

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
COOPERATIVE LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA  
LIPS CARD GAMES DI KELAS VII.1 SMP NEGERI 2 KOTO BESAR  
KABUPATEN DHARMASRAYA**

**Eliyarni**

Guru SMP Negeri 2 Koto Besar- Kab. Dharmasraya-Sumbar

Email: [eli.sikumbang@yahoo.co.id](mailto:eli.sikumbang@yahoo.co.id)

**Abstrak**

*Berdasarkan nilai pre tes didapatkan data rendahnya hasil belajar siswa, dari 30 siswa yang tuntas 18 orang (60 %) dan 12 orang (40 %) belum tuntas dengan nilai rata-rata 58.46. Nilai rata-rata ini masih jauh dari nilai KKM IPS yaitu 65 dengan ketuntasan klasikal 85 %. Hal ini disebabkan materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Sejarah merupakan materi yang sulit dipahami siswa. Hal ini bisa dipahami karena materinya menyangkut masa lampau dan materinya padat. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning dengan menggunakan media LIPS CARD GAMES dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat Penelitian adalah agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menjadi alternatif model/ media bagi guru sejenis atau bisa dimodifikasi oleh guru mata pelajaran lain. Penelitian dilaksanakan dengan dua siklus, setiap siklus diadakan dua kali pertemuan. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning dan media LIPS CARD GAMES dengan langkah-langkah perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, evaluasi setiap akhir siklus I dan II. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pre test rata-rata 58.46 menjadi 63.20 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 70.12 pada siklus II dan ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan dari 60 % menjadi 75 % dan diakhir siklus II menjadi 87 %. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran Cooperative Learning dan media LIPS CARD GAMES pada Mata Pelajaran IPS di SMP dapat dijadikan alternatif model pembelajaran bagi guru lain.*

**Kata Kunci :** Hasil Belajar , Cooperative Learning, media LIPS CARD GAMES dan SMPN 2 Koto Besar

### **Abstract**

*Based on the value of pre test obtained low data low of student learning outcomes, from 30 students who completed 18 people (60%) and 12 people (40%) has not been completed with an average value of 58.46. This average value is still far from the value of IPS KKM that is 65 with 85% classical completeness. This is because the material of Indonesian Society Life in Pre-History is difficult material for students to understand. This is understandable because the material concerns the past and the material is solid. To solve the problem, the researcher uses Cooperative Learning model using LIPS CARD GAMES media in hopes to improve student learning outcomes. Research aims to improve student learning outcomes. Benefits Research is that students get a fun learning experience, an alternative model/media for that teachers or can be modified by other subject teachers. The study was conducted with two cycles, each cycle held two meetings. Learning is carried out using Cooperative Learning and LIPS CARD GAMES learning models with planning steps action, execution action, evaluation at the end of cycles I and II. There was an increasing in the students' learning outcomes in the pre-test averages 58.46 to 63.20 in cycle I and increased again to 70.12 in cycle II and student completeness also increased from 60% to 75% and at the end of cycle II to 87%. Based on the results of research, there is an increase in student learning outcomes. Implementation of Cooperative Learning and LIPS CARD GAMES learning model in IPS Subjects in Junior High School can be an alternative learning model for other teachers.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Cooperative Learning, LIPS CARD GAMES media and SMPN 2 Koto Besar*

### **PENDAHULUAN**

Guru sebagai pengajar harus mampu memerankan diri sebagai pemimpin, pembimbing, pengatur, partisipan, supervisor motivator, evaluator dan konselor. Peran guru yang paling dominan adalah evaluator yang dituntut mampu melakukan proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran dan menilai hasil belajar siswa (Izzan, 2012:39). Oleh karena itu pelaksanaan kurikulum didasarkan pada kompetensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, guru memastikan bahwa semua peserta didik mendapat kesempatan yang sama untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Kenyataan itu penulis temui dalam mata pelajaran yang penulis ampu, dimana rendahnya hasil belajar yang didapat siswa pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia dari dari 30 siswa hanya 18 orang (60 %) yang tuntas sedangkan 12 orang (40 %) belum tuntas dengan nilai rata-rata 58.46.

