

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF *ROUND TABLE DAN RALLY COACH*

Ningsih¹, Budi Eko Soetjipto², Sumarmi²
¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang
²Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 23-3-2017
Disetujui: 20-5-2017

Kata kunci:

activity;
learning outcome;
round table;
rally coac;
aktivitas;
hasil belajar;
round table;
rally coach

ABSTRAK

Abstract: This research aims to analyze the increase in the activity of students using cooperative learning Round Table and Rally Coach models, (2) analyze the improvement of student learning outcomes using cooperative learning Round Table and Rally Coach models. The method used is a action research consisting of two cycles. Applied learning Round Table and Rally Coach models grade students VIII-C SMP Negeri 2 Sungai Raya Bengkayang Kalimantan Barat. The data used were obtained from observations, the results of tests, interviews, questionnaires and documentation. From the analysis of the results of the action increased activity of students through cooperative learning Round Table and Rally Coach models with both criteria in the first cycle and excellent in cycle II, and an increase in student learning outcomes. In addition, students gave a good response to the cooperative model of learning by Round Table and Rally Coach models.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach*, (2) menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Model pembelajaran yang diterapkan *Round Table* dan *Rally Coach* pada siswa kelas VIII-C SMP Negeri 2 Sungai Raya Bengkayang Kalimantan Barat. Data yang digunakan diperoleh dari observasi, hasil tes, wawancara, angket dan dokumentasi. Dari analisis hasil tindakan terjadi peningkatan aktivitas siswa melalui pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* dengan kriteria baik pada siklus I dan sangat baik pada siklus II, serta terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu siswa memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach*.

Alamat Korespondensi:

Ningsih
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: Ningsihsafira80@gmail.com

Kegiatan pembelajaran yang bermakna menghadirkan siswa dalam dunia pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melibatkan siswa secara utuh dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan seorang guru dituntut untuk lebih kreatif agar peserta didik kelak menjadi pribadi terampil, berkualitas, dan bijak dalam melihat peristiwa di sekelilingnya karena pendidikan dan pengetahuan adalah senjata perubahan (Al-Haroub, 2016). Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta dengan menggunakan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered active learning*), memberikan kesempatan sebesar-besarnya pada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan siswa (Kusumaningtyas, 2015). Pengalaman belajar yang dilakukan pembelajar lebih bermakna jika dapat bermanfaat selama hidupnya (Syaichudin, 2016) dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Susanto, 2012; Maulidiyahwanti, 2016). Guru memiliki peran yang sangat tinggi dalam menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa aktif pada pembelajaran di kelas (Rotgans, 2010; Naimnule, 2016; Khohar, 2016).

Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan dan menggali kemampuan siswa, membangun pengetahuan, membangkitkan kreativitas siswa dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan berpengaruh pada hasil belajar siswa (Sunal, 2005). Guru memiliki tugas menghadirkan pembelajaran efektif, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan bermakna, menjadikan siswa berperan aktif yang mencakup semua aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, permasalahan yang sering dihadapi pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Sungai Raya adalah rendahnya aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sering guru menemukan siswa yang hanya duduk diam saja. Pembelajaran yang terjadi sering satu arah, yakni guru yang berperan aktif saat pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini didukung oleh hasil observasi pada saat pembelajaran IPS di kelas VIII C SMP Negeri 2 Sungai Raya tanggal 28 Juli 2016 dari 30 siswa yang aktif hanya enam (20%) siswa saja. Pada saat kegiatan pembelajaran terdapat tiga (10%) siswa yang tidak memerhatikan saat guru menjelaskan, tiga (10%) siswa terlihat mencatat materi pelajaran yang terdapat di buku paket tanpa memerhatikan penjelasan guru, tiga (10%) siswa terlihat mengantuk dan satu orang diantaranya tertidur, dua siswa (6,6%) mempermainkan pulpen dan bukunya. Selain itu, pada saat pembelajaran berlangsung terdapat dua orang siswa yang duduk di bagian belakang berbicara dengan teman sebangkunya. Umumnya siswa di kelas VIII C sebagian besar cenderung pasif dan kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran.

Kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan rendahnya aktivitas siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Rendahnya hasil belajar ditunjukkan dengan hasil belajar yang tidak mencapai KKM. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar disebabkan pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru (Susanto, 2012; Indrawati, 2013). Aktivitas belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Sarnoko, 2016) dikarenakan belajar adalah berbuat pada prinsipnya (*learning by doing*). Siswa tidak lagi sebagai objek dalam kegiatan pembelajaran melainkan sebagai subjek (Riyadi, 2016; Kusuma, 2012). Di dalam aktivitas belajar ada dua prinsip yang berorientasi yaitu pandangan ilmu jiwa lama yang didominasi oleh aktivitas guru dan pandangan ilmu jiwa modern yang didominasi oleh aktivitas siswa (Sardiman, 2014:97).

