

Penerapan *Interactive Scrabble Game* dalam Meningkatkan Perbendaharaan *Glosarium* Geografi Kelas 8 pada Kelas Akselerasi di SMP Negeri 3 Jember

Jatim Kristina Margi Utami

Abstrak. *Scrabble Game* merupakan permainan yang sering dimainkan oleh seluruh kalangan tanpa memandang usia dan kultur budaya. Penerapan kegiatan permainan ini didasari atas sangat kurangnya penguasaan perbendaharaan istilah-istilah (*glosarium*) Geografi kelas 8 yang merupakan kelas akselerasi di SMP Negeri 3 Jember. Dimana kelas akselerasi memiliki karakteristik merupakan kelas yang berisikan siswa-siswa unggulan yang dirancang untuk menyelesaikan studi dalam waktu yang lebih cepat dari kelas reguler. Rasa bosan, jenuh, dan lelah selalu menghinggapi siswa-siswi kelas akselerasi, sehingga dibutuhkan kreatifitas dari seorang guru untuk melakukan perubahan dalam pola proses belajar mengajar di kelas akselerasi. Penerapan *interctive scrabble game* dilakukan dengan membagi kelas dalam 2 (dua) kelompok besar, yang disebut sebagai kelompok scrabble (KS, kelompok eksperimen) dan kelompok konvensional (KK, kelompok kontrol) masing-masing terdiri dari 3 kelompok kecil (=1 kelompok kecil terdiri 2 siswa). Pada kelompok konvensional melakukan kegiatan penerimaan *glosarium* secara konvensional, sedangkan pada kelompok scrabble menerima *glosarium* dan menyusun sesuai dengan keinginan kelompok kecil. Setelah seluruh siswa menerima istilah geografi, dilakukan test dengan menggunakan waktu selama 20 menit untuk mereview kembali istilah (*glosarium*). Hasil penelitian menunjukkan selama 15 menit kelompok konvensional rata-rata mampu mengingat dan menghafal sebanyak 15 *glosarium* dari 30 *glosarium*, sedangkan pada kelompok scrabble rata-rata mampu mengingat dan menghafal sebanyak 25 *glosarium* dari 30 *glosarium*. Sehingga penerapan *interctive scrabble game* meningkatkan penguasaan perbendaharaan *glosarium* sebesar 34 % dari pola PBM yang konvensional.

Kata Kunci : Scrabble Game, Kelas Akselerasi, SMP Negeri 3 Jember

PENDAHULUAN

Sebagaimana telah diamanatkan dalam UUD 1945 pasal 31 dinyatakan bahwa : (1) Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan; (2) Setiap warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya ; serta (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Era globalisasi menuntut kemampuan daya saing yang kuat dalam teknologi, manajemen dan sumberdaya manusia. Keunggulan teknologi akan menurunkan biaya

produksi, meningkatkan kandungan nilai tambah, memperluas keragaman produk dan meningkatkan mutu produk. Keunggulan manajemen dapat mempengaruhi dan menentukan bagus tidaknya kinerja sekolah dan keunggulan sumber daya manusia yang memiliki daya saing tinggi pada tingkat internasional akan menjadi daya tawar tersendiri dalam era globalisasi ini. (Enoh, 1993)

Penyelenggaraan layanan pendidikan didasari oleh filosofi eksistensialisme dan esensialisme. Filosofi eksistensialisme berkeyakinan bahwa pendidikan harus menyuburkan dan mengembangkan eksistensi peserta didik seoptimal mungkin melalui fasilitas yang dilaksanakan melalui proses pendidikan yang bermartabat, pro-perubahan (kreatif, inovatif dan eksperimentatif), menumbuhkan dan mengembangkan bakat, minat dan kemampuan peserta didik. Penyelenggaraan layanan pendidikan di Indonesia harus memperhatikan perbedaan kecerdasan, kecakapan, bakat dan minat peserta didik. Jadi, peserta didik harus diberi perlakuan secara maksimal untuk mengaktualkan potensi intelektual, emosional dan spiritualnya. Para peserta didik tersebut merupakan aset bangsa yang sangat berharga dan merupakan salah satu faktor daya saing yang kuat, yang secara potensial mampu merespon tantangan globalisasi. Filosofi esensialisme menekankan bahwa pendidikan harus berfungsi dan relevan dengan kebutuhan, baik kebutuhan individu, keluarga maupun kebutuhan berbagai sector dan sub-sub sektornya, baik lokal, nasional maupun internasional. Terkait dengan tuntutan globalisasi, pendidikan harus menyiapkan sumberdaya manusia Indonesia yang mampu bersaing secara internasional. (Nurhadi et al, 2003)