Rendahnya hasil belajar tersebut salah satu sebabnya adalah karena begitu banyaknya materi yang harus disampaikan sedangkan waktu terbatas ditambah lagi dengan adanya hari libur, serta adanya Try Out untuk kelas IX dimana siswa

kelas VII dan VIII di liburkan karena ruangan belajarnya terpakai untuk pelaksanaan ujian.

Penggunaan metode belajar dengan *cooperative learning* dapat menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan pada materi IPS (Febriana, 2011). Metode belajar *cooperative learning* merupakan suatu metode belajar dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil (Solihatun dan Raharjo, 2008). Metode ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk juga mata pelajaran IPS dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam berkerjasama dalam kelompoknya. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan ternyata model pembelajaran *Cooperative Learning* dapat meningkatkan hasil belajar, maka penulis mencoba menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan berkreasi membuat media pembelajaran yang diberi nama LIPS CARD GAMES (PERMAINAN KARTU LUDO IPS). Media LIPS CARD GAMES terdiri dari (1). Kartu yang di sisi depan ditempel gambar tentang peninggalan budaya Pra Aksara, Hindu-Budha dan Islam. Pada sisi lainnya ditempel kertas bewarna yang akan menjadi petunjuk jawaban yang diberikan siswa cocok atau tidak. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan media LIPS CARD GAMES diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengertian belajar menurut Lefudin (2017:4) mengemukakan bahwa belajar proses dimana tingkah laku (dalam artian luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan. Pendapat senada juga dikemukakan. Lefudin (2017:27-28), berpendapat bahwa tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar. Sementara itu (Hadiyanto, 2016: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bahan evaluasi untuk melihat capaian keberhasilan peserta didik. Selain itu sebagai bahan untuk melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu tindakan yang dilakukan individu melalui interaksi dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku, sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melalui proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan tingkah laku siswa dan hasil belajar digunakan sebagai bahan evaluasi untuk merumuskan tindakan selanjutnya.

Pembelajaran koperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Unsur-unsur pembelajaran Kooperatif paling sedikit ada 4 macam: (1). Saling ketergantungan positif, (2). Interaksi tatap muka, (3). Akuntabilitas individual, (4). Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi (Darmadi, 2017:156).

Berdasarkan pendapat diatas jelas bahwa pembelajaran kooperatif melatih siswa bekerjasama, mempuk rasa sosial, mengembangkan kreativitas dan belajar bertanggung jawab. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif: (1). Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2). Menyajikan Informasi, (3). Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar, (4). Membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5). Evaluasi dan (6). Memberikan

penghargaan. Keunggulan Pembelajaran Cooperative menurut Susanto (2014:251) sebagai berikut: (1) Motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya, (2) Menimba berbagai informasi (3) Menghasilkan peningkatan kemampuan akademik dan (4) membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen (jenis kelamin, ras, tingkat akademis, dll) sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya dalam mempelajari satu Kompetensi Dasar.

Media berasal dari kata medium yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Banyak pakar media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa dapat terangsang ketika mengikuti pembelajaran (Duludu, 2017:9). Pendapat dari Sadiman (1993:16) menyatakan bahwa media pendidikan memiliki beberapa manfaat, diantaranya: (a) dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti obyek yang terlalu besar atau terlalu kecil, (c) dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, dan (d) dapat memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama. Arief S. Sadiman, dkk (2007: 55 – 75), telah membagi media visual diam menjadi film bingkai, transparansi dan permainan/simulasi. Media permainan adalah suatu media di mana setiap pemain berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu. Media permainan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah seperangkat media yang dijadikan sebagai sarana permainan yang mirip dengan permainan LUDO, sehingga penulis menamai media permainan ini dengan **LIPS CARD GAMES**.