Aktivitas belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Adhani, 2014) karena belajar adalah aktivitas atau sesuatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Suyono & Hariyanto, 2014; Siskandar, 2016). Selain itu, untuk membangun pengetahuan, interaksi antar siswa, siswa dengan guru serta membangun gagasan perlu dirancang pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa (Prastya, 2016). Jadi, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh keseluruhan proses atau aktivitas pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa seutuhnya dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, meliputi *visual activities* (aktivitas visual), *oral activities* (aktivitas lisan), *listening activities* (aktivitas mendengarkan), *writing activities* (aktivitas menulis), *drawing activities* (aktivitas menggambar), *motor activities* (aktivitas motorik), *mental activities* (aktivitas mental) dan *emosional activities* (aktivitas emosional) (Sardiman, 2014). Aktivitas belajar yang dinilai dalam tindakan ini mencakup aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, dan mental.

Aktivitas belajar siswa memengaruhi hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang berjalan dengan baik memperoleh hasil belajar maksimal sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tercapai (Suharwati, dkk, 2016). Aktivitas belajar yang tinggi menunjukkan tingginya motivasi belajar yang dimiliki dan memungkinkan siswa untuk menguasai materi pelajaran dengan lebih baik (Maulidiyah, 2016), sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik (Wibowo & Marzuki, 2015). Umumnya kegiatan pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru (*teacher center*) menjadikan siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran (Wilujeng, 2013; Afoan, dkk, 2016). Hasil belajar yang baik adalah hasil belajar yang tahan lama dan data yang digunakan dari hasil pengetahuan asli dan otentik. Dalam taksonomi Bloom hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar domain kognitif bertujuan mengukur pengetahuan siswa. Domain afektif mengukur sikap selama dan setelah pembelajaran dilakukan, sedangkan psikomotor mencakup pencapaian keterampilan dalam pembelajaran.

Sudjana (2004:22) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar yang di informasikan melalui penilaian (Titisari, 2014). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku (Suprijono, 2009:7) setelah melakukan aktivitas belajar (Nurroeni, 2013). Dari kedua pendapat tersebut hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan perubahan perilaku pada diri seseorang. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi keefektifan pembelajaran, efisiensi pembelajaran dan daya tarik pembelajaran (Degeng, 2013:18). Utami (2015) mengatakan hasil belajar dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa serta pengaruh yang berasal dari luar diri siswa. Selain itu, Purwoko (2016) menyatakan karakteristik siswa juga memengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa.

Model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach*. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama atau berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran (Slavin, 2005; Kagan, 2009; Sumarmi, 2012; Madjid, 2015; Fatturochman, 2015; Arra, 2011). Pembelajaran kooperatif juga merupakan model pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu dalam proses pembelajaran yang terdiri dua sampai lima orang dengan latar belakang heterogen (Gur, 2013) sehingga tercipta kerjasama yang baik antar siswa dalam pembelajaran. Setiap anggota kelompok berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat membantu siswa lain dalam belajar. Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa meningkatkan hubungan sosial antar sesama teman (Ebrahim, 2012).

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kerjasama dan tanggungjawab siswa, baik di kelas maupun diluar kelas (Martha, 2015). Melalui pembelajaran kooperatif siswa memiliki kemampuan berinteraksi dan memiliki keterampilan sosial. Kerjasama dalam kelompok kecil pada pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan pengetahuan serta berpikir kreatif pada diri siswa (Davoudi dan Mahinpo, 2012; Siskandar, 2010), memiliki kemampuan berpikir, menyampaikan pendapat, menerima saran, dan masukan orang lain (Riyadi, 2016). Suasana yang menyenangkan dapat meningkatkan aktivitas siswa, dimulai dengan

kesiapan memulai kegiatan pembelajaran, keseriusan, kerjasama, dan keberanian siswa. Dengan meningkatnya aktivitas siswa maka berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang meningkat. Pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam penelitian ini adalah *Round Table* dan *Rally Coach*.