Menurut Sudjana (2002) Karena pendidikan merupakan hak yang wajib didapatkan maka pemerintah harus menyediakan layanan di bidang pendidikan dengan mengedepankan kepuasan pelanggan terutama siswa. Sebagai bentuk layanan kepada siswa maka diperlukan profesionalisme dari para pelayannya yang dalam hal ini guru sebagai ujung tombak kepuasan pelanggan. Guru yang professional bukan lagi merupakan himbuan tetapi tuntutan mutlak yang mengedepankan kualitas pelayanan. Karena itulah guna menciptakan guru yang professional maka guru harus selalu meningkatkan kemampuan untuk menciptakan kreaativitas dalam proses belajar mengajar.

Pola kreatifitas Mengajar bagi Guru adalah membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, *original idea*, ketrampilan, aktualisasi diri, cara berpikir, dan sarana untuk mengekspresikan diri serta kemampuan perilaku belajar (Hudoyo,1990). Pembelajaran merupakan usaha dan upaya untuk membelajarkan peserta didik secara implisit untuk melaksanakan beberapa kegiatan diantaranya, kegiatan memilih, kegiatan menetapkan, kegiatan mengembangkan metode dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan, penetapan dan pengembangan suatu metode didasarkan pada kondisi pembelajaran yang dihadapi. Kegiatan-kegiatan tersebut pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran. Oleh karena itu istilah pembelajaran mempunyai hakekat perencanaan atau perancangan sebagai desain pembelajaran (*design learning*) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik (Suyanto, 1997).

Pada proses belajar bagi peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar tetapi berinteraksi pula dengan keseluruhan sumber belajar yang digunakan sebagai bagian dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian yang perlu diperhatikan dalam proses belajar dan mengajar (PBM) adalah bagaimana cara mengorganisasi pembelajaran, bagaimana cara menyampaikan isi pembelajaran dan bagaimana menata interaksi antara sumber-sumber media belajar yang telah ada agar dapat berkorelasi dengan inti pembelajaran sehingga berfungsi secara optimal dan dapat memenuhi harapan serta tujuan yang ditetapkan.

Menurut Enoh (1993) sering dijumpai beberapa kesenjangan persepsi dan harapan antara guru dan murid. Persepsi guru terhadap murid mempunyai pandangan dan harapan bahwa murid-murid seharusnya dapat berperilaku dengan baik dan dapat berprestasi lebih tinggi, sedangkan persepsi murid terhadap guru adalah kebutuhan, harapan perhatian dan dorongan dari sosok guru agar termotivasi dalam belajar dan meraih prestasi yang optimal. Tuntutan dan harapan para murid pada guru adalah pada pola belajar dan mengajar kreatif, inovatif, dan menarik sehingga memudahkan murid untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Penyampaian metode PBM yang menarik diharapkan akan memotivasi murid untuk memahami pelajaran dengan jauh lebih baik. Oleh Karena itu, penting sekali bagi seorang guru untuk dapat menangani perilaku murid-murid dengan baik sehingga dapat terjadi transfer pengetahuan yang efektif dan efisien.

Penelitian ini merupakan kajian ilmiah pada perilaku belajar siswa dalam proses menguasai perbendaharaan *glosarium* geografi yang dilakukan pada kelas akselerasi di SMPN 3 Jember untuk bidang studi Geografi kelas VIII. Menurut Margono (2003) pola pembelajaran Geografi (terkhusus kelas unggulan) di sekolah selama ini hanya untuk mencapai tujuan yang seturut dengan target kurikulum. Dalam mengejar target kurikulum tersebut para guru cenderung menggunakan teknik pembelajaran yang mementingkan hasil dari pada proses dan tanpa adanya peningkatan pemahaman dan pengetahuan yang signifikan. Dengan demikian mereka kurang memperhatikan perkembangan aspek pribadi siswa yang masih membutuhkan pengembangan dalam pembelajaran. Salah satu aspek pribadi siswa tersebut adalah aspek sosial dan moral yang meliputi hubungan guru-siswa dan hubungan antar siswa. Hubungan antar siswa merupakan komponen penting yang harus direncanakan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kelas akselerasi atau kelas percepatan merupakan salah satu bentuk kelas unggulan dengan berisikan siswa-siswa yang telah terseleksi secara ketat dan diberlakukan jadwal yang berbeda dengan kelas regular serta tetap dengan kurikulum yang dianut secara nasional. Demikian pula pada kelas akselerasi di SMPN 3 Jember dijalankan skenario akademik dalam penataan jadwal akademik yaitu pemadatan waktu pencapaian kurikulum, sehingga dibutuhkan strategi pola pembelajaran khusus agar siswa dapat menyerap dan mengerti materi dalam waktu singkat. Materi belajar yang banyak dan waktu yang singkat dalam proses PBM membuat siswa seringkali merasa *tiring* (lelah) dan jenuh dengan pola pembelajaran yang konvensional. Oleh karena itu, guru yang mengajar di kelas akselerasi SMPN 3 Jember diharapkan mampu untuk menjaga dinamika dan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa kelas akselerasi di SMPN 3 Jember