Alat-alat pada media ini terdiri dari:

1. Alat Permainan LUDO
2. Beberapa lembar kartu yang telah ditempel gambar hasil kebudayaan Zaman Pra Aksara dan kode warna
3. Beberapa lembar kartu yang telah ditempel gambar hasil kebudayaan zaman Hindu-Budha
4. Kotak yang bertuliskan nama Zaman kehidupan Masyarakat pada masa Pra Aksara .

## **METODOLOGI**

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Koto Besar yang berlokasi di Kenagarian Koto Gadang, Kecamatan Koto Besar, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat. Subjek penelitian ini siswa Kelas VII.1 SMPN 2 Koto Besar, Kabupaten Dharmasraya Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 30 orang terdiri dari 20 orang perempuan (67 %) dan 10 orang laki-laki (33 %).Objek Penelitian: adalah Hasil Belajar Siswa. Waktu Penelitian : Penelitian dilakukan dalam waktu 3 bulan pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia. Waktu penelitian dilakukan pada Semester II (bulan Februari sampai April 2018) Tahun Pelajaran 2017/2018.

## PROSEDUR PENELITIAN

### Refleksi Awal

Berdasarkan data hasil pre tes siswa pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia yang rendah, dimana dari 30 siswa yang tuntas 18 orang (60%) sedangkan yang tidak tuntas 12 (40 %) dengan nilai rata-rata 58.46. Hal ini menjadi pikiran bagi peneliti kalau hal ini tidak mungkin dibiarkan, perlu ada perbaikan sehingga pada akhirnya terjadi perubahan dalam proses pembelajaran yang akan berimbas terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa disebabkan oleh faktor, dari siswa dengan timbulnya kejenuhan karena materi Kehidupan Masyarakat Indonesia materinya banyak dan bersifat verbal. Oleh karena itu guru perlu mencari model pembelajaran yang cocok agar kejenuhan siswa bisa diatasi dan materi dapat diserap siswa sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Penelitian tindakan kelas pada prinsipnya adalah usaha untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Kemmis dan Taggart (1988) menyatakan bahwa model penelitian tindakan adalah berbentuk spiral. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi perencanaan atau pelaksanaan observasi dan refleksi.

### Rancangan Penelitian

Pelaksanaan penelitian terdiri dari 2 siklus setiap siklus terdiri dari 2x pertemuan, dan setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran. Pada siklus I dan siklus II pembelajaran materi Kehidupan Masyarakat Indonesia dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES*. Di akhir siklus I dan siklus II diadakan test tertulis, untuk lebih jelas perincian setiap kegiatan pada setiap Siklus adalah sebagai berikut:

Siklus I, direncanakan bulan 2 April 6 April 2018 pada materi I: Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Aksara

#### a. Perencanaan

Mengadakan kegiatan penelitian dengan menyusun RPP pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES*

#### b. Tindakan

Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP untuk 2 x pertemuan pada Materi pelajaran adalah Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Pra Aksara.

#### c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan terhadap siswa dalam menggunakan media *LIPS CARD GAMES* pada materi : Kehidupan Masyarakat Indonesia

#### d. Refleksi

Melakukan peninjauan dan perbaikan atas pelaksanaan siklus I, kalau ada yang perlu diroboh dilakukan untuk diterapkan pada siklus II. Di akhir siklus I diadakan tes dengan menggunakan lembaran ujian yang telah disiapkan.

Siklus II, direncanakan bulan tanggal 9 April sampai 14 April pada materi: Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Budha

- a. Perencanaan  
Memperhatikan revisi dari tindakan siklus I, jika tidak ada perbaikan pada tindakan tersebut akan dilanjutkan, atau merumuskan tindakan baru.
- b. Tindakan  
Pada Siklus II pertemuan pertama, siswa secara berkelompok akan mengisi Lembar Kerja tentang Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha. Guru membimbing siswa bekerja dengan cara berkeliling pada setiap kelompok dan menanyakan hal-hal yang perlu mendapat bantuan.  
Pada Siklus II pertemuan ke dua, mencek alat- alat perlengkapan permainan *LIPS CARD GAMES*. Setelah itu siswa akan berkompetensi dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES*
- c. Pengamatan  
Pengamatan dilakukan terhadap penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dan penggunaan media *LIPS CARD GAMES* pada materi : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha
- d. Refleksi  
Refleksi terhadap siklus ini akan dilakukan peninjauan terhadap tindakan dan pengamatan selama siklus II.