Model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* dikenalkan oleh Kagan & Kagan. Menurut Kagan (2009:6.34) *Round Table* adalah model pembelajaran kooperatif yang mana siswa secara bergiliran memberikan tanggapan (ide) dalam memecahkan masalah. Setiap siswa memberikan kontribusi terhadap tugas yang diberikan guru kemudian tanggapan (ide) ditulis secara bergiliran di dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif *Round Table* melibatkan siswa secara total dalam bertanggung jawab secara individu dan kelompok (Malikah, dkk, 2015:395). Selain itu, model pembelajaran *Round Table* membuat setiap siswa di dalam kelas membangun pengetahuan mereka dan berkontribusi dalam diskusi secara bersama-sama. Model pembelajaran *Round Table* sangat sesuai untuk melatih siswa menyampaikan pendapat (Lom, 2012) dan menjadikan kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Ingkasari, dkk, 2013; Arra, 2011).

Menurut Kagan (2009:624) model pembelajaran kooperatif *Round Table* memiliki fungsi membangun tim (*teambuilding*), keterampilan sosial (*social skills*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), membangun pengetahuan (*knowledgebuilding*), proses belajar (*procedur learning*), mengelola info (*processing info*), dan keterampilan berpikir (*thinking skills*). Jadi melalui model pembelajaran kooperatif *Round Table* kita dapat meningkatkan keterampilan siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Sintak dalam model pembelajaran kooperatif *Round Table* diawali dengan siswa bergiliran dalam memberikan tanggapan secara tertulis, memecahkan masalah, atau menyampaikan ide untuk tugas. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif *Round Table* adalah (1) guru menyediakan tugas yang memiliki beberapa jawaban, dan menyediakan waktu untuk menjawab, (2) siswa menuliskan satu jawaban secara bergantian di atas kertas berputar menurut jarum jam, dan setiap anggota memberikan ide atau jawaban untuk tugas kelompok. Siswa harus mencapai kesepakatan bersama sebelum jawaban yang dikontribusikan ditulis pada kertas. Keterampilan sosial yang melekat pada pembelajaran *Round Table* adalah membangun ide pada orang lain (*building in others' ideas*), mendorong menyampaikan ide (*encouraging contribution*), sabar (*patient*), tanggungjawab (*responsibility*), *sharing* (berbagi), bergantian (*taking turns*), bekerja sama (*working together*).

Pembelajaran kooperatif *Rally Coach* adalah pembelajaran yang melibatkan sepasang atau partner siswa saling membantu dalam satu kelompok yang memiliki kemampuan berbeda. Di dalam model pembelajaran kooperatif *Rally Coach* masing-masing partner bergiliran untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Permasalahan yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran kooperatif *Rally Coach* dengan menggunakan lembar kerja tertulis maupun lisan. Keterampilan sosial (*social skills*), keterampilan komunikasi (*communication skills*), membangun pengetahuan (*knowledge building*), proses belajar (*procedur learning*), dan keterampilan berpikir (*thinking skills*) dapat dikembangkan dalam model pembelajaran kooperatif *Rally Coach*.

Sintak dalam model pembelajaran kooperatif *Rally Coach* adalah (1) partner A memecahkan masalah, (2) partner B memerhatikan dan mendengarkan, mengoreksi jika diperlukan memberikan komentar jika jawaban partner A benar maka partner B memberikan pujian, (2) partner B memecahkan masalah selanjutnya, (2) partner A memerhatikan dan mendengarkan, mengoreksi, jika diperlukan memberikan tanggapan dan jika jawaban partner B benar maka partner A memberikan pujian. Kedua pasangan mengulangi bergantian memecahkan masalah berturut-turut (Kagan, 2009: 6.32). Keterampilan sosial yang dapat dikembangkan dalam model pembelajaran kooperatif *Rally Coach* adalah mendengarkan secara aktif (*active listening*), saling berkontribusi (*encouraging contribusi*), mengikuti petunjuk (*following directions*), memberikan alasan (*giving reason*), menawarkan bantuan/pembinaan (*offering help/coaching*), kesabaran (*patience*), memuji (*praising*), pemecahan masalah (*problem solving*), memberikan klarifikasi (*providing clarification*), tidak ribut (*quiet voices*), tanggung jawab (*responsibility*), berbagi (*sharing*), tetap pada tugas (*staying on task*), beralih peran (*switching roles*), bergantian (*taking turns*), toleransi (*tolerance*), bekerja bersama (*working together*).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Masrofiq (2013) berjudul peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar IPS melalui penerapan pembelajaran kooperatif model *Round Table* dan *Corousel Feedback* (studi pada kelas VIII B SMP Negeri 2 Krucil Probolinggo). Dari penelitian ini ditemukan bahwa dengan penerapan *Round Table* dan *Corousel Feedback* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Krucil Probolinggo. Kusumaningtyas, dkk (2015:163) dalam penelitiannya mengatakan bahwa prestasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Round Table* lebih baik dibanding dengan pembelajaran menggunakan *Number Head Together* dan pembelajaran klasikal. Arra (2011) juga mengatakan dalam penelitiannya pembelajaran *Round Table* lebih disukai oleh siswa dibanding pembelajaran *Think-Pair-Share* dan *Three-Step Interview*.