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti melakukan kajian pada beberapa permasalahan yang terjadi di kelas akselerasi SMPN 3 Jember pada tingkat kelas 8, yang berkaitan dengan penguasaan siswa terhadap istilah-istilah (*glosarium*) pada bidang studi Geografi. Penguasaan *glosarium* geografi merupakan permasalahan kompleks pada pemahaman dan penguasaan bidang

Geografi. Begitu banyaknya istilah yang harus dikuasai siswa agar bisa memahami permasalahan dalam geografi membuat siswa kurang bergairah dalam penguasaan istilah-istilah tersebut.

Oleh karena itu, terobosan baru untuk membangkitkan semangat siswa menghafalkan *glosarium* geografi dilakukan dan dijalankan dalam teknik *funny learning in the games*. Menurut Hudoyo (1990) Permainan yang dipilih haruslah permainan yang bisa membangkitkan semangat belajar, punya tantangan untuk diselesaikan dan hasil akhirnya memiliki fungsi ganda. Jenis permainan yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik tagihan yang diinginkan untuk dikuasai siswa.

Kegiatan permainan (*games*) telah lama dilakokan dan dimainkan oleh manusia selama beribu-ribu tahun lamanya dan merupakan hal yang wajar bagi semua kalangan dari berbagai kultur budaya di dunia. Manusia menggunakan kegiatan permainan sebagai sarana untuk *refreshing* dan menghilangkan ketegangan dalam melakukan kegiatan rutinitas, dan pada kegiatan permainan jenis tertentu juga bisa digunakan sarana belajar dan mengajar (Betteridge,1994). Kegiatan permainan tersebut adalah Scrabble, merupakan kegiatan permainan dalam menyusun huruf-huruf sehingga terbentuk kata atau kosa-kata atau singkatan kata atau *akronim*. Kegiatan permainan Scrabble telah populer di kalangan masyarakat dunia, baik itu anak-anak, remaja maupun dewasa.

Dalam penelitian ini akan dikembangkan kegiatan permainan dengan penerapan *Interactive Scrabble Game*. Pada kegiatan permainan ini akan dibentuk kelompok pengguna scrabble game dan masing-masing kelompok scrabble game melakukan penataan secara interaktif bergantung pada keinginan dan kemampuan kelompok. Pada penelitian ini juga akan dibentuk kelompok yang menjalankan fungsi pembelajaran secara konvensional. Pola ini ditujukan sebagai kelompok referensi atau kelompok kontrol konvensional terhadap kelompok eksperimental (kelompok scrabble). Kegiatan berikutnya adalah dengan mengulang kembali *glosarium* yang telah diketahui dengan permainan tebak *glosarium* dengan menggunakan waktu tertentu, diharapkan pada kegiatan ini akan diketahui efektivitas dan kemajuan secara signifikan bagi kelompok *scrabble* terhadap kelompok konvensional.

Berdasarkan beberapa hal yang disampaikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa yang menjadi permasalahan dimana siswa dituntut untuk menguasai istilah-istilah (glosarium) yang digunakan pada bidang studi Geografi, siswa kurang semangat dalam menghafalkan istilah-istilah tersebut, siswa butuh pembelajaran yang menyenangkan supaya lebih enjoy dalam belajar. Sehingga guru dituntut mencapai target nilai sesuai KKM yang ditetapkan, guru dituntut untuk menyelesaikan materi sesuai indikator,

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah siswa dapat menghafalkan istilah-istilah (*glosarium*) Geografi dengan cara yang menyenangkan sehingga menjadi proses belajar mengajar yang mengesankan dan berarti untuk siswa dan guru.

