

**PENERAPAN *COLLABORATIVE LEARNING* MELALUI
PERMAINAN Mencari Gambar UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA KELAS V DI SDN TABANGGELE
KECAMATAN ANGGALOMOARE KABUPATEN KONAWE**

Ety Nur Inah¹ dan Utami Anggun Pertiwi¹

¹*Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri
Kendari Jl. Sultan Qaimuddin No. 17 Baruga Kendari, Indonesia*

Email: etynurinah@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Tabanggele dengan menerapkan *Collaborative Learning* melalui Permainan Mencari Gambar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan di SDN Tabanggele. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 22 orang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar observasi, dokumentasi dan soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus. Dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika 80 % siswa yang mendapatkan nilai 70. Berdasarkan hasil penelitian khususnya pada siswa kelas V SDN Tabanggele menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata siswa setelah tindakan siklus 1 meningkat dibandingkan dengan nilai tes awal, yakni dari 57.72 menjadi 71.05 dengan presentase kenaikan sebesar 31.82%. Namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Selanjutnya pada siklus 2 ini telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 80% siswa telah mendapat nilai minimal 70. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Collaborative Learning* melalui permainan mencari gambar berpengaruh positif bagi aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Tabanggele.

Kata Kunci : *Collaborative Learning, Permainan Mencari Gambar, Hasil Belajar.*

Abstract

The purpose of this research is to know the improvement of science learning outcomes of grade V SDN Tabanggele students by applying Collaborative Learning through Game Searching Images. This research is a classroom action research, conducted at SDN Tabanggele. The subjects of this study

were students of class V of 22 people consisting of 9 female students and 13 male students. Instruments used to collect data are observation sheets, documentation and test questions to determine student learning outcomes at each end of the cycle. With the indicator of success determined that if 80% of students who get the value 70. Based on the results of research, especially on grade V students of SDN Tabanggele showed an increase in learning outcomes with the average score of students after the first cycle action increased compared with the initial test score, ie from 57.72 to 71.05 with a percentage increase of 31.82%. However, it has not reached the predetermined success indicator that is 80% of students get value 70. Furthermore, in this cycle 2 has met the predetermined performance indicator that is 80% of students have received a minimum score of 70. The results of this study showed that the application of Collaborative Learning through the game looking for images have a positive effect on the activity and learning outcomes of science students of grade V SDN Tabanggele.

Keywords: *Collaborative Learning; Game Finding Images; Learning Outcomes.*

A. PENDAHULUAN

Pada dasarnya kegiatan proses pembelajaran dalam pendidikan yang khususnya berlangsung di sekolah adalah adanya interaktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan proses pembelajaran, namun keterlibatan siswa aktif dan penggunaan metode belajar menjadi hal yang tidak kalah pentingnya. Agar dapat merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, guru dituntut harus lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, di antaranya adalah dengan menguasai materi pembelajaran, dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran, model pembelajaran dan menggunakan berbagai media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang efektif di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa yang baik. Peserta didik mempunyai hak dan kebebasan untuk menyatakan pendapat pada proses pembelajaran. Saat berlangsungnya proses pembelajaran seharusnya bukanlah guru yang lebih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa hanya dianggap sebagai suatu benda yang pasif, yang hanya mendengarkan dan mematuhi apa yang disampaikan oleh guru. Seharusnya dalam kegiatan proses pembelajaran komunikasi antara siswa dan guru harus sama-sama aktif, dalam mentransfer ilmu pengetahuan tidak hanya dari guru akan tetapi dari siswa satu kesiswa lainnya..

Berdasarkan wawancara bebas dengan guru kelas V SD Negeri Tabanggele oleh Bapak Muslimin, banyak ditemukan permasalahan yang dihadapi. Guru masih menggunakan metode konvensional, akibatnya sebagian besar para siswa masih didapati berbicara dengan teman sebangkunya saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Pada saat dilakukan kegiatan diskusi hanya sebagian kecil saja yang aktif selebihnya hanya ikut-ikutan saja sebagai pelengkap dan masih banyak siswa yang mengerjakan kegiatan sendiri di luar forum seperti bercanda. Masih kurangnya keaktifan siswa ini baik dalam kegiatan diskusi maupun saat mengikuti kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh rendahnya perhatian siswa dalam belajar, sehingga masih sering didapati siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pelajaran (wawancara guru, 14-09-2016). Bila dilihat dari hasil ulangan semester pada mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak memenuhi KKM, nilai KKM yang harus dicapai oleh para siswa yakni 70. Terbukti bahwa 7 (31,81 %) siswa mendapat nilai 70, 6 (27,27%) orang siswa mendapat nilai 65, dan 9 (40,90%) orang siswa mendapat nilai 60 ke bawah (Hasil ulangan semester, 2015-2016). Untuk mengatasi semua permasalahan di atas dapat dilakukan dengan memberikan metode yang variatif, cocok dengan kondisi siswa dan karakteristik pembelajaran agar siswa dapat merasa senang untuk belajar dan dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, dan inovatif. Berdasarkan masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Collaborative Learning* melalui permainan mencari gambar untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA kelas V di SDN Tabanggele Kecamatan Anggalomoare Kabupaten Konawe”.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian *Collaborative Learning*

Menurut Elizabert E. Barkley dalam bukunya *Collaborative Learning Techniques* mengatakan berkolaborasi berarti bekerja bersama-sama dengan orang lain. Praktek pembelajaran kolaboratif berarti bekerja secara berpasangan atau dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pembelajaran kolaboratif berarti belajar melalui kerja kelompok, bukan belajar dalam kesendirian. (Elizabert, dkk, 2014)

Nizar menyatakan bahwa *Collaborative Learning* adalah proses belajar kelompok yang setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan ketrampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.. Menurut Kemp, *Collaborative Learning* itu meliputi kemampuan sosial dan kemampuan pembelajaran. Ini menggabungkan 3 konsep, yaitu tanggung jawab individu (*individual accountability*), keuntungan kelompok (*group benefit*), dan pencapaian kesuksesan yang

sama (*equal achievement of success*). “Tujuan dari *Collaborative Learning* adalah meningkatkan interaksi siswa dalam memahami suatu tugas serta siswa mampu mengeksplorasi apa-apa saja yang ada dalam pikirannya”. (Elizabert, dkk, 2014)

Secara rinci model *collaborative learning* digambarkan sebagai berikut, pada saat kolaboratif dilaksanakan semua siswa akan aktif. Siswa akan saling komunikasi secara alami dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa.. Contohnya untuk membuat siswa dapat bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain dalam suatu kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa guru seharusnya menyiapkan sebuah permainan (dalam hal ini permainan mencari gambar) dengan harapan semua siswa aktif. Dengan komunikasi aktif antara siswa akan terjalin hubungan yang baik dan saling menghargai, karena kerja kelompok bukan tugas individu melainkan tugas bersama. Hal tersebut akan merangsang untuk bekerja sama, dan dalam kondisi seperti ini guru hanya mengamati cara kerja siswa serta cara berkomunikasi dengan menjadi pembimbing saat siswa memerlukan bantuan.

Elizabert E. Barkley dkk mengatakan bahwa tujuan dari pembelajaran kolaboratif adalah membangun pribadi yang otonom dan pandai mengaktualisasikan pemikirannya. (Elizabert, dkk, 2014). Belajar kolaborasi digambarkan sebagai suatu model pengajaran yang mana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama (Sukasmo, 2016).

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan tujuan *collaborative learning* yakni untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan siswa agar siswa pandai dalam mengaktualisasikan pemikirannya dan meningkatkan kemampuan mentalnya sehingga siswa dapat aktif bekerja sama dalam kelompok sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Adapun Kelebihan dan Kekurangan *Collaborative Learning* yaitu Kelebihan Model *Collaborative Learning* yaitu, 1). Siswa belajar bermusyawarah, 2). Siswa belajar menghargai pendapat orang lain, 3). Dapat mengembangkan cara berpikir kritis dan rasional, 4). Dapat memupuk rasa kerja sama, 5). Adanya persaingan yang sehat, dalam. (Dayana, 2015). Kelemahan Model *Collaborative Learning* yaitu, 1). Memerlukan pengawasan yang baik dari guru, 2). Ada kecenderungan untuk saling mencontoh pekerjaan orang lain, 3). Memakan waktu yang cukup lama, 4). Sulitnya mendapatkan teman yang dapat bekerjasama. (Al Wasilah, 2007). Berdasarkan uraian di atas, peneliti simpulkan bahwa dengan model *Collaborative Learning* dapat merangsang kreatifitas siswa, mengembangkan sikap, memperluas wawasan siswa, menanamkan kerjasama dan toleransi terhadap pendapat orang lain, mendorong siswa

saling belajar dalam kerja kelompok, dan membiasakan koreksi diri atas kesalahannya.

2. Permainan Mencari Gambar

Menurut Romlah permainan adalah cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajarinya disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari. (Romlah, 2001)

Bermain aktif juga mendorong pemaknaan akan suatu konsep secara personal. Anak akan lebih mudah mengingat situasi, ide, dan keterampilan yang dianggap relevan dengan kondisi dan keadaan mereka. Kegiatan belajar berbasis permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk mempelajari berbagai keterampilan serta mengembangkan perasaan kompeten dan percaya diri (Anonim, 2016).

Proses belajar pada anak dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis alat permainan. Untuk merangsang kecerdasan ana, sebaiknya anak bermain dengan alat permainan yang mengandung nilai-nilai edukatif (Pendidikan), dan aman jika digunakan untuk bermain. Salah satu permainan yang bernilai edukatif adalah permainan mencari gambar atau yang kerap dipanggil dalam dunia anak adalah puzzle. Permainan mencari gambar selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan anak. Permainan mencari gambar merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya.

3. Pengertian Hasil belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2010). Definisi hasil belajar menurut Muhibbin Syah yakni hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya (Syah, 2010). Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sujana, 2002).

.Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran dilakukan usaha untuk menilai hasil belajar. "Penilaian ini

bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari dan ditetapkan (Arikunto, 2009). Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas peneliti menarik kesimpulan hasil belajar ialah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran hasil belajar tersebut di peroleh dari tes yang diberikan guru setelah proses pembelajaran dalam bentuk angka-angka.

Sedangkan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar terbagi dua yaitu, Faktor Internal adalah 1). Jasmaniah (Kesehatan, cacat tubuh), 2). Psikologis (Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), 3). Kelelahan dan Faktor Eksternal adalah 1). Keluarga (Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), 2). Sekolah (Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, aktivitas didalam kelas, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), 3). Masyarakat (Kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat) (Slameto, 2010).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kelas (PTK) yang pelaksanaannya menggunakan pola siklus, dimana setiap siklus membutuhkan dua kali pertemuan dan tingkat penyelesaian penelitian tergantung pada sejauh mana tingkat pencapaian keberhasilan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar penilaian (Kunandar, 2011). Sebelum pelaksanaan tindakan terlebih dahulu melihat/mengecek hasil nilai belajar yakni untuk melihat kemampuan awal siswa mengenai materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari tahapan kegiatan: 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan Tindakan 3. Observasi dan evaluasi, 4. Refleksi (Arikunto, 2009). Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Karakteristik dari penelitian ini merupakan tindakan (aksi) tertentu untuk melihat sejauh mana keberhasilan aktivitas dan hasil belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Collaborative Learning*.

D. HASIL PENELITIAN

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada observasi ini juga peneliti melakukan tes awal kepada siswa kelas V SDN Tabanggele dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Tes awal dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa sebelum diterapkan model *collaborative learning*. Hasil tes tersebut dijadikan sebagai acuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model *collaborative learning* melalui permainan mencari

gambar. Soal-soal untuk tes awal diambil dari cakupan bahan ajar yang telah diajarkan berdasarkan indikator-indikator yang ada direncana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Adapun hasil tes awal siswa kelas V SDN Tabangele Kecamatan Anggalomoare Kabupaten Konawe adalah sebagai berikut:

Tabel 1.

Data perolehan nilai tes awal siswa sebelum menggunakan model *Collaborative Learning* melalui permainan mencari gambar.

No	Jumlah Siswa	Ketuntasan Belajar Individual	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal
1.	8	Tuntas	36.36 %
2.	14	Tidak Tuntas	63.63 %
Nilai rata-rata			57,72

Nilai hasil belajar siswa pada tes awal menunjukkan bahwa penguasaan siswa secara klasikal belum mencapai ketuntasan minimal, terbukti bahwa yang memperoleh nilai 70 ada sebanyak 8 orang siswa yang ketuntasan belajarnya hanya mencapai 36,36 % sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah 70 sebanyak 14 orang siswa atau sekitar 63,63 %, dengan nilai rata-rata 57,72. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih banyak melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Hal ini disebabkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar materi pembelajaran masih sangat kurang.

2. Tindakan Siklus I

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I peneliti belum dapat mengorganisasikan waktu dengan baik. Hal ini terlihat dari beberapa poin-poin yang direncanakan dalam RPP tidak terlaksana, diantaranya saat kegiatan pendahuluan peneliti tidak melakukan apersepsi yang menghubungkan materi yang akan diajarkan dengan materi yang telah diajarkan dan peneliti juga tidak memotivasi siswa agar lebih semangat dalam menerima materi pelajaran.. Observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I para siswa masih takut/sungkan untuk bertanya hal-hal yang belum mereka pahami, para siswa belum tertib dalam kelompoknya, masih ada beberapa para siswa yang terlihat kurang aktif dalam kelompoknya, rasa keegoisan para siswa masih terlihat, beberapa anggota kelompok masih bingung apa yang harus mereka lakukan.

Setelah pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama peneliti memberikan tugas hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *collaborative learning* melalui permainan mencari gambar. Dimana para siswa bertanggung jawab

secara individu terhadap hasil belajar meskipun dalam proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Adapun analisis ketuntasan belajar dari hasil tugas siswa pada siklus I pertemuan 1 Nilai yang tuntas 45,45 % dengan jumlah siswa 10 sedangkan yang tidak tuntas 12 orang dengan persentase 54,54 %. dengan criteria ketuntasan minimal yaitu 70 dengan nilai rata-rata 63,86.

Pada akhir pertemuan II siklus I peneliti mengadakan evaluasi, untuk mengukur kembali apakah terjadi peningkatan hasil belajar atau sebaliknya setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *collaborative learning* dengan melalui permainan mencari gambar. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2
Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Jumlah Siswa	Ketuntasan Belajar Individual	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal
1.	15	Tuntas	68.18 %
2.	7	Tidak Tuntas	31.81 %
Nilai rata-rata			71,05

3. Tindakan Siklus II

. Hasil observasi pada pertemuan I siklus II menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan skenario pembelajaran dengan baik.

Terlihat juga peningkatan aktifitas siswa dengan menggunakan model *collaborative learning* melalui permainan mencari gambar, para siswa telah aktif dalam kelompoknya masing-masing, dan saat proses tanya jawab berlangsung para siswa telah mampu menjelaskan apa yang mereka pahami, tidak hanya itu para siswa juga telah berani mengajukan pertanyaan kepada guru terkait dengan materi pembelajaran, proses diskusi berjalan dengan baik dan lancar meski ada satu dua orang siswa yang masih terlihat sulit memahami materi pelajaran, dan para siswa juga telah mampu menjelaskan definisi melalui gambar. Tidak hanya aktivitas siswa yang meningkat, dari hasil tugas yang diberikan pada pertemuan pertama siklus II pada tanggal 24 Maret menunjukkan hasil belajar siswa meningkat. Analisis ketuntasan belajar dari hasil tugas siswa pada pertemuan pertama siklus 2 yang tuntas 17 Orang dengan persentase 77,28 % sedangkan tidak tuntas 5 orang (22,72%).

Namun hal tersebut belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan dalam penelitian ini. Pada pertemuan kedua siklus II dilihat dari lembar observasi guru, peneliti telah melakukan skenario pembelajaran dengan baik, hal-hal yang telah direncanakan dalam rpp telah dilaksanakan

dengan baik. Tidak hanya aktivitas guru yang semakin meningkat dalam melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran akan tetapi aktivitas siswa juga semakin jauh lebih baik dan meningkat, para siswa telah aktif dalam kelompoknya, para siswa telah mampu menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami, para siswa maju kedepan kelas mempresentasikan hasil diskusinya dengan percaya diri serta mampu menanggapi pertanyaan dari kelompok lain. Hal ini yang menjadi salah satu faktor meningkatnya hasil belajar siswa, karena meningkatnya aktivitas siswa berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pada siklus II pertemuan kedua hasil belajar siswa meningkat dengan sangat signifikan setelah dilakukan tes siklus II. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3
Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Jumlah Siswa	Ketuntasan Belajar Individual	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal
1.	19	Tuntas	86.36 %
2.	3	Tidak Tuntas	13.63 %
Nilai rata-rata			78,36

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran siklus II secara umum dapat mengantarkan siswa mencapai ketuntasan belajar maksimal dan telah mencapai indikator ketuntasan belajar yang telah ditetapkan yaitu 80% secara klasikal, demikian pula bila jika dilihat dari nilai rata-rata kelas meningkat dari siklus I sebesar 71.05 dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II menjadi 78.36. Jika dilihat dari hasil tes evaluasi pelaksanaan tindakan siklus II, yakni hasil belajar siswa telah mencapai 86.36 % atau 19 orang siswa yang mendapatkan nilai diatas 70, dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang siswa sekitar 13,63% dengan nilai rata-rata 78,36. Melihat hasil belajar siswa tersebut yang telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini, maka penelitian ini dihentikan sampai pada tindakan siklus II.

E. HASIL DA PEMBAHASAN

1. Aktifitas Belajar Siswa Saat Menggunakan Model *Collaborative Learning* Melalui Permainan Mencari Gambar

Berdasarkan observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama, dari 7 aspek aktivitas siswa yang diamati hanya 2 aspek yang terlaksana dengan baik dan 5 aspek yang belum terlaksana. Hal ini disebabkan karena para siswa masih terlihat kaku dan bingung apa yang akan dilakukan dalam kelompoknya, kurangnya motivasi belajar siswa, para siswa

masih takut/sungkan untuk bertanya hal-hal yang belum mereka pahami, para siswa belum tertib dalam kelompoknya, masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang aktif dalam kelompoknya, rasa keegoisan para siswa masih terlihat dan para siswa juga terlihat masih sepenuhnya bergantung dengan guru. Hal ini seperti yang dikatakan Eni Purwaktari bahwa anak-anak akan terlihat pasif, kurang termotivasi dan kurang konsentrasi selama pembelajaran ketika baru menggunakan metode kolaboratif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan (Purwaktari, 2015).

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran IPA pada siklus I pertemuan kedua, menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *collaborative learning* melalui permainan mencari gambar sudah mulai membaik dengan adanya peningkatan aktivitas siswa yang dibandingkan dengan pertemuan pertama. Hal ini seperti yang dikatakan Pitra Sihite bahwa Penggunaan model pembelajaran kolaboratif (*Collaborative Learning*) dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang dipelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkan dalam kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari. Jadi Model pembelajaran kolaboratif (*Collaborative Learning*) memberikan siswa pemahaman untuk berkolaborasi, mampu berpikir dan bertanggung jawab dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam belajar (Sihite, 2014). Bila dilihat dari lembar observasi siswa dari 7 aspek yang diamati hanya 4 aspek yang terlaksana dengan baik, dan 3 aspek yang belum terlaksana. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran para siswa masih belum percaya diri untuk bertanya akan hal yang belum dipahaminya, masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam kelompoknya hal tersebut karena siswa belum terbiasa dalam berkelompok, para siswa juga masih belum percaya diri maju mempresentasikan hasil diskusinya, dan terlihat juga beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran. Hal ini serupa dalam penelitian Dayana bahwa dalam pembelajaran guru harus mendesain kegiatan pembelajaran secara khusus dan menarik, dalam bentuk desain kegiatan kerja kelompok agar siswa dapat aktif bekerja sama sehingga terjadi proses pembelajaran yang bermakna (Dayana, 2015).

Dermawan dalam penelitiannya bahwa *Collaborative Learning* berbasis permainan mencari gambar efektif untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran dan dapat menarik minat siswa, memberikan keterampilan melalui bekerja sama antar siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Dermawan, 2014). Penerapan model *collaborative learning* melalui permainan mencari gambar dikelas V SDN Tabanggele dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Collaborative learning melalui permainan mencari gambar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mandiri dalam menemukan

pengetahuannya sehingga pembelajaran tersebut lebih bermakna bagi siswa itu sendiri. Pembelajaran yang kaya akan aktivitas siswa didalamnya akan membantu siswa membangun pengetahuan sendiri yang dimana melalui diskusi dengan sendirinya para siswa akan berbagi ide dan pendapat mengenai pemecahan masalah yang mereka hadapi hal tersebut bisa menjadikan suntikan motivasi bagi siswa yang lainnya untuk lebih bersemangat atau bersungguh-sungguh dalam belajar, sebab kesuksesan suatu misi pembelajaran akan lebih mudah dicapai apabila dikerjakan bersama dari pada dikerjakan hanya seorang diri. Hal ini seperti yang dikatakan Eni Purwaaktari bahwa belajar dengan teman memberikan dampak yang lebih baik dari pada belajar sendiri karena dengan berkolaborasi maka pemikiran siswa menjadi luas dan mendalam serta masalah-masalah yang awalnya sulit untuk dipecahkan sendiri oleh siswa, akhirnya dapat terselesaikan berkat bantuan teman yang terampil (Purwaaktari, 2015).

2. Aktivitas Guru Saat Menggunakan Model *Collaborative Learning* Melalui Permainan Mencari Gambar

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama di lakukan selama 2 x 35 menit dengan materi pesawat sederhana. Berdasarkan hasil dari analisis lembar observasi guru bahwa dari 23 aspek yang di amati hanya 21 aspek yang terlaksana. Faktor pemicu tidak terlaksana semua aspek yang telah direncanakan yakni peneliti masih gugup dalam proses pembelajaran hal ini terlihat dalam penguasaan kelas belum optimal dan peneliti juga belum bisa mengefisienkan waktu dengan baik. Seperti yang dikatakan Eni Purwaaktari dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa guru masih menemukan kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran dengan *Collaborative learning* hal ini dapat terlihat masih ada siswa masih terlihat kurang aktif, kurang termotivasi, kurang konsentrasi, masih terlihat kesulitan dan mudah menyerah dalam proses pembelajaran (Purwaaktari, 2015)

Agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, guru harus mampu mewujudkan proses pembelajaran dalam suasana kondusif. Tohirin mengemukakan ciri-ciri pembelajaran yang efektif antara lain: “Berpusat pada siswa, interaksi edukatif antara guru dengan siswa, suasana demokratis, variasi metode mengajar, guru profesional, bahan yang sesuai dan bermanfaat, lingkungan yang kondusif, dan sarana belajar yang menunjang” (Tohirin, 2006).

Pada pertemuan kedua aktivitas mengajar guru sudah meningkat menjadi lebih baik hal ini terbukti dilihat dari hasil lembar observasi guru bahwa dari 23 aspek yang diamati hanya 1 aspek saja yang tidak terlaksana. Hal ini membuktikan bahwa peneliti sudah mampu mengaplikasikan skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Collaborative learning*, akan tetapi hasil tersebut belum 100% terlaksana dan tentunya belum

memuaskan bagi peneliti, sebab masih ada satu aspek yang belum terlaksana. Hal ini disebabkan peneliti masih belum mengembangkan skenario pembelajaran dikelas atau dalam hal ini masih terpaku pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Seharusnya peneliti harus mampu membuat serta mengembangkan skenario pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat membantu para siswa menemukan sendiri pengetahuannya. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Eni Purwaaktari bahwa pembelajaran dikelas menjadi efektif apabila guru dapat menyajikan pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan belajar siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif dan termotivasi dalam mempelajarinya adanya pemahaman tentang pembelajaran siswa itu sendiri, dan strategi pendidikan, tersedianya lingkungan belajar yang menantang dan mendorong siswa untuk belajar dan adanya perbaikan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan (Purwaaktari, 2015).

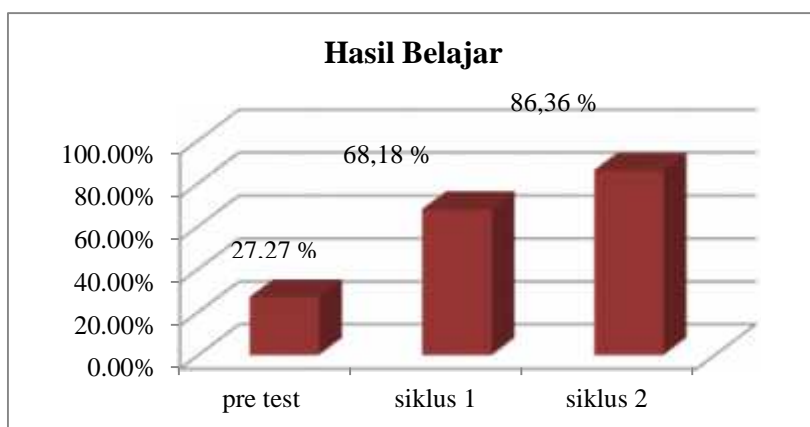
Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Pertemuan pertama masih dalam pembahasan pesawat sederhana (katrol). Hasil observasi pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama, penerapan model *collaborative learning* melalui permainan mencari gambar ini sudah lebih baik dari sebelumnya, hal ini dapat dilihat lembar observasi guru dari 23 aspek yang diamati, peneliti sudah mampu melaksanakannya semua aspek dengan baik.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan dalam 2 x pertemuan. Setelah pertemuan kedua diadakan tes evaluasi guna untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dan pemahaman belajar siswa dengan menggunakan model *collaborative learning* melalui permainan mencari gambar. Berdasarkan hasil tes siklus I, para siswa memperoleh ketuntasan hasil belajar yakni sebesar 68,18 % dan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebesar 31,81% dengan nilai rata-rata 71,05 dimana 15 orang siswa yang tuntas dengan nilai 70 dan 7 orang siswa yang belum tuntas dengan nilai 70. Hal ini menunjukkan bahwa indikator dalam penelitian ini belum mencapai 80% siswa yang mendapat nilai 70 maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Faktor yang menyebabkan indikator dalam penelitian ini yakni sebagian para siswa masih belum aktif dalam proses pembelajaran, beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, masih malu-malu bertanya akan hal yang tidak dipahaminya, para siswa masih enggan untuk mengutarakan pendapatnya, dan para siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan. Seperti yang dikatakan Pitra Sihite bahwa hal ini terjadi karena dalam pembelajaran siswa belum mengutamakan kerja sama secara aktif, sehingga siswa dalam berkelompok belum memiliki kontribusi yang setara baik ketika mengerjakan tugas yang sama maupun yang berbeda, sehingga mereka menjadi tidak begitu aktif dan merasa malu-malu ketika proses pembelajaran

(Sihite, 2014). Peningkatan hasil belajar siswa bila dilihat dari tes awal menuju pada siklus I yakni sebesar 40,91 %.

Prosedur penelitian pada siklus II sama dengan prosedur pelaksanaan pada siklus I. Pelaksanaan tes evaluasi siklus II dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Collaborative learning* melalui permainan mencari gambar. Sedangkan hasil tes siklus II menunjukkan bahwa perolehan nilai tertinggi yakni 98 dan nilai terendah yakni 52. Jumlah siswa yang memperoleh nilai 70 yakni sebanyak 19 orang dan siswa yang memperoleh nilai 70 yakni sebanyak 3 orang siswa dengan ketuntasan secara klasikal 86,36 % dan nilai rata-rata 78,36. Bila dilihat dari hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa model *Collaborative learning* melalui permainan mencari gambar dapat meningkatkan hasil siswa. Hal ini seperti yang dikatakan Eli Yulidar bahwa Peningkatan nilai rata-rata diperoleh karena siswa lebih termotivasi dengan adanya model *collaborative learning*. *Collaborative learning* ini meningkatkan semangat siswa sehingga mengubah kelas yang pasif menjadi aktif (Yulidar, 2014).

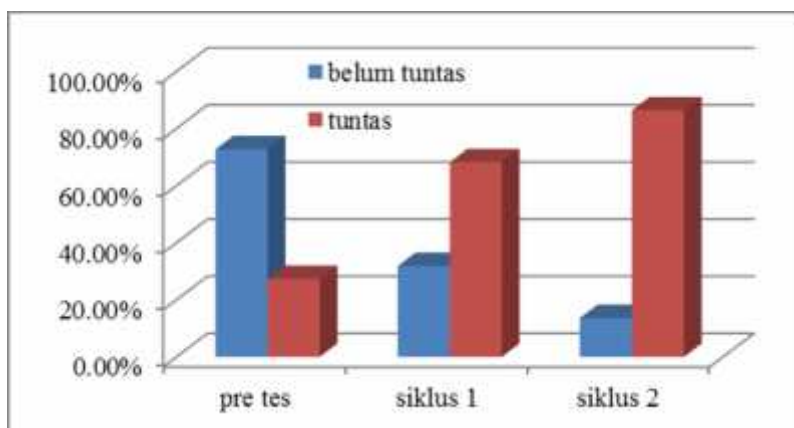
Adapun nilai hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Berikut ini Analisis ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.



Gambar 1. ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

Berdasarkan profil rekapan ketuntasan hasil belajar diatas bahwa pada tes awal hasil belajar siswa masih sangat rendah dengan nilai ketuntasan hasil belajar sebesar 27,27 % atau sebanyak 6 orang siswa yang tuntas, dan sebesar 72,72% atau 16 orang siswa yang belum tuntas dengan nilai rata-rata 57.90. Sedangkan pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa

mencapai 68.18 % atau sebanyak 15 orang siswa yang tuntas dan sebesar 31.81 % atau 7 orang siswa yang belum tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 71,05. Pada siklus II nilai hasil belajar siswa telah meningkat mulai dari tes awal sampai dengan setelah pelaksanaan siklus II dimana para siswa mencapai hasil belajar yang sangat memuaskan yakni sebesar 86.36 % atau 19 orang siswa yang tuntas dan sebesar 13.63 % atau 3 orang siswa yang belum tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 78,36. Adapun peningkatan hasil belajar siswa mulai dari tes awal sampai setelah pelaksanaan tindakan siklus II lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Peningkatan hasil belajar siswa mulai dari tes awal sampai setelah pelaksanaan tindakan siklus II

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa mulai dari tes awal sampai setelah pelaksanakan tindakan siklus II. Hasil tes awal menunjukkan bahwa hanya 27,27 % atau sekitar 6 orang siswa yang tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas yakni sekitar 72,72% atau 16 orang siswa, dengan nilai rata-rata 57,90. Sedangkan pada siklus I nilai hasil belajar siswa sudah mulai meningkat yakni sekitar 68.18 % atau 15 orang siswa yang tuntas, dan siswa yang belum tuntas sekitar 31.81 % atau 7 orang siswa, dengan nilai rata-rata hasil belajar mencapai 71,05 dengan presentase peningkatan dari tes awal ke siklus I sebesar 40,91%. Kemudian pada siklus II para siswa telah mencapai ketuntasan belajar secara individual yakni sekitar 86.36 % atau sekitar 19 orang siswa yang tuntas dan sekitar 13.63 % atau sebanyak 3 orang siswa yang belum tuntas dengan nilai rata-rata 78,36. Dengan presentase peningkatan dari siklus I ke siklus II mencapai 18.18%. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan.

Collaborative Learning menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil dan memberinya tugas di mana mereka saling membantu untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan kelompok. Dukungan sejawat, keragaman pandangan, pengetahuan dan keahlian sangat membantu mewujudkan belajar kolaboratif. Metode yang dapat diterapkan antara lain mencari informasi, proyek, kartu sortir, turnamen, tim quiz. Belajar kolaboratif menuntut adanya modifikasi tujuan pembelajaran dari sekedar penyampaian informasi (*transfer of information*) menjadi konstruksi pengetahuan (*construction of knowledge*) oleh individu peserta didik melalui belajar kelompok. *Collaborative Learning* adalah proses belajar kelompok dimana setiap kelompok menyumbangkan ide, sikap, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh pembahasan, tidak seperti pada kelompok belajar yang kita kenal yang menyebabkan hanya siswa tertentu yang memahami materi tertentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ketika belajar dengan menerapkan model *Collaborative learning* akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mengorganisasikan pemikirannya sehingga tidak menjadi pembelajar yang bergantung kepada penjelasan guru, karena ketika siswa bekerja keras untuk memecahkan suatu masalah yang sulit maka mereka akan memperoleh pengalaman yang berharga, pengalaman inilah yang menumbuhkan keinginan mereka untuk terus mengembangkan sendiri pengetahuan mereka dan memperluas keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dengan demikian penerapan *collaborative learning* melalui permainan mencari gambar telah tercapai dengan baik, dengan meningkatnya keterlibatan dan pemahaman serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V.

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan refleksi pada setiap siklus tindakan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *collaborative learning* melalui permainan mencari gambar dimana presentasi ketuntasan hasil belajar siswa meningkat pada siklus I yakni 68,18 % dengan nilai rata-rata 71,05 dibanding dengan tes awal dengan presentasi 27,27 %, dengan nilai rata-rata 57,90 dan setelah tindakan siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan presentasi ketuntasan hasil belajar yakni 86,36% dengan nilai rata-rata 78,36. Peningkatan hasil belajar dari tes awal ke-siklus I yakni sebesar 40,91 % dan dari siklus I ke siklus II yakni 18,18%. Sehingga aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *collaborative learning* melalui permainan mencari

gambar. Hal ini terlihat dari rata-rata persentasi aktivitas siswa pada siklus I yaitu 28,5 % yang terlaksana dan 71,5 % yang tidak terlaksana. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata persentasi aktivitas siswa yaitu 100%. Seperti meningkatnya jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan, siswa telah mampu mengutarakan pendapatnya, siswa menjadi aktif bekerjasama setiap diskusi kelompok, siswa antusias dan percaya diri maju mempresentasikan hasil diskusinya, dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menerapkan *collaborative learning* melalui permainan mencari gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas,(2012), Perbandingan Hasil Belajar Model Cooperative Learning Dengan Model Science Technology Society Pada Siswa Kelas X MAN 1 Model Kota Bengkulu, *Jurnal Exacta*, 1 (10): 11–16.
- Afifah, E. (2005). Hubungan Penerapan Metode Pembelajaran Collaborative Learning (CL) And Problem Based Learning (PBL) Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Indonesia. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 9(1).
- Anwar, A. I., Prabandari, Y. S., dan Emilia, O. (2013). Motivasi dan strategi belajar siswa dalam pendidikan pembelajaran berbasis masalah dan collaborative learning di Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Hasanuddin. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia; The Indonesian Journal of Medical Education*, 2(3), 233-239.
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Astra, I., Wahyuni, C., and Nasbey, H. (2015). Improvement of Learning Process and Learning Outcomes in Physics Learning by Using Collaborative Learning Model of Group Investigation at High School (Grade X, SMAN 14 Jakarta). *Journal of Education and Practice*, 6(11), 75-79.
- _____. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Barkley, Elizabert E. dkk,. (2014). *Collaborative Learning Techniques*. Bandung: Nusa Media.
- Dayana, Morgi. (2015). Pengaruh Aktivitas Pembelajaran Dengan Metode Collaborative Learning Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak, *Jurnal Penelitian Universitas Lampung*.

- Dermawan, Arif. (2014). Keefektifan Collaborative Learning Berbasis Quiz Edutainment Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar, *Jurnal Chemistry In Education UNNES, ISSN No 2252- 6609*.
- Dimiyati. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hossain, M. (2012). Collaborative and Cooperative Learning in Malaysian Mathematics Education. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education, 3(2)*, 103-114.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengalaman Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada).
- Pohan dan Yulidar, Eli. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Learning Terhadap Kemampuan Menulis Resensi Cerpen Oleh Siswa Kelas XI SMA Persiapan Stabat Tahun Pembelajaran 2013/2014.
- Purwaaktari, Eni. (2015). Pengaruh Model Collaborative Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Sikap Sosial Siswa Kelas V Sd Jarakan Sewon Bantul, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, Volume 8, Nomor 1*.
- Rahmawati. (2011). Penerapan Collaborative Learning Melalui Permainan Mencari Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Cepokomulyo 2 Kapanjen. *Skripsi: Malang: Program Strata 1 Universitas Negeri Malang. Program Studi PGSD*.
- Rachmawati, L. (2011). Penerapan model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Pringapus 2 kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek. *Penerapan model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Pringapus 2 kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek/Linda Rachmawati*.
- Romlah, Tatiek. (2001). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Malang.
- Setiani, E. P. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Berbasis Collaborative Learning dengan Muatan IFRS di SMA Negeri 1 Balen Bojonegoro. *SKRIPSI Jurusan Akutansi-Fakultas Ekonomi UM*.
- Sihite, Pitra. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif (Collaborative Learning) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Balige Tahun Pembelajaran 2013/2014.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sudjana, Nana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- _____. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Tohirin. (2006). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.