Rahayu (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan penerapan *Rally Coach* (RC) berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara pada siswa kelas II SD Tawangargo 04 Kecamatan Karang Ploso Kabupaten Malang. Penelitian yang dilakukan oleh Indiantika (2015) bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadukan dengan *Rally Coach* terbukti dapat meningkatkan hasil aktivitas dan hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 70,80 dan siklus II 90,31 berarti rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan. Peningkatan juga terjadi pada setiap siklus untuk hasil belajar yang dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 74,83 dan 85, 33 pada siklus II.

Marliana (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan pembelajaran kooperatif *Rally Coach* dan *Find Someone Who* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar. Penelitian lain juga mengatakan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Paired Story Telling* dan *Rally Coach* dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa (Andaru, 2016). Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah (1) bagaimana peningkatan aktivitas belajar melalui model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach*, (2) bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach*. Tujuan penelitian tindakan ini untuk (1) menganalisis peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* pada siswa SMP Negeri 2 Sungai Raya Bengkayang Kalimantan Barat, (2) menganalisis peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* pada siswa SMP Negeri 2 Sungai Raya.

METODE

Penelitian yang digunakan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan tatap muka dan satu kali pertemuan tes akhir. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif *Round Table* pada pertemuan pertama dan ketiga serta model pembelajaran kooperatif *Rally Coach* pada pertemuan kedua dan pertemuan keempat pada setiap siklus. Prosedur penelitian tindakan kelas dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2010). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIIIC SMP Negeri 2 Sungai Raya Kecamatan Sungai Raya kabupaten Bengkayang Kalimantan Barat semester ganjil Tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian tindakan ini dilakukan pada bulan oktober sampai September tahun 2016.

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach*, lembar observasi aktivitas siswa untuk menganalisis peningkatan aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran, hasil tes akhir siklus I dan II untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dan dokumentasi. Data yang diperoleh digunakan sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran dan digunakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

HASIL

Pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* yang diterapkan dalam tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan dan diakhiri dengan tes akhir pada pertemuan kelima. Data peroleh dari hasil observasi melalui lembar observasi. Kegiatan pembelajaran kedua model terlaksana sesuai dengan yang direncanakan dengan kriteria sangat baik. keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Keterlaksanaan Model Pembelajaran Siklus I dan II

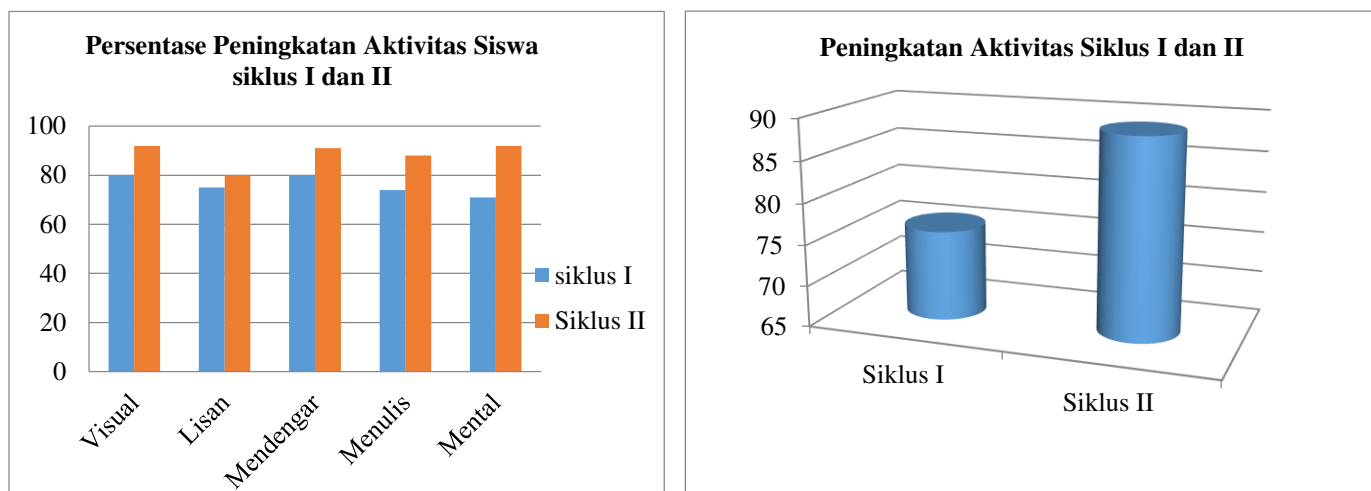
Kegiatan	Siklus I		Siklus II		peningkatan
	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria	
	94.20%	Sangat baik	97.77%	Sangat baik	3.57 %