METODOLOGI

Metode penelitian ini dapat memberikan arah dalam pelaksanaan penelitian. Metode diperlukan untuk memahami objek dalam suatu penelitian. Penelitian akan berhasil dengan baik dan memuaskan apabila pemilihan dan pemakaian metode pembahasannya tepat dan sesuai dengan sifat permasalahan sehingga data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun ciri-ciri pendekatan kualitatif menurut Sudjana (1990) adalah :

- 1) menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data langsung .
- 2) bersifat deskriptif analitik karena data yang diperoleh tidak dituangkan dalam bentuk bilangan statistik namun dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar.
- 3) lebih menekankan proses dari pada hasil.
- 4) Analisis data bersifat induktif karena penelitian tidak dimulai dari deduksi teori, tetapi dimulai dari lapangan.
- 5) Mengutamakan makna

Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Moleong (2002). Yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif mempunyai karakteristik :

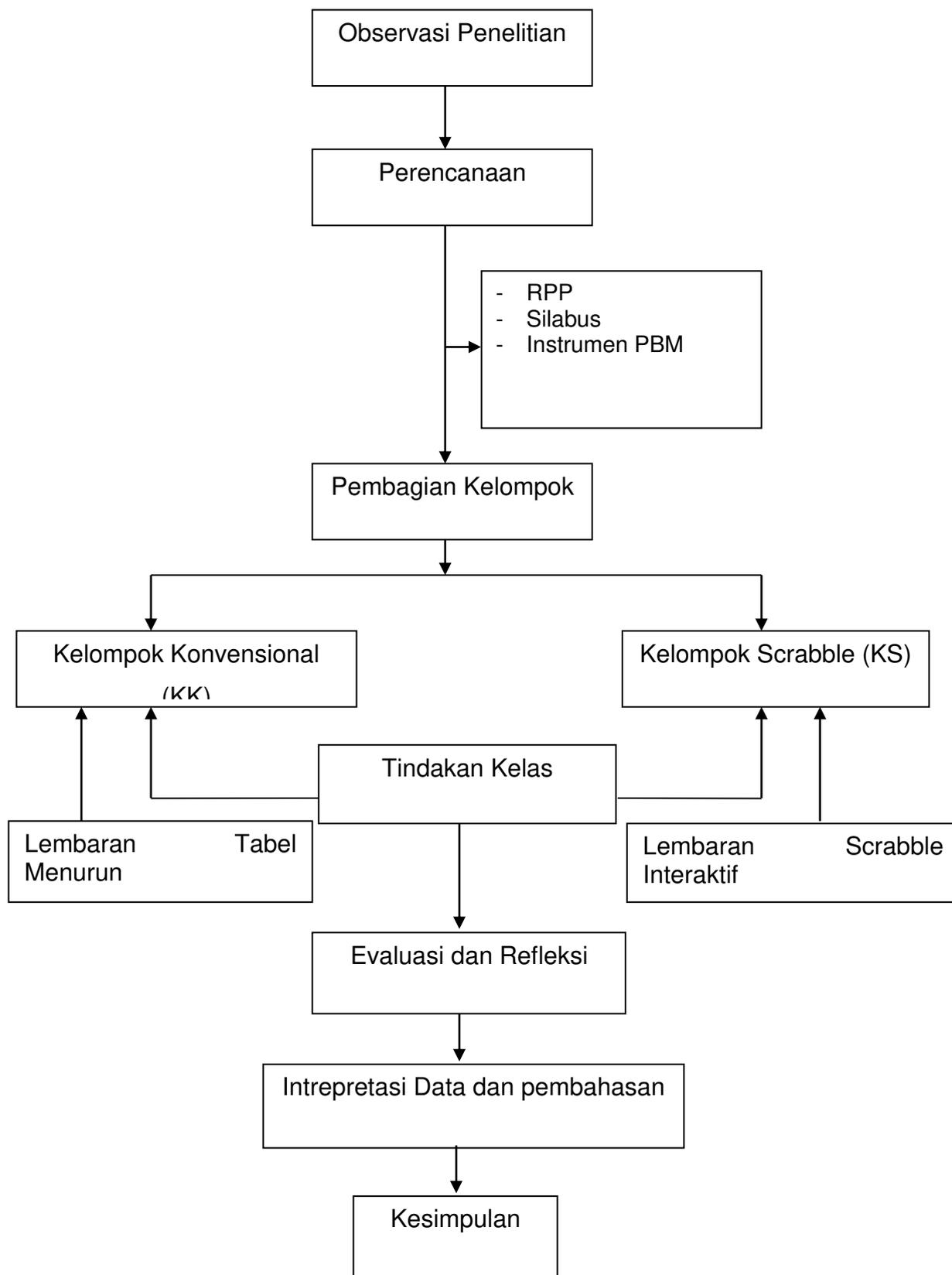
- 1) peneliti sebagai instrument utama, maksudnya adalah disamping sebagai pengumpul dan penganalisa data, peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian.