### **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Dalam pelaksanaan metode penelitian ini penulis menggunakan beberapa teknik, yaitu : (1) Observasi / pengamatan, (2) Angket, (3) permainan/ games. Berikut sedikit penjelasan tentang teknik pengumpulan data yang telah dilakukan peneliti di lapangan.

#### **1). Observasi**

Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara oleh kolaborator, dengan menggunakan lembar observasi. Kolaborator akan mengamati proses pembelajaran dengan mengamati perilaku yang diperlihatkan siswa dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES* pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia.

#### **2). Angket**

Metode angket ini digunakan oleh peneliti untuk menjangkau data yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Angket berisi pertanyaan-pertanyaan tentang tanggapan dari siswa mengenai penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES* pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia.

#### **3). Tes Hasil Belajar**

Data tentang hasil belajar siswa IPS siswa dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar yang diadakan diakhir siklus I dan siklus II.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen Penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPS siswa adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 buah. Lembar pengamatan proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan media **LIPS CARD GAMES**.

## Teknik Analisis Data dan Kriteria Keberhasilan

### Teknik Analisis data

Hasil penelitian tindakan kelas yang diperoleh dari siklus I dan siklus II akan dianalisis dengan cara persentase dan nilai rata-rata siswa dan membandingkan dengan nilai KKM. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan melihat terlebih dahulu data kuantitatifnya. Kemudian disajikan dalam bentuk grafik yang digunakan untuk melihat gambaran perkembangan dari data yang diperoleh dari masing-masing siklus. Dari data yang diperoleh dapat dianalisis bahwa terdapat peningkatan atau tidak, jika tidak terjadi peningkatan maka dicari penyebab permasalahannya.

Hasil analisis data disajikan dalam bentuk grafik untuk lebih memudahkan dalam membaca data dan memprediksikan apa kesimpulannya.

### Kriteria Keberhasilan

1. Indikator ketercapaian berpedoman kepada kondisi awal hasil belajar siswa, dimana dari 30 siswa yang memiliki nilai tuntas belajar hanya 18 orang siswa (60%) dan 12 siswa memiliki nilai belajar tidak tuntas (40%). Nilai rata-rata siswa diperoleh adalah 58.46

2. Menetapkan peningkatan:

Dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas ini yang dilakukan dalam dua siklus, maka diharapkan indikator ketercapaian dari PTK adalah sebagai berikut:

- a. Siklus I diharapkan peningkatan nilai rata-rata siswa 3 point dari data awal menjadi 61.46. Pada siklus I juga diharapkan 76 % siswa sudah mendapat nilai sesuai dengan KKM. Nilai KKM IPS 65.
- b. Siklus II diharapkan peningkatan nilai rata-rata siswa 3.54 point menjadi 65 (sesuai dengan KKM IPS 65). Pada siklus II juga diharapkan 85 % siswa sudah mendapat nilai sesuai dengan KKM.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Kondisi Awal

Sesuai dengan hasil evaluasi yang dilaksanakan di awal (pre tes) ternyata hasil belajar yang didapat siswa rendah. Dari 30 orang siswa, yang tuntas sebanyak 18 orang (60 %) sedangkan 12 orang lagi (40 %) tidak tuntas. Sedangkan nilai rata-rata yang didapat hanya 58.46 jauh dibawah KKM IPS yang ditetapkan sebesar 65.

### Gambaran Umum Hasil Penelitian

Dari data yang diperoleh secara umum terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari pra siklus ke siklus I dan siklus II seperti terlihat pada tabel dibawah ini :

1. Peningkatan nilai rata-rata siswa

**Tabel 2. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari data awal ke siklus I dan siklus II**

Nilai	Nilai rata-rata	Keterangan
Pre tes	58.46	
Siklus I	63.20	Naik 4.74 poin
Siklus II	70.12	Naik 6.92 poin

## 2. Peningkatan persentase ketuntasan siswa

Disamping terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa juga terjadi peningkatan ketuntasan siswa dari pra siklus, siklus I dan Siklus II seperti terlihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3. Peningkatan persentase ketuntasan siswa dari data awal ke siklus I dan siklus II**

No	Perolehan Data	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pre Tes (data awal)	18 %(60 orang)	12 orang (40 %)
2	Siklus I	23 %(75 orang)	7 orang (25 %)
3	Siklus II	26 %(87 orang)	4 orang (13 %)

### A. Deskripsi Pelaksanaan Per Siklus

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus I (2 April – 6 April 2018)

##### a. Perencanaan (planning)

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun rencana yang akan dilakukan. Setelah alokasi waktu ditentukan maka peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat untuk 2 kali pertemuan. RPP pada Siklus I meliputi materi Kehidupan Masyarakat Indonesia. Materi untuk siklus I membahas tentang Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara. Siswa bersama kelompoknya akan mengisi Lembar Kerja yang telah disediakan. Agar dalam mengisi Lembar Kerja tidak menemui kendala, maka siswa ditugaskan untuk membaca dan membawa bahan referensi seperti buku paket, bahan ajar dll. Guru menggunakan media *LIPS CARD GAMES*.

##### b. Tindakan (acting)

Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP untuk 2 x pertemuan pada Materi pelajaran adalah materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Zaman Pra Aksara. Materi untuk siklus I pertemuan I, diisi dengan membahas tentang Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Zaman Pra Aksara. Siswa duduk berkelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang. Guru kemudian memeriksa tugas yang telah diberikan kepada siswa seminggu sebelumnya. Guru meminta siswa untuk mengisi Lembar Kerja secara berkelompok.

Pada Siklus I, Pertemuan pertama, siswa secara berkelompok akan mengisi Lembar Kerja tentang Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara. Guru membimbing siswa bekerja dengan cara berkeliling pada setiap kelompok dan menanyakan hal-hal yang perlu mendapat bantuan.

Pada Siklus I pertemuan ke dua, mengecek alat- alat perlengkapan permainan *LIPS CARD GAMES*. Setelah itu siswa akan berkompentensi dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES* Langkah-langkah penggunaan media *LIPS CARD GAMES*

1. Siswa duduk berkelompok, 1 kelompok terdiri dari 4 orang
2. Setiap kelompok mendapatkan 1 media *LIPS CARD GAMES*
3. Masing-masing kelompok di dampingi satu orang untuk menjadi saksi

4. Untuk menentukan siapa yang memulai permainan masing masing peserta akan mengocok dadu, peserta yang mata dadunya paling tinggi jumlahnya itulah yang memulai permainan.
5. Setelah dikocok dadunya dan sudah terlihat mata dadunya , anda baru bisa melangkah kalau jawaban anda benar
6. Siswa pertama akan mengambil sebuah kartu telah ditempel gambar hasil kebudayaan Zaman Pra Aksara, kemudian kartu akan diletakkan di dekat kotak sesuai dengan nama Zaman yang yang dipilih
7. Jawaban anda benar kalau warna yang dibelakang kartu sesuai dengan warna yang ada pada kotak
8. Peserta yang menang adalah yang lebih dahulu menyelesaikan permainan.
9. Seandainya waktu belajar habis, sementara belum ada siswa yang mencapai finish, maka pemenangnya adalah siswa yang bidaknya paling jauh diantara siswa lainnya.

Selesai permainan, maka siswa yang menang di masing- masing kelompoknya diminta untuk maju ke depan kelas. Siswa yang menang diberi penghargaan berupa aplus, jabat tangan dari teman-temannya.

c. Pengamatan (Observing)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung terlihat masih ada siswa masih banyak mengalami kesalahan dalam menentukan hasil kebudayaan pada Zaman Pra Sejarah. Hal ini bisa dipahami karena materi ini dari tahun ke tahun memang termasuk materi yang sulit dipahami siswa. Di kelompok 4 ternyata ada gambar yang kosong karena siswa yang ditugaskan tidak membawa gambarnya dengan alasan lupa. Sehingga terjadi sedikit keributan. Namun hal itu bisa diselesaikan dengan cara meminjam beberapa gambar dari kelompok lain yang ternyata ada yang kelebihan gambar.