Pada siklus I walau kegiatan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan sintak model pembelajaran masih terdapat kekakuan pada saat kegiatan pembelajaran oleh guru. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* dilakukan secara bergantian. Pada pertemuan pertama siklus I digunakan model pembelajaran *Round Table* kemudian dilanjutkan dengan model pembelajaran *Rally Coach*. Pertemuan ketiga pada siklus I diterapkan kembali model pembelajaran *Round Table* dan *Rally coach* pada pertemuan keempat. Hal ini juga berlaku pada kegiatan pembelajaran siklus II dan dilakukan perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus II setelah diadakan refleksi. Hasil refleksi siklus I dijadikan bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II.

Dari hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Round Table* dan *Rally Coach* aktivitas mengalami peningkatan setiap siklus, baik siklus I dengan kriteria baik dan siklus II dengan kriteria sangat baik. Peresentase peningkatan aktivitas belajar siswa siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

Keterangan	Siklus I		Siklus II		Kenaikan
	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria	
Aktivitas	76%	Baik	89%	Sangat Baik	13%



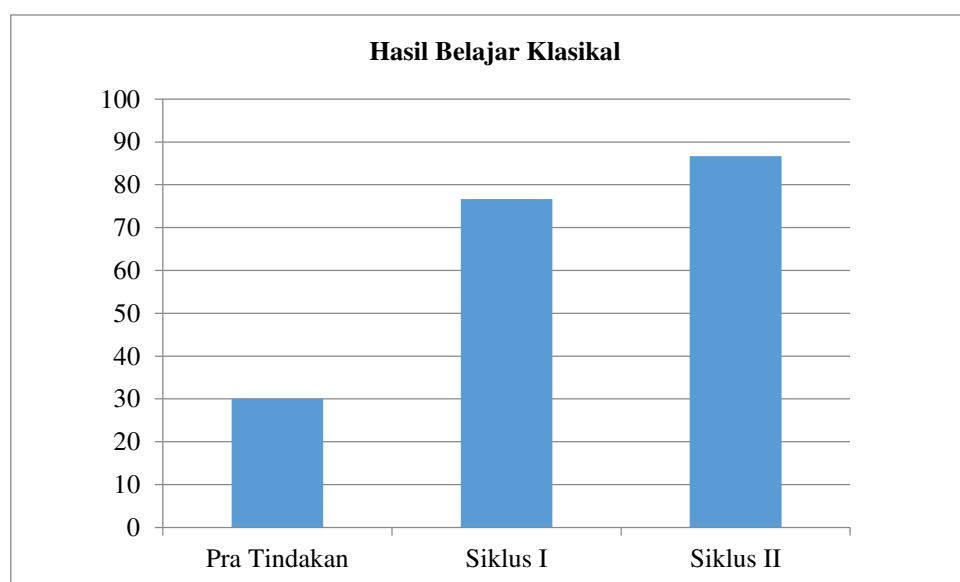
Gambar 1. Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Tabel 2 menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas dari siklus I ke siklus II sebesar 13% dengan rata-rata pada siklus I 76% dengan kriteria baik dan siklus II 89% dengan kriteria sangat baik. Penyebab aktivitas siswa baik pada siklus I dikarenakan siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan.

Meningkatnya aktivitas siswa dipengaruhi oleh pelaksanaan model pembelajaran yang baik sesuai dengan yang telah direncanakan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang dianalisis pada penelitian tindakan ini adalah hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh melalui tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus tindakan. Persentase hasil belajar siswa dan hasil belajar klasikal dapat dilihat pada Tabel 3 dan Gambar 2.