- 2) data dianalisis secara induktif, maksudnya data dianalisis setelah mengadakan penelitian terlebih dahulu.
- 3) Hasil penelitian bersifat deskriptif, yaitu hasil penelitian merupakan gambaran dari penelitian yang telah diadakan
- 4) Adanya batas permasalahan yang ditentukan oleh fokus penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian adalah kontrol group pretest-posttest desain (Arikunto, 2002) dan dilaksanakan di SMPN 3 Jember dengan populasi penelitian pada kelas 8 yang merupakan kelas akselerasi (unggulan), sedangkan sampel yang diambil adalah 6 siswa sebagai kontrol grup yang selanjutnya disebut sebagai kelompok konvensional (=KK) dan 6 siswa sebagai eksperimen grup yang selanjutnya disebut sebagai kelompok scrabble (=KS). Dalam masing-masing grup terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2 siswa setiap kelompok kecil.

Tahapan Penelitian

Penelitian berdasarkan pada tahapan-tahapan penelitian yang bertujuan untuk melakukan kajian secara komprehensif, secara diagram alir tahapan penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian yang telah dikemukakan dalam diagram alir dapat dijelaskan secara dalam pemahaman berikut :

1. Observasi penelitian yaitu pengamatan sebelum dilaksanakannya pengambilan data, kegiatan permainan dan penilaian hasil. Kegiatan ini didasari oleh kegiatan PBM sebelumnya yang menggunakan hafalan *glosarium* secara konvensional dengan menuliskan 30 glosarium dalam lembaran data secara menurun.
2. Perencanaan yaitu penyesuaian pola PBM pada kelas akselerasi setrut dengan silabus, RPP, dan penyediaan instrumen penilaian yang mendukung kegiatan permainan yang akan dilaksanakan.
3. Pembagian kelompok yang bertujuan untuk mengamati efektivitas dan komprehensivitas kegiatan permainan yang akan dilaksanakan. Kelas akselerasi yang berisikan 12 siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar yang masing-masing kelompok besar beranggotakan 6 siswa. Kelompok Konvensional (KK) membentuk 3 kelompok kecil yang masing-masing beranggotakan 2 siswa demikian pula yang kelompok Scrabble (KS). Kelompok konvensional membawa lembaran data (=custom paper), sedangkan kelompok Scrabble diberikan lembaran scrabble (=milimeter paper)
4. Tindakan kelas atau uji penelitian, guru memberikan 30 (tiga puluh) istilah atau glosarium secara urut selama 20 menit. Kelompok konvensional mencatat dalam lembaran secara menurun dan berurutan dan kelompok scrabble mencatat dengan pola permainan scrabble yang disesuaikan dengan kebiasaan dan perilaku anggota dalam kelompok tersebut, sehingga tercipta pola penulisan scrabble yang interaktif dan tidak akan sama antara kelompok kecil scrabble yang lain.
5. Evaluasi dan Refleksi, dilakukan setelah kelas menerima 30 glosarium selama 20 menit, kemudian dilakukan proses menghafal 30 glosarium dengan diberikan waktu selama 40 menit atau setara 1 jam pertemuan. Proses berikutnya, adalah evaluasi dengan dilakukan kegiatan permainan *turn on your memory*, dimana disediakan waktu selama 15 menit bagi masing-masing kelompok kecil untuk memutar kembali dan menuliskan pola yang telah dikembangkan dengan lembaran yang baru dan disesuaikan dengan lembaran masing-masing kelompok besar. Ketentuan permainan ini, istilah dapat diungkapkan secara tidak berurutan, akan tetapi sesuai dengan sesuai dengan kelompok besar yang diikutinya.

6. Interpretasi data dan pembahasan berdasarkan tingkat antusiasme siswa dalam pelaksanaan kegiatan permainan dan jumlah istilah yang didapatkan pada kegiatan permainan memutar kembali memori serta kesesuaian hasil permainan dengan pola yang dibuat sebelumnya ketika mendapatkan istilah atau glosarium.
7. Kesimpulan penelitian merujuk pada interpretasi data dan pembahasan sehingga diperoleh hasil yang signifikan dalam penelitian.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah kemampuan penguasaan glosarium geografi pada siswa kelas 8 (akselerasi) SMPN 3 Jember.