Dari segi emosi, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES* terlihat jelas melibatkan emosi siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Dari pengamatan terlihat bagaimana siswa berteriak kalau jawabannya benar, atau merasa sedih kalau jawabannya salah atau nampak ada rasa penasaran yang tinggi, apakah gambar berikut bisa dijawab dengan benar. Terlihat siswa tanpa bisa dicegah bertepuk tangan, berteriak dan merasa bangga dan senang ketika dia dapat menjalankan bidaknya karena bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

d. Refleksi (Evaluasi )

Kepada siswa yang lupa membawa tugas agar tidak terjadi lagi pada siklus selanjutnya. Diingatkan agar siswa belajar lebih giat lagi agar bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Evaluasi terhadap capaian yang diperoleh pada siklus I didasarkan pada hasil test yang diadakan pada akhir siklus I.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus II ( 9 April- 14 April 2018 )

### a. Perencanaan (planning)

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun rencana yang akan dilakukan. Setelah alokasi waktu ditentukan maka peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat untuk 2 kali pertemuan. Materi pada Siklus II adalah materi Kehidupan Masyarakat Indonesia dengan Materi Kehidupan Masyarakat pada Zaman Hindu-Budha . Pada pertemuan I siklus II ini siswa bersama kelompoknya akan mengisi Lembar Kerja yang sudah disiapkan peneliti. Sedangkan pertemuan II siklus II masing-masing kelompok akan berkompetisi untuk mendapatkan nilai terbaik dalam menguasai materi dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES*.

### b. Tindakan (acting)

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 April 2018. Pada kegiatan awal (pendahuluan) didahului dengan do'a kemudian absensi. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada Siklus II, Pertemuan pertama, siswa secara berkelompok akan mengisi Lembar Kerja tentang Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha. Guru membimbing siswa bekerja dengan cara berkeliling pada setiap kelompok dan menanyakan hal-hal yang perlu mendapat bantuan.

Pada Siklus II pertemuan ke dua, mengecek alat- alat perlengkapan permainan *LIPS CARD GAMES*. Setelah itu siswa akan berkompetensi dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES* Langkah-langkah penggunaan media *LIPS CARD GAMES* sama dengan yang dilaksanakan pada Siklus I.

### c. Pengamatan (Observing)

Selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan media *LIPS CARD GAMES* berlangsung, terlihat dalam mengisi Lembar Kerja masing- masing anggota kelompok berusaha saling membantu agar semua soal yang ada di Lembar Kerja bisa diselesaikan dengan baik. Berdasarkan pengamatan dan hasil diskusi dengan kolaborator diketahui kalau masih ada siswa yang tidak membawa gambar yang telah ditugaskan oleh kelompoknya sehingga ada keributan kecil, tetapi akhirnya bisa diselesaikan.

Pada tahap pertama dilakukan permainan, terkesan siswa masih menjawab dengan faktor coba-coba atau menebak-nebak, tetapi hal itu sebenarnya ada sisi positifnya, mereka secara tidak langsung belajar dari kesalahan yang dilakukannya.

### d. Refleksi (Evaluasi )

Dari hasil pengamatan dan diskusi dengan kolaborator ternyata ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian dan harus dilakukan perbaikan. Seperti perlu di cek hasil pelabelan yang dilakukan siswa terhadap gambar apakah sudah benar atau belum. Perlu diberi sanksi kepada siswa yang sudah 2 kali tidak mengerjakan tugas. Pada kelompok tertentu ada yang tidak mau menjadi juri, maunya menjadi pemain saja,

untuk itu perlu arahan dari guru supaya semua siswa mendapat pengalaman yang sama.