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Siklus I dan II

No	Pelaksanaan	Nilai Rata-rata	Persentase ketuntasan
1	Pra Tindakan	60.52	30 %
2	Siklus I	78.22	76.67%
3	Siklus II	84.83	86.67%



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar

Pada tabel 3 dapat kita lihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* yaitu mencapai 46.67%. Hasil belajar pra tindakan mencapai rata-rata 60.52 dengan KKM secara klasikal mencapai 30% kriteria belum tuntas. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I mencapai rata-rata 78.22 dengan persentase ketuntasan klasikal 76.67%. Jadi, secara klasikal hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan. Ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian tindakan ini model pembelajaran *Round Table* merupakan model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari empat orang dalam satu kelompok untuk menyelesaikan soal yang telah diberikan. Masing-masing anggota kelompok memberikan jawaban yang berbeda. Pada siklus I setelah seluruh soal yang diberikan telah diselesaikan guru dan siswa secara bersama melakukan refleksi dan diskusi tentang permasalahan yang telah dibahas. Setelah observasi dan refleksi dilakukan pada siklus I dilakukan perbaikan mulai dari pembagian kelompok dan strategi pembelajaran. Untuk siklus II setelah setiap kelompok menyelesaikan soal dengan cara menuliskan pada kertas ide masing-masing anggota kelompok, guru bersama siswa merefleksi secara bersama. Setelah selesai melakukan refleksi dan mendiskusikan satu permasalahan atau soal kemudian dilanjutkan dengan soal atau permasalahan yang lainnya. Model pembelajaran *Round Table* dilaksanakan pada pertemuan pertama dan ketiga pada siklus I maupun II.

Keterlaksanaan model pembelajaran siklus I pertemuan kedua memiliki kriteria baik dan sangat baik untuk pertemuan keempat. Pertemuan kedua dan keempat siklus I maupun II menggunakan model pembelajaran *Rally Coach*. Pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran kooperatif *Rally Coach* memiliki kriteria sangat baik pada pertemuan kedua dan keempat. Model pembelajaran kooperatif yang merupakan pembelajaran berpasangan ini menciptakan lingkungan yang baik untuk sosial siswa. Dimana siswa dapat saling berbagi, menghargai pendapat teman, berkomunikasi dengan baik serta keterampilan sosial lainnya pada anak.

Aktivitas siswa yang dianalisis pada penelitian tindakan ini, meliputi (1) aktivitas visual, (2) aktivitas lisan, (3) aktivitas mendengar, (4) aktivitas menulis, dan (5) aktivitas mental. Siklus I aktivitas visual, lisan, menulis, mendengar, dan mental memiliki kriteria baik. Siklus II kriteria aktivitas belajar siswa meningkat menjadi sangat baik. Aktivitas siswa secara keseluruhan meningkat pada setiap siklus yaitu dengan kriteria baik pada siklus I menjadi sangat Baik di siklus II. Meningkatnya aktivitas belajar siswa ini dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Round Table* dan *Rally Coach* pada kegiatan pembelajaran. Meningkatnya aktivitas siswa memengaruhi semangat siswa untuk belajar dan tentunya berpengaruh pada hasil belajar.

Hasil belajar siswa dikatakan tuntas jika nilai siswa telah mencapai 75 secara individu. Jika dilihat rata-rata nilai siswa mencapai 78.22, tetapi secara klasikal nilai siswa belum mencapai ketuntasan karena mencapai 76.67. Dalam suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya (Trianto, 2010:241). Ketuntasan hasil belajar IPS pada di SMP Negeri 2 Sungai Raya pada penelitian tindakan ini adalah 75 untuk ketuntasan individu dan 85 untuk ketuntasan klasikal. Peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi pada siklus II mencapai 10% dibandingkan dengan siklus I setelah diterapkan kedua model pembelajaran tersebut. Hasil belajar yang diperoleh siswa rata-rata mencapai 84.83 dan persentase ketuntasan mencapai 86.67.

Masrofiq (2013) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dimana pada setiap siklus tindakan terjadi peningkatan baik motivasi maupun hasil belajar. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Round Table* memengaruhi prestasi dan lebih baik dibanding menggunakan pembelajaran kooperatif biasa (Kusumaningtyas, 2015; Malikhah, 2015), meningkatkan aktivitas dan kemampuan komunikasi (Juariah, 2015). Indiantika (2015) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Rally Coach* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Selain itu, pembelajaran kooperatif *Rally Coach* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Rahayu, 2014), keterampilan membaca (Andaru, 2016), keterampilan sosial, dan hasil belajar (Marlina, dkk, 2016).

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* dapat (1) meningkatkan aktivitas siswa baik aktivitas visual, lisan, menulis, mendengar dan mental, (2) meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, (3) memengaruhi prestasi belajar siswa, (4) meningkatkan kemampuan berbicara dan komunikasi siswa, (5) meningkatkan keterampilan sosial, dan (6) meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar dengan kedua model ini dapat dilihat dari terjadinya peningkatan pada setiap siklus. Melalui penerapan kedua model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas visual, lisan, mendengar, menulis dan mental siswa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan meningkatnya aktivitas belajar memengaruhi gairah dan motivasi belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Jadi, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan disarankan kepada guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memilih model pembelajaran *Round Table* dan *Rally Coach* karena dengan menggunakan kedua model ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Bagi kepala sekolah disarankan untuk mengajak dan mengarahkan guru untuk menggunakan model-model pembelajaran yang dapat menghidupkan kelas sehingga kegiatan pembelajaran lebih inovatif dan berwarna. Siswa disarankan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Round Table* dan *Rally Coach* dapat berperan aktif dan bersungguh-sungguh sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *Round Table* dan *Rally Coach* dalam penelitian selanjutnya, karena selain dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kedua model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan lainnya dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhani, A. 2014. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* dan Kemampuan Akademik terhadap Aktivitas Lisan dan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Pendidikan Sains*. (Online), 2 (3):148—158, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jps/article/view/4508/981>, diakses 10 Maret 2017).
- Afoan, M.Y., Florentina Sepe & Aloysius Djalo. 2016. Efektivitas Penerapan Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (10):2054—2058, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/7609/3458>, diakses 10 Maret 2017).
- Al-Haroub, H. 2016. *Pendidikan & Pengetahuan adalah Senjata Perubahan*. Mi'raj Islamic News Agency (MINA). (<http://replubblica.it/esrti/2016/03/15/news/hanan-al-hroug>).
- Andaru, O.R., Budi Eko Soetjipto & Muhana Gipayana. 2016 The Implemention of Cooperative Learning Model Paired Story Telling and Rally Coach to Enhance Reading Skill for the Fifth Grade Student. *IQSR Journal of Research & Methode in Education (IOSR-JRME)*. (Online), 6 (4):12—18, (<http://www.iosrjournals.org>, diakses 10 Maret 2017).
- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arra, C.T. D'Antonio, M.D & Jr, M.D. 2011. Students' Preferences for Cooperative Learning Intructional Approaches: Considerations for College Teachers. *Journal of Research in Education*, Spring. Volume 21, Number 1.
- Ebrahim, A. 2012. The Effect of Cooperative Learning Strategies On Elementary Students' Science Achievement and Social Skills in Kuwait. *International Journal of Science and Mathematics Education* 10: 293Y314
- Degeng, I.N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori Penelitian*. Bandung: Arasmedia.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif; Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gur, C. 2013. Cooperative Learning in The Context of Early Childhood Education. *International Journal of Arts and Education*, 3 (2):5—9.
- Indiantika, T. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Leraning dipadu dengan Rally Coach untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Muatan IPS (Studi pada siswa kelas IV SDN Kebon Agung o6 Kec. Pakisaji Kab. Malang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Ingkasari, A.R., Mardiana & Usodo. B. 2013. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Round Table terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Aktualisasi Diri Siswa SMP Negeri di Kabupaten Magelang. *Jurnal FKIP*, (Online), (<http://uns.ac.id/index.php/S2math/article/view/3528>, diakses 10 Maret 2017).
- Kagan, S. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. Kagan Publishing.
- Kusumaningtyas, Y. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nubered Head Together dengan pendekatan Saintifik (NHT-PS) dan Tipe Round Table Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Fungsi Ditinjau dari Kecerdasan Emosional siswa kelas VIII SMP Negeri Se-Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/ 2015. *JMEE* Volume V Nomor 2, Desember 2015.
- Khoahar, M.A., Ruminiati & Munzil. 2016. Penerapan Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Blabak 1 Kandat Kediri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. (Online) 1 (9):1869—1873, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6864/3042>, diakses 10 Maret 2017).
- Kusuma, F.W & Aisyah, M.N. 2012. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 2.
- Lom, B. 2012. Classroom Activities: simple Strategies to incorporate Student-Centered Activities within Undergraduate Science Lectures. *The Journal of Undergraduate Neuroscience Education (JUNE)*. 11(1):A64—A71, (www.funjournal.org, diakses 10 Maret 2017).
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosada.
- Malikah, B. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Strey Tipe Round Tanle Disertai dengan Assessment for Learning (AFL) melalui Peer Assessment pada Prestasi Belajar Matematika di Tinjau dari Adversity Quotient (AQ) Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. (Online), 3 (4):395—407, (<http://Jurnal.fkip.uns.ac.id>, diakses 10 Maret 2107).

- Marlina, L., Soetjipto, E.B & Hadi, S. 2016 The Implementantion of Cooperative Learning Rally Coach and Find Someone Who Models to Enhance Social Skill and Social Studies Learning Outcomes. *IOSR Journal of Research & Methode in Education (IOSR-JRME)*, (Online), 6 (3):86—92, (<http://www.iosrjournals.org>, diakses 10 Maret 2017).
- Martha, J.A. 2015. Peningkatan Hasil Belajar, Aktivitas, dan Efikasi Diri melalui Pembelajaran Model Carosoul Feedback dan Showdown pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Konseling Indonesia*. (Online), 1 (1):86—95, (<http://ejournal.unikama.ac.id>, diakses 10 Maret 2017).
- Masrofiq. 2013. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Round Table dan Corosoul Feedback (Studi Pada Kelas VIII B SMP Negeri 2 Krucil Probolinggo)*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Maulidiyahwanti, G., Sumarmi & Achmad Amirudin. Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Outdoor Study terhadap hasil Belajar Siswa kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. (Online), 1 (2):94—100, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6101/2564>, diakses 10 Maret 2017).
- Naimnule, L., Vinsensius Oetpah & Vinsensia Ulia Rita Sila. 2016. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) di SMUK. *Jurnal Pendidikan: Teori, penelitian dan Pengembangan*. (Online), 1 (10):2050—2053, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/7622/3470>, diakses 10 Maret 2107).
- Nurroeni, C. 2013. Keefektifan Penggunaan Model Mind Mapping Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Elementary Education*. (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>).
- Prastya, U.C.A. Sudarmiatin & Sumarmi. 2016. Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Make A match Berbantuan Slide Share terhadap hasil Belajar Kognitif IPS dan Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (8):1555—1560, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6668/2871>, diakses 10 Maret 2017).
- Purwoko, S. 2014. Pengaruh Peta Pemikiran dan Gaya Bahasa terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. (Online), 2 (2):191—195, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/4459/939>, diakses 10 Maret 2017).
- Rahayu, A. 2014. *Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Model Rally Coach (RC) dengan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Riyadi, A. Soetjipto, B.E. Amirudin, A. 2016. The Implementation of Cooperative Learning Model *Fan-N-Pick* and Quick on the Draw to Enhance Social Competence and Cognitive Learning Outcome for Social Studies. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*. (Online) 21 (4):90—96, (<http://www.iosrjournals.org>, diakses 10 Maret 2017).
- Rotgans, J.I. & Schmidt, H.G. 2010. The role of teachers in facilitating situational interest in an active-learning classroom. *Teaching and Teacher Education*, xxx, 1—6.
- Sardiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarnoko, Ruminiati & Punadji Setyosari. 2016. Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN I Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (7):1235—1241, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6524/2785>, diakses 10 Maret 2017).
- Siskandar. 2009. Keefektifan Pendekatan Cooperative Learning dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 16 (3):178—185.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharwati, S.I., Sumarmi. & I Nyoman Ruja. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Resource Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online) 1 (2): 74—79, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/5803/2368>, diakses 10 Maret 2017).
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Sunal, C.S & Haas, M.E. 2005. *Social Studies for the Elementry and Middle Grades. A Constructivist Approach*. 2nd ed. USA: Pearson Education.
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, J. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Head Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. *Journal of Primary Educational*. (Online), 1 (2), (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>, diakses 10 Maret 2017).
- Syaichudin, M., I Wayan Ardhana., I Nyoman Sudana Degeng & Sulton. 2016. Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Pemahaman Konsep IPS Kelas VIII di SMP dalam Self Regulated Learning. *Seminar Asean 2nd Psychology & Humanity Forum Psikologi UMM*.
- Titisari, K.H. 2014. Model Pembelajaran Praktikum Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 21, Nomor 2.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Utami, P.S. & Gafur, A. 2015. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri di Kota Yogyakarta. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, (Online), 2 (1):97—103, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>, diakses 10 Maret 2017).
- Wibowo, K.P & Marzuki. 2015. Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. (Online), 2 (2):158—169, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>, diakses 10 Maret 2017).
- Wilujeng, S. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Team Games Tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*. (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>, diakses 10 Maret 2017).