1. Alasan dipilihnya kelas 8 (akselerasi) sebagai subjek penelitian ini adalah kelas ini merupakan satu-satunya kelas akselerasi di tingkat kelas 8 dari 7 kelas reguler. Berdasarkan kegiatan pembelajaran sehari-hari, kelas ini termasuk kelas khusus karena mereka merupakan siswa percepatan atau akselerasi yang menempuh program pendidikan dasar jenjang SMP dibutuhkan waktu 2 tahun sehingga siswa-siswi mempunyai daya tangkap dan daya belajar yang baik.
2. Kemampuan penguasaan glosarium geografi siswa masih perlu dipercepat agar dalam pembelajaran geografi dapat dilakukan dengan mudah dan akurat secara cepat dan efektif serta efisien.

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan penguasaan istilah kependudukan dan definisinya Pembelajaran istilah kependudukan dan definisinya digunakan dalam situasi yang merangsang siswa untuk mengaktifkan seluruh potensi khsanah kata beserta maknanya. Pada penelitian pelaksanaan pembelajaran diharapkan target tuntas mencapai 80% atau mempunyai nilai 80

Bentuk penelitian ini meliputi instrumen tes dan instrumen nontes.

1. Instrumen Tes

Tes yang digunakan untuk mengukur ketrampilan penguasaan istilah adalah tes tertulis berupa (1) menyusun glosarium geografi dalam lembar kerja berupa lembar kerja scrabble; (2) menuliskan kembali glosarium geografi di lembar kerja baru;

Penilaian untuk instrumen tes adalah siswa bisa menguasai 30 istilah kependudukan beserta definisinya dan penilaiannya ditentukan sebagai berikut:

NILAI	PENGUASAAN ISTILAH
A	25 - 30
B	19- 24
C	13 – 18
D	7 – 12
E	1 – 6

2. Instrumen Nontes

Instrumen nontes berbentuk lembar observasi. Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk mendapatkan data. Aspek yang diamati meliputi sebagai berikut.

- 1) Respon siswa dalam mengerjakan materi pembelajaran glosarium geografi dengan menggunakan media interactive *scrabble game*.
- 2) Respon siswa terhadap teknik bermain.
- 3) Jumlah siswa yang dapat menguasai 30 glosarium geografi

Teknik Analisa Kegiatan Permainan

Jenis data yang dipergunakan adalah jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan cara menghitung nilai siswa secara keseluruhan dan merekap nilai tes. Kemudian menghitung rata-rata nilai yang diperoleh. Berikut rumus presentase nilai.

$$NP = (R/JS) \times 100 \%$$

Keterangan :

NP = Nilai dalam persen

R = Istilah yang dicapai siswa

JS = Jumlah keseluruhan glosarium

(Arikunto, 2002)

Data kualitatif diperoleh dari mendeskripsikan dan mengelompokkan data yang diperoleh dari pengamatan dan data diambil tidak melalui tes.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah dilakukan pengambilan data di kelas 8 (akselerasi) SMPN 3 Jember berdasarkan hasil pengerjaan siswa maka dapat diperoleh data sebagai berikut :

Tabel.1. Hasil Pencapaian Penghafalan Glosarium Geografi

Eksperiment Grup	Glosarium	Nilai	Kontrol Grup	Glosarium	Nilai
KS1	23	B	KK1	12	D
KS2	28	A	KK2	14	C
KS3	25	A	KK3	19	B
Rata-rata KS	25	A	Rata-rata KK	15	C

Hasil pencapaian hafalan glosarium geografi kemudian dinalisa dengan teknik pencapaian kegiatan permainan, seperti pada tabel berikut:

Tabel.2. Prosentase Pencapaian Penghafalan Glosarium Geografi

Eksperiment Grup	Glosarium	Nilai Persen	Kontrol Grup	Glosarium	Nilai Persen
KS1	23	77	KK1	12	40
KS2	28	93	KK2	14	47
KS3	25	83	KK3	19	63
Rata-rata KS	25	84	Rata-rata KK	15	50

Hasil penelitian juga diamati dalam evaluasi dan refleksi yang dilihat dari kesesuaian pola dasar hafalan dan pola evaluasi.

