	8,5	9	8,5	12	70	Sedang
<b>Rerata Nilai Pertemuan ke-1 , 2 dan 3</b>							<b>72</b>	<b>Baik</b>

Tabel : 2 Data Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan ke-1 2 dan 3

No	Indikator	Skor P1	Skor P2	Skor P2	Rerata Skor	Skor Maksimal	Nilai	Kriteria
1	mephatikan saat guru memberi penjelasan	2	2,5	3	2,5	20	12,5	
2	gairah dalam mengikuti pembelajaran	3	3	3	3	20	15	
3	menjalankan tugas belajar yang diberikan	3	3	3	3	20	15	
4	sportivitas dalam permainan	3	3	3	3	20	15	



5	tekun dan tidak mudah putus asa	2	2,5	3	2,5	20	12,5		
	<b>Jumlah</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>14</b>				
	<b>Rerata Nilai Pertemuan ke-1 , 2 dan 3</b>						<b>70</b>	<b>Sedang</b>	

Tabel: 3 Hasil Evaluasi Belajar Siswa pada Siklus I

Jumlah yang belajar	siswa tuntas	Jumlah siswa yang tidak belajar	Persentase		Rata-rata Nilai
			Tuntas	Tidak Tuntas	
30		6	83,33 %	16,67%	77,08

#### 4. Tahap analisis dan refleksi I

##### a. Analisis Data I

Berdasarkan data tabel 1, pelaksanaan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan pada siklus I : kegiatan pendahuluan mencapai 72%, kegiatan inti mencapai 72%, kegiatan penutup mencapai 72% sedang suasana kelas mencapai 70%. Bila melihat rerata pencapaian pelaksanaan pembelajaran sebesar 72%, maka secara umum seluruh tahapan masih perlu diupayakan perbaikan karena belum mencapai kriteria baik sekali.

Tahapan pembelajaran yang baik adalah pada tahap kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Sedang tahap kurang/ sedang adalah suasana kelas. Bila melihat rerata pencapaian pelaksanaan pembelajaran sebesar 72%, maka seluruh tahapan perlu diupayakan, karena belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu kriteria baik sekali.

Untuk aspek motivasi belajar siswa pada siklus I berdasarkan tabel 2, mencapai nilai 70. Dengan rincian: memperhatikan saat guru memberi penjelasan mencapai nilai 12,5, menjalankan tugas belajar yang diberikan mencapai nilai 15, gairah dalam mengikuti pembelajaran mencapai nilai 15, sportivitas dalam permainan mencapai nilai 15, dan tekun dan tidak mudah putus asa mencapai nilai 12,5.

Berdasarkan tabel 3, diketahui sebanyak 83,33% siswa yang tuntas belajar dan 16,67% siswa dinyatakan remedial berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan di SMP Negeri 5 Jombang yaitu 75%.

##### b. Refleksi Data I

kegiatan pada tahap refleksi adalah melakukan diskusi secara intensif untuk menetapkan tingkat keberhasilan perbaikan tindakan dan langkah perbaikan selanjutnya sehingga dapat memenuhi tujuan penelitian. Tahap refleksi dilakukan oleh peneliti bersama observer. Diskusi peneliti dan observer terhadap refleksi tindakan pada siklus I merekomendasikan untuk melakukan beberapa perubahan pada siklus II. Perubahan itu meliputi: 1) tahap penyajian materi oleh guru, kegiatan inti guru menjelaskan/mempresentasikan materi diminimalisir agar memberikan kesempatan siswa lebih aktif; 2) tahap permainan/kuis siswa secara bergantian memerankan tugas yaitu tugas anggota pada siklus pertama tidak sama dengan tugasnya pada siklus kedua. Kedua modifikasi teknik ini diharapkan agar siswa menjadi lebih aktif belajar, interaksi antar anggota kelompok lebih intensif, proses pembelajaran berjalan baik dan motivasi belajar siswa juga lebih baik

## B. HASIL PAPARAN DATA PADA SIKLUS KEDUA

### 1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan rencana berdasarkan temuan dan rekomendasi dari refleksi siklus pertama. Tahap pelaksanaan tindakan siklus kedua dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan yaitu tanggal 4 Februari 2013, tanggal 11 Februari dan 18 Februari 2013. Siklus kedua peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif informal tipe "permainan kar-karan" yang langkah-langkahnya sedikit diperbaiki oleh peneliti, yaitu: (1) penyajian materi oleh guru diminimalisir agar memberikan kesempatan siswa lebih aktif, (2) kuis atau kartu soal diperbanyak.

### 2. Tahap pelaksanaan siklus kedua

Tahap pelaksanaan siklus kedua, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah diperbaiki, dengan model pembelajaran kooperatif informal tipe "permainan kar-karan". Pada tahap ini merupakan implementasi dari apa yang telah direncanakan oleh peneliti bersama observer pada tahap

perencanaan. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. 1) **Pertemuan pertama**

**a) Kegiatan Pendahuluan**, peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran diawali dengan salam serta memberi tugas ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, setelah itu peneliti melakukan presentasi kehadiran siswa dilanjutkan pemberian apersepsi dan motivasi yaitu tanya jawab mengenai pengertian garis lintang dan garis bujur, dan diteruskan dengan pemberian informasi tentang tujuan pembelajaran, materi yang akan dipelajari dan model pembelajaran yang akan diterapkan.

**b) Kegiatan Inti** (1) guru mempresentasikan materi, tapi penyajian materi oleh guru diminimalisir untuk memberikan kesempatan siswa lebih aktif; (2) siswa membaca buku paket selama 15 menit; (3) siswa dibentuk kelompok sesuai pada siklus I; (4) kerja (tugas tim); (5) permainan (kuis); (6) perhitungan skor; (7) pemberian penghargaan.

Awal kegiatan inti guru mengadakan presensi kehadiran siswa, tanya jawab materi minggu lalu dan dilanjutkan dengan guru memberi tugas siswa untuk membaca buku paket, materi pelajaran hari itu selama 15 menit dan kemudian siswa menyimpan buku dalam tas.

Tahap selanjutnya pembentukan kelompok, pembentukan kelompok anggota tetap sama namun ada perubahan dalam pembagian tugas dengan tujuan agar siswa lebih bertanggung jawab pada tugas, lebih termotivasi dan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada siklus kedua siswa sudah tertib, termotivasi mengikuti pembelajaran, sangat sportif dalam permainan, tekun dan tidak pantang menyerah untuk bersaing secara sehat dalam memperoleh skor tertinggi. Sehingga siswa tidak ingin berhenti dalam proses pembelajaran. Tahap akhir yaitu penghitungan skor, bagi siswa yang memperoleh skor tertinggi memperoleh penghargaan (hadiah). **c) kegiatan penutup**, guru dan siswa membuat kesimpulan materi dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

2. Pertemuan kedua, a) kegiatan pendahuluan, kegiatan pembelajaran diawali dengan salam serta memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, setelah itu peneliti mengabsen kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan pemberian apersepsi dan motivasi untuk menanyakan materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya dilanjutkan dengan menuliskan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan di capai serta teknik pembelajaran yang akan dilakukan. **b) Kegiatan Inti**, pembelajaran pertemuan ketiga dilakukan sebagai berikut: (1) guru mempresentasikan materi, tetapi penyajian materi oleh guru diminimalisir untuk memberi kesempatan siswa lebih aktif; (2) siswa membaca buku paket selama 15 menit; (3) siswa dibentuk kelompok sesuai pada siklus pertama; (4) kerja (tugas tim); (5) permainan (kuis); (6) perhitungan skor; (7) pemberian penghargaan. Awal kegiatan inti guru mengadakan presensi kehadiran siswa, tanya jawab materi minggu lalu dan dilanjutkan dengan guru memberi tugas siswa untuk membaca buku paket, materi pelajaran dilakukan selama 15 menit dan kemudian siswa menyimpan buku dalam tas. Tahap selanjutnya pembentukan kelompok, untuk siklus kedua pembentukan kelompok anggota tetap sama namun ada perubahan dalam pembagian tugas dengan tujuan agar siswa lebih bertanggung jawab pada tugas, lebih termotivasi dan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada siklus kedua siswa lebih tertib, bergairah mengikuti pembelajaran, sportif dalam permainan, tekun dan tidak pantang menyerah untuk bersaing secara sehat dalam memperoleh skor tertinggi. Karena motivasi yang tinggi sehingga siswa tidak ingin berhenti dalam proses pembelajaran. Tahap akhir yaitu penghitungan skor, bagi siswa yang memperoleh skor tertinggi memperoleh penghargaan (hadiah). **c) kegiatan penutup**, guru dan siswa membuat kesimpulan materi dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

3. Pertemuan ketiga, a) kegiatan pendahuluan, kegiatan pembelajaran diawali dengan salam serta memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, setelah itu peneliti mengabsen kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan pemberian apersepsi dan motivasi untuk menanyakan materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya dilanjutkan dengan menuliskan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan di capai serta teknik pembelajaran yang akan dilakukan. **b) Kegiatan Inti**, pembelajaran pertemuan kedua dilakukan sebagai berikut: (1) guru mempresentasikan materi, tapi penyajian materi oleh guru diminimalisir untuk memberi kesempatan siswa lebih aktif; (2) siswa membaca buku paket selama 15 menit; (3) siswa dibentuk kelompok sesuai pada siklus pertama; (4) kerja (tugas tim); (5) permainan (kuis); (6) perhitungan skor; (7) pemberian penghargaan. Awal kegiatan inti guru mengadakan presensi kehadiran siswa, tanya jawab materi minggu lalu dan dilanjutkan dengan guru memberi tugas siswa untuk membaca buku paket, materi pelajaran dilakukan selama 10 menit dan kemudian siswa menyimpan buku dalam tas. Tahap selanjutnya pembentukan kelompok, untuk siklus kedua pembentukan kelompok anggota tetap sama namun ada perubahan dalam pembagian tugas dengan tujuan agar siswa lebih bertanggung jawab pada tugas, lebih termotivasi dan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada siklus kedua siswa lebih tertib, bergairah mengikuti pembelajaran, sportif dalam permainan, tekun dan tidak pantang menyerah untuk bersaing secara sehat dalam memperoleh skor tertinggi. Karena motivasi yang tinggi sehingga siswa tidak ingin berhenti dalam proses pembelajaran. Tahap akhir yaitu penghitungan skor, bagi siswa yang memperoleh skor tertinggi memperoleh penghargaan (hadiah).

c) **kegiatan penutup**, peneliti memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran serta merefleksi kegiatan diskusi kelompok dan dilanjutkan dengan evaluasi tes tulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor dengan alokasi waktu 25 menit. Setelah selesai mengerjakan soal siswa diperintahkan untuk mengumpulkan hasil kerjanya ke meja guru. Setelah itu ketua kelas langsung memimpin doa pertanda selesainya kegiatan pembelajaran siklus kedua pertemuan ketiga.

### 3. Tahap Pengamatan/Observasi

Tahap pengamatan, peneliti dibantu guru IPS ibu untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dan teman sejawat untuk mengamati aktivitas belajar siswa. Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Data Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Informal Tipe Permainan Kar-karan pada Siklus II

No	Kegiatan/ Aspek	Skor P1	Skor P2	Skor P3	Rerata Skor	Skor Maksimal	Nilai	Kriteria
1	Pendahuluan	14	15	16	15	16	94	Baik Sekali
2	Kegiatan Inti	15	15	15	15	16	94	Baik Sekali
3	Kegiatan Penutup	13	14	15	14	16	88	Baik Sekali
4	Suasana Kelas	12	12	12	12	12	100	Baik Sekali
<b>Rerata Nilai Pertemuan ke-1, 2 dan 3</b>							<b>94</b>	<b>Baik Sekali</b>

Tabel 5 Data Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II

No	Indikator	Skor P1	Skor P2	Skor P3	Rerata Skor	Skor Maksimal	Nilai	Kriteria
1	mephatikan saat guru memberi penjelasan	3	3,5	4	3,5	20	17,5	
2	gairah dalam mengikuti pembelajara	3	3,5	4	3,5	20	17,5	
3	menjalankan tugas belajar yang diberikan	3	3,5	4	3,5	20	17,5	
4	sportivitas dalam permainan	4	4	4	4	20	20	
5	tekun dan tidak mudah putus asa	3	3,5	4	3,5	20	17,5	
<b>Rerata Nilai Pertemuan ke-1, 2 dan 3</b>							<b>87,5</b>	<b>Baik Sekali</b>

Tabel 6 : Hasil Evaluasi Belajar Siswa pada Siklus II

Jumlah yang belajar	siswa tuntas	Jumlah siswa yang tidak belajar	Persentase		Rata-rata Nilai
			Tuntas	Tidak Tuntas	
36		0	100 %	0%	83,61

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir pertemuan ketiga sebanyak 100 % siswa telah tuntas belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan di SMP Negeri 5Jombang yaitu 75 %.

#### 4. Tahap Analisis dan Refleksi

1) **Analisis Data.** Analisis data siklus kedua dilaksanakan dengan membandingkan hasil tindakan siklus pertama dan siklus kedua. Analisis terhadap hasil tindakan siklus kedua untuk pelaksanaan pembelajaran kooperatif informal tipe “permainan kar-karan” dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7 Analisis Perbandingan Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Informal Tipe Permainan Kar-karan

No	Kegiatan/Aspek	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Kenaikan	Ket.
1	Pendahuluan	72	94	22%	Meningkat
2	Kegiatan Inti	72	94	22%	Meningkat
3	Kegiatan Penutup	72	88	16%	Meningkat
4	Suasana Kelas	70	100	30%	Meningkat
<b>Rerata Nilai</b>		<b>72</b>	<b>94</b>	<b>22%</b>	<b>Meningkat</b>

Berdasarkan tabel 7, diperoleh informasi bahwa tahapan pendahuluan mengalami peningkatan dari 72 menjadi 94, jadi angka kenaikan 22%. Kegiatan inti mengalami peningkatan dari 72 menjadi 94, jadi angka kenaikan 22%. Kegiatan penutup mengalami peningkatan dari 72 menjadi 88, jadi angka kenaikan 16%. Suasana kelas juga mengalami peningkatan dari 70 menjadi 100, jadi angka kenaikan 30%. Secara keseluruhan aspek pelaksanaan pembelajaran mengalami kenaikan 22% setelah dilakukan tindakan pada siklus kedua. Dengan perolehan nilai sebesar 94, maka tindakan pada siklus kedua untuk pelaksanaan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dianggap telah berhasil karena masuk dalam kriteria baik sekali.

Tabel 8 Analisis Perbandingan Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Kenaikan	Ket.
1	memperhatikan saat guru memberi penjelasan	12,5	17,5	5%	Meningkat
2	gairah dalam mengikuti pembelajaran	15	17,5	2,5%	Meningkat
3	menjalankan tugas belajar yang diberikan	15	17,5	2,5%	Meningkat
4	sportivitas dalam permainan	15	20	5%	Meningkat

No	Indikator	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Kenaikan	Ket.
5	tekun dan tidak mudah putus asa	12,5	17,5	5%	Meningkat
	<b>Rerata</b>	<b>70</b>	<b>90</b>	<b>4%</b>	<b>Meningkat</b>

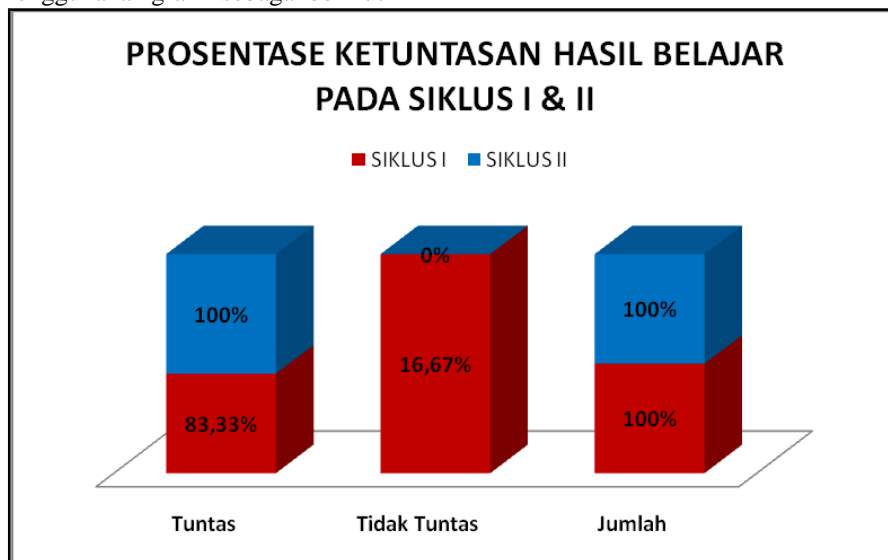
Hasil pencatatan dan observasi pada siklus II, berdasarkan tabel 8 diperoleh informasi yaitu: memperhatikan saat guru memberi penjelasan mengalami kenaikan 5% dari 12,5 menjadi 17,5 gairah dalam mengikuti pembelajaran mengalami kenaikan 2,5% dari 15 menjadi 17,5, menjalankan tugas belajar yang diberikan mengalami kenaikan 2,5% dari 15 menjadi 17,5, sportivitas dalam permainan mengalami kenaikan 5% dari 15 menjadi 20, tekun dan tidak mudah putus asa juga mengalami kenaikan 5% dari 12,5 menjadi 17,5. Dengan perolehan nilai sebesar 90 maka dapat dikatakan memenuhi kriteria baik sekali.

Tabel 9 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Siklus 1			Siklus 2		
Tuntas	T.Tuntas	Jumlah	Tuntas	T.Tuntas	Jumlah
83.33%	16.67%	100%	100%	-	100%

Sumber : Hasil penelitian yang diolah

Agar lebih jelasnya dibawah ini disajikan persentase ketuntasan hasil belajar siswa siklus I dan II dengan menggunakan grafik sebagai berikut



Gambar .1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan II.

( Sumber : Tabel 9)

**2) Refleksi Data,** kegiatan refleksi dilakukan pada setiap akhir pertemuan selama siklus. Tahap ini merupakan tahap mengamati secara rinci segala hal yang terjadi di kelas baik berupa kinerja guru maupun aktivitas siswa. Hasil refleksi pada siklus II ini digunakan sebagai rencana tindakan pada pembelajaran selanjutnya. Selama proses pembelajaran siklus kedua tercatat beberapa kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan yang telah dimodifikasi mengakibatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Pada saat guru menyampaikan penjelasan awal terhadap model pembelajaran siswa tertarik dan antusias melaksanakan kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar dan kemampuan menjawab pertanyaan juga keterampilan bekerjasama sebagai kelompok/tim pada pembelajaran permainan kar-karan baik sekali, hal ini tampak pada keaktifan siswa mengikuti kuis pada permainan kar-karan terlebih pada akhir pembelajaran yaitu tahap pemberian penghargaan siswa sangat antusias dan termotivasi dalam belajar. Paparan di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-

karan pada siklus kedua tercapai sesuai dengan kriteria yang diharapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa..

#### IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan peneliti dari hasil observasi diketahui bahwa pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dengan langkah-langkah yang diterapkan pada siklus pertama kurang berjalan dengan baik dan hasilnya belum maksimal karena siswa belum terbiasa dan masih bingung dengan proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan karena bagi siswa ini merupakan model yang baru bagi pembelajaran mereka.

Modifikasi langkah-langkah pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan pada tahap presentasi materi pembelajaran oleh guru diubah dengan siswa lebih aktif diantaranya dengan keaktifan dalam membaca buku paket agar siswa lebih memahami materi pembelajaran dan mampu menjawab pertanyaan atau kuis pada pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan dengan tepat. Modifikasi lain pada tahap kemampuan kerjasama sebagai kelompok juga berbeda pada siklus pertama dan siklus kedua, anggota kelompok pada siklus pertama juga berbeda dengan anggota kelompok pada siklus kedua begitu juga dengan pembagian peran anggota pada siklus pertama berbeda dengan peran anggota pada siklus kedua hal ini bertujuan agar siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, interaksi antar siswa lebih baik, kerjasama kelompok berjalan lancar dan motivasi belajar siswa meningkat.

Gambaran hasil siklus dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil refleksi siklus pertama digunakan sebagai acuan dalam menentukan perbaikan tindakan pada siklus kedua. Sedangkan hasil refleksi siklus kedua digunakan sebagai acuan untuk rencana tindak lanjut pada pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan kedua analisis dari pengamatan kedua pengamat dapat diketahui bahwa semua aspek yang diamati pada siklus satu dan siklus dua mengalami peningkatan dapat ditunjukkan dengan hasil peningkatan dari persentasi ketuntasan hasil belajar siswa dari 83,33% pada siklus pertama menjadi 100% pada siklus kedua. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan pada tahap refleksi adalah melakukan diskusi secara intensif untuk menetapkan tingkat keberhasilan perbaikan tindakan dan langkah perbaikan selanjutnya sehingga dapat memenuhi tujuan penelitian. Tahap refleksi dilakukan oleh peneliti bersama observer. Diskusi peneliti dan observer terhadap refleksi tindakan pada siklus I merekomendasikan untuk melakukan beberapa perubahan pada siklus II. Perubahan itu meliputi: 1) tahap penyajian materi oleh guru, kegiatan inti guru menjelaskan/mempresentasikan materi diminisialisir agar memberikan kesempatan siswa lebih aktif; 2) tahap permainan/kuis siswa secara bergantian memerankan tugas yaitu tugas anggota pada siklus pertama tidak sama dengan tugas pada siklus kedua. Kedua modifikasi teknik ini diharapkan agar siswa menjadi lebih aktif belajar, interaksi antar anggota kelompok lebih intensif, proses pembelajaran berjalan baik dan motivasi belajar siswa juga lebih baik

Begitu juga yang terjadi pada siklus kedua kegiatan refleksi dilakukan pada setiap akhir pertemuan selama siklus. Tahap ini merupakan tahap mengamati secara rinci segala hal yang terjadi di kelas baik berupa kinerja guru maupun aktivitas siswa. Hasil refleksi pada siklus II ini digunakan sebagai rencana tindakan pada pembelajaran selanjutnya. Selama proses pembelajaran siklus kedua tercatat beberapa kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan yang telah dimodifikasi mengakibatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Pada saat guru menyampaikan penjelasan awal terhadap model pembelajaran siswa tertarik dan antusias melaksanakan kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar dan kemampuan menjawab pertanyaan juga keterampilan bekerjasama sebagai kelompok/tim pada pembelajaran permainan kar-karan baik sekali, hal ini tampak pada keaktifan siswa mengikuti kuis pada permainan kar-karan terlebih pada akhir pembelajaran yaitu tahap pemberian penghargaan siswa sangat antusias dan termotivasi dalam belajar. Paparan di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran kooperatif informal tipe permainan kar-karan pada siklus kedua tercapai sesuai dengan kriteria yang diharapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa..

#### v. KESIMPULAN

Penerapan *Metode Pembelajaran Kooperatif Informal Tipe Permainan Kar-Karan* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) secara efektif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas VII/C SMP Negeri 5 Jombang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M & Bintoro, T. 2000. *Memahami dan Menangani Siswa dengan Problem Belajar*. Jakarta : Depdiknas.
- Arikunto, Suharjo, dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arend, R.I. 2004. *Learning to Teach*. New York. McGraw-Hill.

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Depdiknas. 2003. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Guru IPS Kudu, pembelajaran Kooperatif Informal Permainan kar-karan
- Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning*. Bandung: Kaifa.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Smaldino, Sharon E. dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey, Pearson Education, Inc: Upper Saddle River.
- Suhardjono. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumaatmadja, N. 2002. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Tingkat Pendidikan Dasar dan Menengah*, makalah disampaikan pada Seminar Nasional Pembaharuan Pendidikan IPS, HISPISI Jawa Barat, Bandung 31 Oktober 2002, tidak diterbitkan.
- Slavin, R.E. 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Massacussett: Allyn and Bacon.
- Wiraatmadja, *Pendidikan Sejarah di Indonesia Perspektif Lokal, Nasional dan Global*, Bandung: Historia Utama Press.
- Wheeler, 1977, dalam artikel Implementasi Model cooperative learning dalam Pendidikan IPS di tingkat persekolahan, Artikel Pendidikan Net Work. [Researchengines.educationcreativity.com/0805arief6](http://researchengines.educationcreativity.com/0805arief6).
- <http://wikipedia.ac.id/permainan/online.php?=-com>, di akses tanggal 10 Desember 2011
- <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>, di akses tanggal 10 Desember 2011.