### **Hasil Penelitian Per Siklus**

#### 1. Hasil belajar

##### a). Hasil Belajar siklus I

Dari test yang dilakukan pada akhir siklus I didapat nilai rata-rata 63.20 yang diperoleh siswa meningkat bila dibandingkan nilai rata-rata pada awal 58.46.

#### 2. Persentase Ketuntasan siswa

Terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar dari data awal (pra siklus) dari 30 orang siswa yang tuntas hanya 18 Orang (60 %), siklus I yang tuntas meningkat menjadi 23 Orang (75 %), pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan siswa yang tuntas menjadi 26 orang (87 %).

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **Pembahasan hasil Siklus I (2 April – 6 April 2018)**

Pada siklus I guru mempersiapkan materi pelajaran dengan menggunakan. Setelah guru menjelaskan tujuan pembelajaran kemudian melanjutkan dengan arahan-arahan kegiatan selanjutnya, Sebaliknya siswa membaca materi untuk hari itu melalui berbagai referensi seperti bahan ajar, buku paket dll.

Setelah dilaksanakan siklus I yang dilaksanakan 2 kali pertemuan, diakhir siklus diadakan tes. Hasil yang didapat adalah rata-rata siswa 63.20 Dibandingkan dengan data awal nilai siswa hanya 58.46 ada peningkatan rata-rata nilai sebesar 4.74 poin.

Jika dilihat hasil belajar siswa pada akhir siklus I dibandingkan dengan indikator pencapaian maka pada akhir siklus I sudah tercapai, karena target peningkatan hasil belajar adalah adanya kenaikan 4.23 poin, ternyata hasil yang dicapai melebihi target yaitu 4.74 poin. Disamping itu target ketuntasan sesuai dengan KKM siswa yang sudah tuntas 76 %, ternyata berdasarkan nilai tes pada siklus I siswa yang baru mencapai ketuntasan baru mencapai 75 %.

#### **Pembahasan Siklus II**

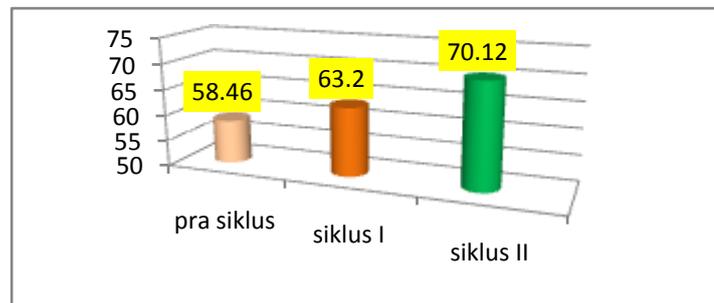
Pada siklus II, pada pertemuan I guru memberi arahan tentang kegiatan belajar. Siswa diminta duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya dimana satu kelompok beranggotakan 4-5 orang. Kemudian guru membagikan media *LIPS CARD GAMES* pada masing-masing kelompok. Setelah dipastikan siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing kemudian guru bersama siswa mengecek kelengkapan media *LIPS CARD GAMES* sebelum digunakan. Ternyata pada kelompok 4 kekurangan 2 buah sementara kelompok 5 kelebihan 2 bh, sehingga setelah diambil ke kelompok 5 semua kelompok sudah mendapat media *LIPS CARD GAMES* yang lengkap.

Pada pertemuan I siklus I guru memandu siswa bagaimana cara menggunakan media *LIPS CARD GAMES*. Pertama setiap kelompok harus sudah memastikan bahwa mereka telah mendapat alat permainan secara lengkap, seperti ada Ludo (lengkap kertas, bidak, dadu dan alat pengocoknya), ada kartu bergambar hasil budaya Zaman Hindu-Budha, mengecek warnanya sudah benar atau belum. Setelah dilaksanakan siklus II yang dilaksanakan 2 kali pertemuan, diakhir siklus diadakan tes. Hasil yang didapat adalah rata-rata siswa 70.12.

Dibandingkan dengan nilai siswa pada siklus I 63.20, jelas ada peningkatan rata-rata nilai sebesar 6.92 poin.

Jika dilihat hasil belajar siswa pada akhir siklus II dibandingkan dengan indikator pencapaian maka pada akhir siklus II sudah tercapai, karena target 5 poin tetapi peningkatan hasil belajar malah naik 6.92 poin. Peningkatan yang sangat signifikan bisa diterima karena dari segi materi, materi Kehidupan Masyarakat Indonesia masa Hindu-Budha lebih mudah dipahami siswa jika dibandingkan materi Masyarakat Indonesia masa Pra Aksara. Disamping itu target ketuntasan sesuai dengan KKM yang dibuat 85 % siswa sudah mencapai ketuntasan ternyata siswa yang tuntas sudah 87 %.

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dari data awal (pre tes), pada siklus I dan hasil belajar pada akhir siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini

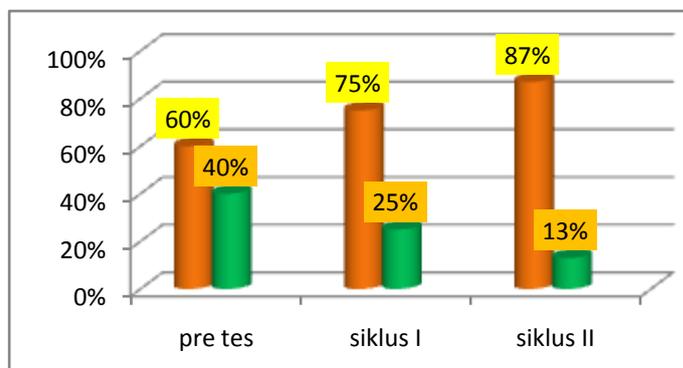


**Grafik 1. Histogram peningkatan rata-rata nilai siswa pada siklus I , siklus II dan siklus III**

Berdasarkan data yang didapat pada pre tes (data awal ) persentase ketuntasan siswa 30 orang siswa yang tuntas hanya 18 orang (60 %) yang tidak tuntas 12 Orang (40 %). Pada siklus I terlihat peningkatan ketuntasan siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan menjadi 23 Orang (75 %) , sedangkan siswa yang tidak tuntas 7 rang (25%).

Pada siklus II terlihat peningkatan ketuntasan siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan menjadi 26 Orang (87%), sedangkan siswa yang tidak tuntas 4 orang (13%) seperti yang terlihat pada grafik dibawah ini

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dari data awal (pre tes), pada siklus I dan hasil belajar pada akhir siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



**Grafik 2 Histogram peningkatan rata-rata ketuntasan siswa pada tes awal dan siklus I dan siklus II**

Dengan data yang dipaparkan diatas maka penelitian telah mencapai indikator yang ditetapkan dan penelitian telah selesai dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan:

1. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan media LIPS CARD GAMES pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dari data awal rata-rata 58.46 pada siklus I menjadi 63.20 pada siklus II menjadi 70.12
2. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dari data awal rata-rata 60 % pada siklus I menjadi 75 % pada siklus II menjadi 87 % sudah tuntas hasil belajarnya.

Saran- saran:

1. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan media LIPS CARD GAMES pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan rekan guru terus berupaya meningkatkan profesionalismenya dengan melahirkan inovasi dan kreasi berbagai model/metode dan media pembelajaran pada mata pelajaran yang diampunya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Duludu, Ummysalam, 2017. *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Febriana, A. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. KREATIF. Jurnal Kependidikan Dasar Volume 1, Nomor 2, Februari 2011. Volume 1, Nomor 2, Februari 2011. Hal;151-161.
- Hadiyanto. 2016. *Teori dan Pengembangan Iklim Kelas dan Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Izzan, Ahmad. 2012. *Membangun Guru Berkarakter*. Bandung: Humaniora.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kemmis dan Taggar, 1998, *The Action Research Planner, 3rd ed*. Victoria: Deaklin University.
- Sadiman, Arief. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.
- Solihatun, E dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning (Analisis Pembelajaran IPS)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.