Tabel.3. Prosentase Hasil Refelksi Pola dasar Hafalan

Eksperiment Grup	Glosarium	Kesesuaian (Prosen)	Kontrol Grup	Glosarium	Kesesuaian (Prosen)
KS1	23	100	KK1	12	75

KS2	28	95	KK2	14	87
KS3	25	99	KK3	19	100
Rata-rata KS	25	98	Rata-rata KK	15	87

Pembahasan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Jember pada kelas akselerasi di jenjang kelas 8 dengan populasi seluruh siswa kelas akselerasi, dibagi dalam 2 (dua) kelompok besar yang memiliki homogenitas baik dalam tingkat penguasaan pemahaman dan kemampuan individu yang baik. Kelas akselerasi merupakan kelas unggulan dimana siswa-siswi yang masuk didalamnya merupakan proses saringan yang terus berkelanjutan. Penelitian yang bersifat homogen dan berdasarkan pada asumsi ini diketengahkan dalam rangka menguji kegiatan permainan interaktif scrabble yang dibuat secara khusus oleh siswa sebagai media untuk proses penghafalan glosarium geografi. Glosarium geografi sangat penting untuk dihafalkan oleh siswa-siswi SMP yang menempuh geografi karena dengan memiliki kemampuan untuk hafalan glosarium geografi maka proses belajar mengajar yang menggunakan glosarium tersebut akan mudah untuk dipahami dan dilakukan dalam setiap kegiatan evaluasi belajar baik harian maupun semester. Dengan teknik *interactive scrabble game* kelompok scrabble dituntut untuk kreatif dalam menyusun glosarium yang dinamis dan mudah untuk dihafal dengan baik sehingga dapat diputar kembali dengan memory dengan begitu baik, dalam permainan selanjutnya *turn on your memory*. Kelompok konvensional yang merupakan kelompok kontrol bertindak sebagai bagian dalam menjaga konsistensi dari penilaian penelitian ini. Kelompok ini dibentuk untuk menunjukkan bahwa metode dan pola proses belajar dan mengajar dengan metode konvensional merupakan metode yang membutuhkan waktu yang lama dalam pola penghafalan glosarium geografi.

Adapun hasil penelitian pada tabel 1. menunjukkan bahwa pada kelompok konvensional, banyaknya istilah yang dapat dihafalkan sebesar 19 glosarium dengan kategori penilaian B dan yang terendah adalah 12 glosarium dengan kategori penilaian C, dan diperoleh rata-rata penguasaan penghafalan untuk kelompok konvensional adalah 15 glosarium dengan kategori penilaian C. Kelompok scrabble menunjukkan hasil yang terbesar adalah 28 glosarium dengan kategori penilaian A dan yang terendah adalah 23 glosarium dengan kategori B serta diperoleh rata-rata penguasaan hafalan glosarium

untuk kelompok scrabble adalah 25 dengan kategori A. Nampak bahwa ada kategori penilaian yang sama untuk kelompok konvensional dan kelompok scrabble, yaitu pada kelompok konvensional diperoleh 19 glosarium dan kelompok scrabble diperoleh 23 glosarium, akan tetapi pada kategori penilaian yang merupakan interval penilaian, kategori ini merupakan kategori yang batas bawah dan batas atas. Untuk kelompok konvensional dengan kategori penilaian B merupakan batas bawah dan untuk kelompok Scrabble dengan kategori penilaian B merupakan batas atas, sehingga interval yang jauh dan signifikan ini masih dapat diterima sebagai hasil yang cukup bervariasi dan signifikan.

Tabel 2. Menunjukkan nilai prosentase yang didapatkan pada masing-masing kelompok. Kelompok konvensional dengan prosentase pencapaian hafalan glosarium sebesar 63% dan yang terkecil prosentase pencapaian sebesar 40%. Kelompok scrabble dengan prosentase pencapaian hafalan glosarium terbesar adalah sebesar 93% dan pencapaian terendah adalah sebesar 77%. Secara rata-rata kelompok konvensional mendapatkan hasil pencapaian 50% dan kelompok scrabble mencapai 84%. Selisih prosentase pencapaian hafalan glosarium keduanya berkisar pada 34% yang lebih tinggi dari kelompok scrabble.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan teknik hafalan menggunakan *interactive scrabble game* dapat merubah pemahaman dan kebiasaan cara menghafal glosarium geografi secara lebih komprehensif dan signifikan. Rasa senang yang dimiliki siswa untuk ambil bagian dalam proses PBM mendorong siswa untuk membuat tataran dan pola scrabble yang sesuai dengan keinginan dan kebiasaan dalam proses menghafal yang sistematis dan efektif sehingga diperoleh hasil penghafalan yang optimal. Tampak dalam proses kegiatan permainan bagi kelompok scrabble sangat mudah untuk menghafal dan menuliskan kembali glosarium yang sesuai dengan kesesuaian hasil evaluasi dan refleksi yang mendekati nilai 100%, yaitu 98% untuk kelas scrabble dan 87% untuk kelas konvensional. Kondisi ini merupakan stimulus bagi kelas akselerasi yang merupakan kelas unggulan dengan *raw material* yang cukup baik dan di atas rata-rata. Hasil kesesuaian ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan *interactive scrabble game* merupakan solusi yang sederhana untuk siswa dapat belajar dengan

menyenangkan dan tanpa terbebani dengan hambatan dan tekanan yang besar pada dirinya.

Secara kuantitatif kegiatan permainan ini menunjukkan hasil yang signifikan dan komprehensif. Dasar pemikiran bahwa pelajaran geografi bukanlah mata pelajaran yang menjadi favorit bagi siswa-siswi pada umumnya dan siswa-siswi SMP Negeri 3 Jember pada khususnya, sehingga pola pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan sangat perlu terus diupayakan sebagai bentuk kreativitas pola PBM terutama pada bidang studi Geografi SMP. Dengan penggunaan teknik metode pembelajaran ini untuk proses hafalan yang sebelumnya sangat menjenuhkan dan membosankan dapat menjadi sangat menyenangkan karena siswa dapat membuat sendiri pola hafalan dengan sistem *scrabble game* yang interaktif sesuai dengan keinginan dan kemampuan individu.

Secara kualitatif kegiatan permainan ini menunjukkan hasil yang cukup menonjol dengan perbedaan variabel pencapaian yang cukup tinggi dan melampaui batasketuntasan yang diharapkan sebesar 80%. Hal tersebut menunjukkan selain kemampuan siswa secara individu, juga dibutuhkan kesiapan mental dan kejiwaan yang matang dan rileks dalam proses penghafalan glosarium yang sangat banyak dan membingungkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai bagian dalam hasil kompilasi penelitian ini:

1. Kelas akselerasi SMP Negeri 3 Jember tingkat kelas 8, dibagi dalam 2 kelompok besar, yaitu kelompok Konvensional (KK) dan kelompok Scrabble (KS). Pada masing-masing kelompok besar dibagi dalam 3 kelompok kecil yang beranggotakan 2 siswa.
2. Kelompok Konvensional mendapatkan pencapaian rata-rata hafalan glosarium geografi sebanyak 15 glosarium dari 30 glosarium, dengan pencapaian kelompok terbanyak adalah 19 glosarium. Hasil prosentase pencapaian rata-rata sebesar 50% dan tingkat kesesuaian rata-rata dengan pola sebelumnya sebesar 87%.
3. Kelompok Scrabble mendapatkan pencapaian rata-rata hafalan glosarium geografi sebanyak 25 glosarium dari 30 glosarium, dengan pencapaian kelompok terbanyak adalah 28 glosarium. Hasil prosentase pencapaian rata-rata sebesar 84% dan tingkat kesesuaian rata-rata dengan pola sebelumnya sebesar 98%.

4. Selisih rata-rata hasil pencapaian hafalan glosarium geografi antara kelompok besar adalah 34% pada kelompok scrabble, yang menunjukkan bahwa kenaikan yang signifikan dan komprehensif.
5. Ketuntasan yang diharapkan dalam kelompok dicapai secara penuh oleh kelompok Scrabble yaitu diatas 80%, sedangkan pada kelompok konvensional berada dibawah prosentase pencapaian ketuntasan.
6. Penerapan *interactive scrabble game* menunjukkan hasil yang optimal sehingga dapat membuat suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan.
7. Penerapan *interactive scrabble game* mampu meningkatkan daya kreatifitas dan pola belajar yang interaktif dan interaksi yang dinamis bagi pelakunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Enoh Mohamad. 1993. *Metode Pengajaran Geografi*, UPT Penerbitan Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Nurhadi dan Senduh. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. UPT Penerbitan Universitas Negeri Malang, Malang.
- Sudjana, N. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Algensindo, Bandung
- Hudoyo, AT. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*, UPT Penerbitan Universitas Negeri Malang, Malang.
- Suyanto. 1997. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Unit Penerbitan IKIP Yogyakarta, Yogyakarta.
- Koentjaraningrat, 1981. *Metode Research*, Pustaka Rakyat, Jakarta.
- Margono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Betteridge. 1994. *Games For Language Learning*. University Press Cambridge, New York
- Sudjana, N. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Moleong, J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta