

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA MAHASISWA FISIKA FAKULTAS TARBIYAH DENGAN KONSEP TATA SURYA

Fitriyawany

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh

Abstract

The conducted study concerns about the use of Monopoly game as media in Cooperative Learning on the concept of the Solar System for Students of Physics in Tarbiyah faculty aiming to see the students' mastery of learning outcomes and performance. The study was a Quasi Experimental Research. The population used in the study was all students majoring in Physic Education with a sample of the 7th semester students of 2010/2011 academic year. The method of data collection used is testing and observation. Data were analyzed by using the statistical percentage. The result shows there were 90.32% of students passed individually, which therefore the students' learning results were completed classically. In addition, the students' performance on cognitive, affective, and psychomotor in the experimental class also showed positive results. Therefore, it can be concluded that the use of monopoly game as media in cooperative learning on the concept of the Solar System have a positive impact to the quality of learning process.

Abstrak

Telah dilakukan penelitian tentang penggunaan media permainan monopoli melalui pembelajaran kooperatif pada mahasiswa fisika Fakultas Tarbiyah dengan konsep tata surya. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ketuntasan hasil belajar dan kinerja mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa jurusan pendidikan Fisika dengan sampel mahasiswa semester 7 tahun ajaran 2010/2011. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dan pengamatan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik persentase. Dari analisis persentase diperoleh bahwa 90.32% mahasiswa lulus secara individual, sehingga secara klasikal hasil belajar mahasiswa adalah tuntas. Selain itu, kinerja siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli pada pembelajaran kooperatif konsep tata surya memberikan pengaruh positif terhadap kualitas proses pembelajaran.

Kata Kunci: media, permainan monopoli, pembelajaran kooperatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan serangkaian usaha untuk pengembangan bangsa. Mengingat hal itu maka sistem pendidikan akan diarahkan pada perwujudan keselarasan, keseimbangan dan keserasian antara pengembangan kuantitas dan pengembangan kualitas serta antara aspek lahiriah dan aspek rohaniah. Hal tersebut telah dirumuskan dalam tujuan pendidikan nasional sebagai usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, serta kepribadian yang mandiri dan bertanggung jawab.¹ Namun terkadang para pendidik terlalu memfokuskan pembelajaran untuk mencapai ketrampilan kognitif saja. Mereka senantiasa menganggap bahwa keberhasilan kegiatan belajar ditentukan berdasarkan nilai ketrampilan kognitif saja tanpa memperhatikan aspek-aspek lainnya. Mereka lupa bahwa ada keterampilan lain yang perlu diajarkan pada siswa yang nantinya juga dapat mendukung keberhasilan pembelajaran tersebut.

Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk membentuk manusia utuh seperti yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional, yaitu melalui interaksi kooperatif. Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok belajar dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog tidak hanya dengan guru tetapi juga dengan sesama mereka. Interaksi semacam ini diharapkan dapat memungkinkan anak-anak menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Selain itu interaksi tatap muka memungkinkan tersedianya sumber belajar yang bervariasi yang dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan belajar.

Pembelajaran kooperatif adalah khas di antara model-model pembelajaran karena menggunakan suatu struktur tugas dan penghargaan yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Struktur tugas memaksa siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Sistem penghargaan mengakui usaha bersama, sama baiknya seperti usaha individual. Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya ketrampilan kognitif yang diajarkan melainkan ada ketrampilan lain yang diberikan oleh guru. Ketrampilan sosial seperti tenggang rasa, bersikap sopan terhadap teman, mengkritik ide orang lain, berani mempertahankan pikiran yang logis, dan

¹ Abdurrahman Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta:PT Rineka Cipta, 1999.

berbagai ketrampilan yang bermanfaat untuk menjalin hubungan interpersonal secara sengaja diajarkan dan dilatihkan. Anak yang tidak dapat menjalin hubungan antar manusia atau hubungan interpersonal akan memperoleh teguran tidak hanya dari guru tetapi juga oleh teman-temannya dalam kelompok. Hal ini bertujuan agar terdapat efek (pengaruh) di luar pembelajaran akademik, khususnya peningkatan penerimaan antar kelompok serta keterampilan sosial dan keterampilan kelompok.

Dalam buku *Teori Belajar* dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan menjadi beberapa tipe pembelajaran, antara lain *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team Assisted Individualisation (TAI)*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Jigsaw*, Belajar Bersama (*Learning Together*), dan Penelitian Kelompok (*Group Investigation*). Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* karena tipe ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama, kreatif, berfikir kritis, dan siswa terlibat aktif secara mental maupun fisik, misalnya berani mengemukakan ide-idenya melalui diskusi baik dengan sesama siswa maupun dengan guru.²

Jean Piaget membedakan perkembangan kognitif seorang anak menjadi empat tahap, yaitu tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, tahap operasional kongkrit dan tahap operasional formal. Kemudian tahapan perkembangan kognitif tersebut oleh Ginsburg dan Opper (Dirgagunarsa, 1981: 123) digolongkan berdasarkan umur. Adapun tahap-tahap perkembangan kognitif berdasarkan umur tersebut, adalah tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional kongkrit (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun lebih).³

Siswa sekolah menengah pertama yang rentang usianya sekitar 12-15 tahun berada pada tahap operasional formal di mana pada tahap ini kemampuan proses berfikir anak sudah secara abstrak, menalar secara logis dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Mereka masih beranggapan bahwa guru merupakan sumber informasi. Oleh karena itu komunikasi dalam proses belajar mengajar menjadi komponen penting yang perlu diperhatikan demi tercapainya tujuan

²Muhamad Nur, dkk, *Teori Belajar*, Surabaya: University Press, 1999, hal.20.

³Dirgagunarsa, *Teori Konstruktivis*, Jakarta: PT Grafindo, 1981, hal. 123.

pembelajaran. Agar informasi yang diberikan oleh guru dapat diterima oleh siswa dengan efektif dan efisien haruslah digunakan media. Dalam dunia pendidikan, media tersebut dinamakan media pendidikan atau media instruksional. Media pendidikan atau yang disebut juga media instruksional memiliki nilai praktis dan berfungsi mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid, mengatasi batas-batas ruang kelas, keterbatasan karena jarak, waktu serta mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks untuk diamati. Dalam penggunaan media, pesan dapat dinyatakan dalam bentuk simbol piktoral, simbol grafis, dan simbol verbal.⁴

Media pembelajaran dibedakan menjadi dua macam, yaitu elektronik dan nonelektronik. Media elektronik diartikan sebagai media yang kompleks dan mahal, seperti OHP dan kombinasinya, program slide instruksional, program film strip, film instruksional, VCD, TV instruksional dan internet. Sedangkan media nonelektronik diartikan sebagai media yang sederhana, mudah dibuat, dan tidak membutuhkan banyak biaya, seperti media cetak, media pajang, media peraga, media eksperimen.

PEMBAHASAN

Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran

Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kooperatif adalah media permainan monopoli. Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Permainan monopoli diharapkan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar

⁴Sofa, "Kartu Simulasi: Media Bantu Pemerolehan Bahasa Inggris Bagi Anak-Anak," 2006.

secara aktif untuk memecahkan masalah yang ada dan berkompetensi menjadi pemenang dalam permainan.

Pembelajaran kooperatif umumnya digunakan untuk mempelajari hal-hal yang rumit dan kompleks. Selain itu dibutuhkan interaksi dan kerja sama dalam kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan. Oleh karena itu, peneliti mengambil materi Tata Surya dikarenakan materi ini sangat luas dan kompleks sehingga siswa tidak dapat menguasai materi tersebut tanpa adanya kerja sama dalam kelompok. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: Bagaimana ketuntasan hasil belajar mahasiswa selama menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan monopoli pada konsep tata surya dan bagaimana kinerja mahasiswa selama menerapkan permainan monopoli?

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Desain eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah "*Control Group Pre Test – Post Test*" dengan pola dari desain tersebut adalah sebagai berikut:

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
A_1	Y_{A1}	X_1	$Y_{A1'}$
A_2	Y_{A2}	X_1	$Y_{A2'}$
A_3	Y_{A3}	X_1	$Y_{A3'}$
B	Y_B	X_2	$Y_{B'}$

Tabel 3.1 Desain *Control Group Pre Test – Post Test*

Keterangan:

A = kelas eksperimen

B = kelas kontrol

Y_{A1} = hasil pre-test kelompok eksperimen 1

Y_{A2} = hasil pre-test kelompok eksperimen 2

Y_{A3} = hasil pre-test kelompok eksperimen 3

Y_{B1} = hasil pre-test kelas kontrol

X_1 = jenis perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media permainan monopoli

- X_2 = jenis perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD tanpa menggunakan media permainan monopoli
- $Y_{A1'}$ = hasil post-test kelompok eksperimen 1
- $Y_{A2'}$ = hasil post-test kelompok eksperimen 2
- $Y_{A3'}$ = hasil post-test kelompok eksperimen 3
- $Y_{B'}$ = hasil post-test kelompok kontrol

Secara tabel model desain *Control Group Pre Test–Post Test* dapat dilihat sebagai berikut:

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	Y_A	Pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media permainan monopoli	$Y_{A'}$
Kontrol	Y_B	Pembelajaran kooperatif tipe STAD tanpa menggunakan media permainan monopoli	$Y_{B'}$

Tabel 3.2 Penjabaran Desain *Control Group Pre Test–Post Test*

Dalam penelitian ini X adalah perlakuan yang diberikan terhadap sampel untuk dilihat pengaruhnya terhadap hasil pembelajaran. Y merupakan penelitian sebelum diberikan perlakuan sedangkan Y adalah hasil penelitian setelah diberikan perlakuan. Pengaruh perlakuan dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil $Y_{A'}$ dan $Y_{B'}$.

Analisis Ketuntasan Hasil Belajar

Setelah dilakukan analisis seperti yang terlampir, diperoleh data bahwa 90.32% mahasiswa tuntas hasil belajarnya. Oleh karena itu secara klasikal hasil belajar mahasiswa pada materi tata surya yang diajarkan dengan model kooperatif menggunakan media monopoli adalah tuntas.

Analisis Lembar Penilaian Kinerja Mahasiswa

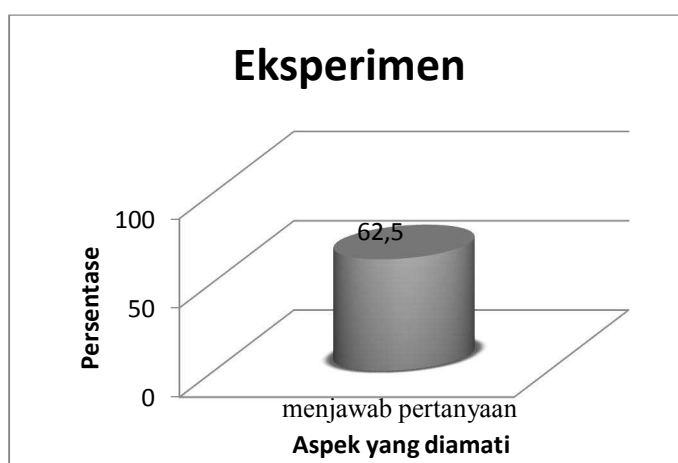
Dari lembar pengamatan penilaian kinerja mahasiswa diperoleh hasil sebagai berikut:

I. Aspek Kognitif

Hasil penilaian kinerja mahasiswa pada aspek kognitif yang diperoleh selama pembelajaran terdiri dari aspek menjawab pertanyaan dan menganalisis data. Adapun pengamatan untuk masing-masing aspek diperoleh hasil sebagai berikut

a. Menjawab pertanyaan

Pada aspek menjawab pertanyaan diperoleh hasil yang dapat dilihat pada grafik berikut:

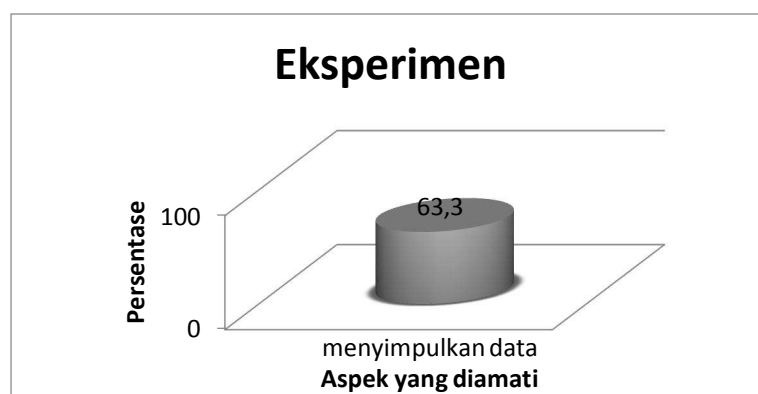


Grafik 4.1 Persentase Hasil Kinerja Mahasiswa Aspek Menjawab Pertanyaan

Berdasarkan grafik 4.1 di atas dapat diketahui bahwa kinerja mahasiswa dalam menjawab pertanyaan pada kelas eksperimen 62.5%.

b. Menyimpulkan data

Pada aspek menganalisis data diperoleh hasil yang dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4.2 Persentase Hasil Kinerja Mahasiswa pada Aspek Menyimpulkan Data

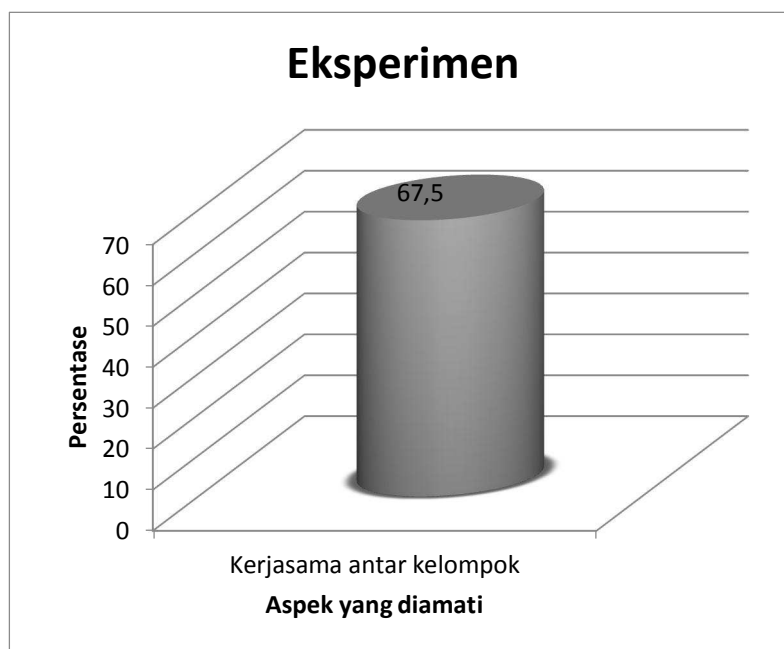
Berdasarkan grafik 4.2 di atas dapat diketahui bahwa kinerja mahasiswa dalam menyimpulkan data pada kelas eksperimen diperoleh hasil sebesar 63,3%.

2. Aspek Afektif

Hasil penilaian kinerja mahasiswa pada aspek afektif yang diperoleh selama pembelajaran terdiri dari aspek kerjasama antar kelompok, partisipasi dalam kelompok, dan ketepatan waktu bekerja. Adapun pengamatan untuk masing-masing aspek diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Kerjasama antar kelompok

Pada aspek kerjasama antar kelompok diperoleh hasil yang dapat dilihat pada grafik berikut:

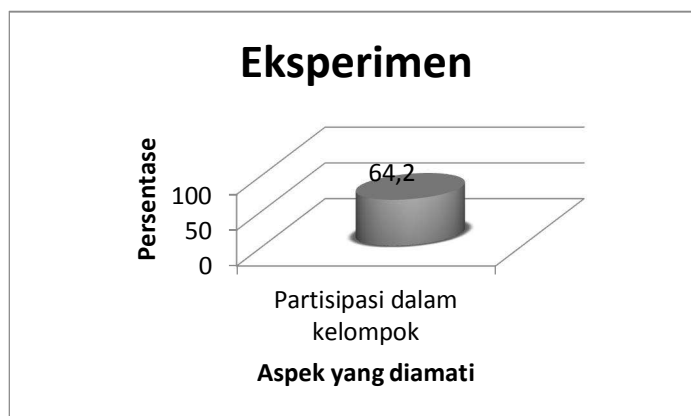


Grafik 4.3 Persentase Hasil Kinerja Mahasiswa Aspek Kerjasama Antar Kelompok

Berdasarkan Grafik 4.3 diatas dapat diketahui bahwa kinerja mahasiswa pada aspek kerjasama antar kelompok pada kelas eksperimen memperoleh hasil yaitu sebesar 67.5%.

b. Partisipasi dalam kelompok

Aspek partisipasi dalam kelompok dapat dilihat pada grafik berikut:

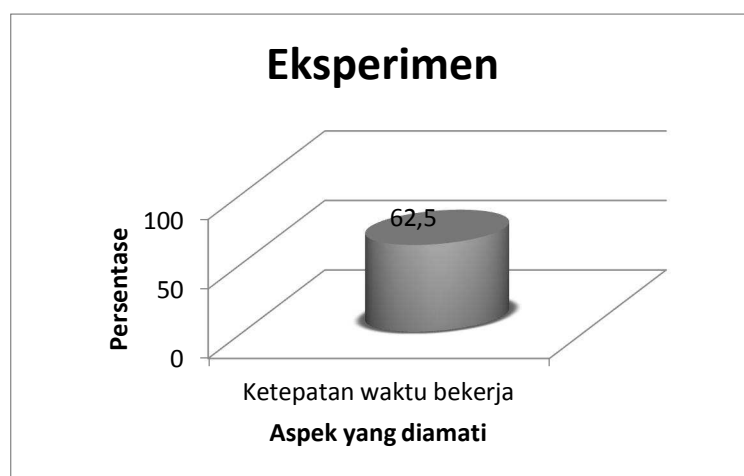


Grafik 4.4 Persentase Hasil Kinerja Mahasiswa Aspek Partisipasi dalam Kelompok

Berdasarkan Grafik 4.4 di atas dapat diketahui bahwa kinerja mahasiswa pada aspek partisipasi dalam kelompok pada kelas eksperimen diperoleh hasil sebesar 64.2%.

c. Ketepatan waktu bekerja

Aspek ketepatan waktu bekerja diperoleh hasil yang dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4.5 Persentase Hasil Kinerja Mahasiswa Aspek Ketepatan Waktu Bekerja

Berdasarkan grafik 4.5 di atas dapat diketahui bahwa kinerja mahasiswa dalam ketepatan waktu bekerja, nilai yang diperoleh kelas eksperimen yaitu sebesar 62.5%.

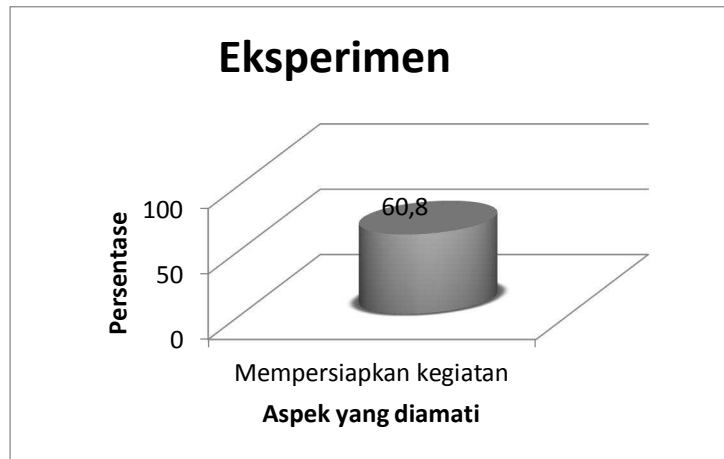
Aspek Psikomotor

Hasil penilaian kinerja mahasiswa pada aspek psikomotor yang diperoleh selama pembelajaran terdiri dari aspek mempersiapkan kegiatan, menjalankan

kegiatan, mengajukan pertanyaan, mempersiapkan laporan. Adapun pengamatan untuk masing-masing aspek diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Mempersiapkan kegiatan

Pada aspek mempersiapkan kegiatan diperoleh hasil sebagai berikut:

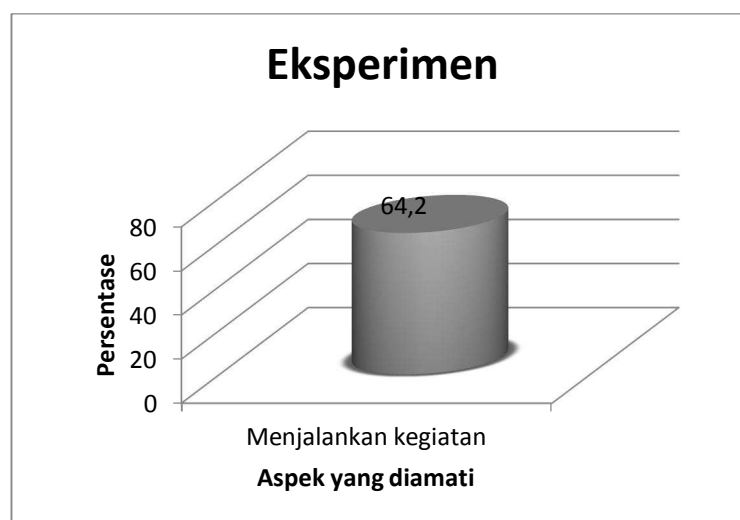


Grafik 4.6 Persentase Hasil Kinerja Mahasiswa Aspek Mempersiapkan Kegiatan

Berdasarkan Grafik 4.6 di atas dapat diketahui bahwa kinerja mahasiswa pada aspek mempersiapkan permainan pada kelas eksperimen diperoleh 60.8%.

b. Menjalankan kegiatan

Pada aspek menjalankan permainan monopoli diperoleh hasil yang dapat dilihat pada grafik berikut:

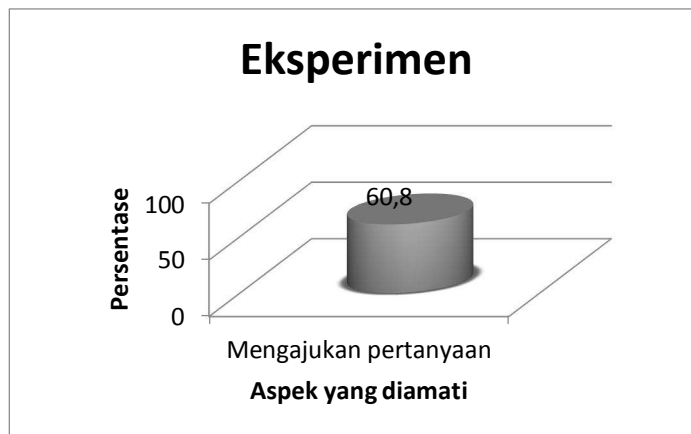


Grafik 4.7 Persentase Hasil Kinerja Mahasiswa Aspek Menjalankan Kegiatan

Berdasarkan Grafik 4.7 di atas dapat diketahui bahwa kinerja mahasiswa pada aspek menjalankan kegiatan pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 64.2%.

c. Mengajukan pertanyaan/pendapat

Pada aspek mengajukan pertanyaan diperoleh hasil yang dapat dilihat pada grafik berikut:

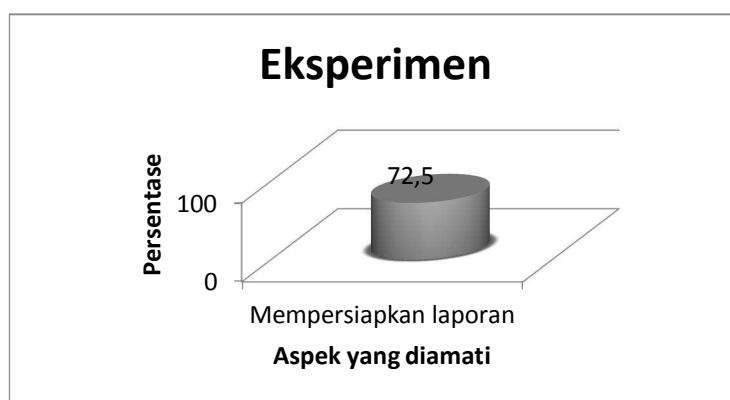


Grafik 4.8 Persentase Hasil Kinerja Mahasiswa Aspek Mengajukan Pertanyaan/Pendapat

Berdasarkan Grafik 4.8 di atas dapat diketahui bahwa kinerja mahasiswa pada aspek mengajukan pertanyaan/pendapat pada kelas eksperimen memperoleh nilai 60.8%.

d. Mempersiapkan laporan

Pada aspek mempersiapkan laporan diperoleh hasil yang dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.9 Persentase Hasil Kinerja Mahasiswa Aspek Mempersiapkan Laporan

Berdasarkan Grafik 4.9 di atas dapat diketahui bahwa kinerja mahasiswa pada aspek mempersiapkan laporan pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 72.5%.

Ibrahim mengemukakan bahwa kegiatan dalam pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam beberapa tahap utama yaitu tahap persiapan, tahap penyajian materi, tahap kegiatan kelompok, tahap evaluasi atau tes hasil belajar dan tahap perhitungan skor. Berdasarkan hasil test hasil belajar yang diperoleh selama pembelajaran menunjukkan bahwa ketuntasan mahasiswa secara klasikal pada materi tata surya yang diajarkan dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD melalui media monopoli adalah tuntas. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rudi Kustijono yang mengatakan bahwa media pembelajaran mampu mengatasi hambatan komunikasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mengurangi verbalisme dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁵

Selain itu Uzer Usman juga menyebutkan bahwa dengan media dapat membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan.⁶ Artinya, dengan adanya media pembelajaran dapat memperlancar komunikasi serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan mahasiswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri mahasiswa yang dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajarnya. Selain faktor pemberian media, setting kelas juga ikut mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Kursi dan meja mahasiswa dan dosen perlu ditata sedemikian rupa sehingga dapat menunjang kegiatan belajar-mengajar yang mengaktifkan mahasiswa menjangkau alat atau sumber belajar yang tersedia (aksesibilitas), mudah bergerak dari satu bagian ke bagian lain dalam kelas (mobilitas), memudahkan terjadi interaksi antara dosen dan mahasiswa maupun antar mahasiswa (interaksi), memungkinkan mahasiswa bekerjasama secara perorangan, berpasangan, atau kelompok (variasi kerja mahasiswa).⁷ Secara teori tidak ada satupun model tempat duduk yang ideal, namun ada beberapa pilihan yang dapat diambil sebagai variasi antara lain formasi

⁵Rudy Kustijono, *Pengantar Media Pembelajaran*, Surabaya: Unesa University Press, 2003, hal. 31

⁶Uzer Usman, "Metode dan Cara Mengajar", 2008, <http://garduguru.blogspot.com/2008/05/mengajar-dengan-permainan.html>, diakses tanggal 2 Mei 2009.

⁷Gunawan, "Mengelola Ruang Kelas. Blog Indonesia", 2009, (online), <http://pakgunawan.blogspot.com/2009/02/mengelola-ruang-kelas.html>, diakses tanggal 3 Mei 2009.

huruf U, formasi corak tim, meja konferensi, lingkaran, *workstation* dan kelas tradisional.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model bentuk formasi huruf U sehingga mahasiswa dapat melihat dosen maupun media pembelajaran dengan mudah dan mereka dapat saling berhadapan langsung antara mahasiswa satu dengan yang lain. Pada kelas eksperimen, mahasiswa yang selama ini belajar di tempat duduk dengan suasana formal atau tegang, dibuat menjadi duduk secara berkelompok sehingga suasana kelas menjadi serius tetapi santai. Dosen juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi mahasiswa sehingga materi yang diberikan dapat lebih mudah diterima sehingga ketuntasan hasil belajar dapat meningkat.

Setelah diskusi ketuntasan belajar, kita juga menjabarkan tentang pengamatan kinerja mahasiswa. Berdasarkan data dan analisis hasil pembahasan dapat diketahui bahwa penilaian kinerja mahasiswa dalam pembelajaran. Penilaian kinerja peserta didik merupakan suatu *assesment* alternatif berdasarkan tugas jawaban terbuka atau kegiatan *hands on* yang dirancang untuk mengukur kinerja peserta didik terhadap seperangkat kriteria tertentu.⁸ Tugas-tugas assesment menuntut peserta didik dalam hal ini mahasiswa menggunakan berbagai macam keterampilan, konsep, dan pengetahuan sehingga dosen dapat memiliki informasi yang lengkap tentang mahasiswa. Penilaian kinerja ini mampu menilai kemajuan belajar mahasiswa dari segi tingkatan domain kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam tingkat kognitif, kriteria yang dinilai oleh pengamat meliputi aspek menjawab pertanyaan dan menyimpulkan data. Hasil yang diperoleh selama penelitian menunjukkan bahwa di atas 50% mahasiswa kelas eksperimen telah menguasai aspek ini.

Selain tingkat di atas, penilaian juga dilakukan pada tingkat afektif yang meliputi aspek kerjasama antar kelompok, partisipasi dalam kelompok, serta ketepatan waktu bekerja. Hasil yang diperoleh dalam penelitian menunjukkan bahwa lebih dari setengah mahasiswa pada kelas eksperimen telah menguasai aspek ini pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa unsur dasar

⁸Nur, Muhamad. "Performance Assesment dalam Pendidikan IPA", *Makalah*, disajikan pada Program Contextual Learning Material Proyek Peningkatan Mutu SLTP Jakarta. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional In Collaboration With Unesa, 2001, hal. 2.

pembelajaran kooperatif telah diterapkan dalam penelitian seperti yang dikemukakan oleh Ibrahim dalam bukunya yang berjudul *Pembelajaran Kooperatif*. Ibrahim menyebutkan bahwa unsur dasar pembelajaran kooperatif antara lain peserta didik harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama antara anggota kelompok, bertanggung jawab atas segala sesuatu dalam kelompoknya, serta semua anggota dalam kelompok memiliki tujuan yang sama.⁹

Berdasarkan teori di atas dijelaskan bahwa pembelajaran kooperatif menuntut adanya kerja sama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas dan tujuan sehingga dengan kata lain dapat diartikan bahwa model pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada kelas telah sesuai dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif yang sesungguhnya. Oleh karena itu lebih dari 50% mahasiswa yang telah menguasai aspek ini. Namun penguasaan aspek ini masih belum secara keseluruhan. Masih ada mahasiswa yang belum mampu menguasai aspek-aspek dalam tingkat afektif ini. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain kebiasaan.

Dalam ilmu psikologi, ada istilah yang dikenal dengan teori kebiasaan. Teori ini merupakan hasil irisan antara dorongan atau keinginan, dengan ketrampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*).¹⁰ Artinya, jika cara berpikir dan berperilaku setiap peserta didik sudah melekat menjadi sebuah kebiasaan, maka setidaknya sudah terbangun suatu dasar yang kuat untuk melakukan sesuatu sehingga sulit untuk merubah perilaku tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Ivan Pavlov yang mengemukakan bahwa kebiasaan klasik berdasarkan pada sistem perilaku berulang-ulang.¹¹

Selama ini mahasiswa sudah terbiasa menggunakan metode pembelajaran klasik, di mana dosen hanya menjelaskan materi sedangkan mahasiswa mencatat penjelasan dosen. Dalam pembelajaran klasik ini mahasiswa cenderung bersikap individualistik dan belajar secara personal. Oleh karena itu ketika mahasiswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar, kebiasaan-kebiasaan itu masih

⁹ Muslimin Ibrahim, dkk, *Pembelajaran Kooperatif*, PSMS, Program Pasca Sarjana, Surabaya: Unesa – University Press, 2000, hal 9.

¹⁰ Askortok Muslih, "Miskin Kesadaran Kritis", Makalah disajikan pada lokakarya dan workshop tentang kemiskinan di Kabupaten Jambi Timur dan Kepulauan Riau pada tanggal 13 Juni 2007.

¹¹ Ivan Pavlov, *Kebiasaan Klasik*, <http://www.myweb99.com/index.php?id=334>, diakses tanggal 2 Mei 2009.

terbawa dalam pembelajaran kooperatif yang diberikan oleh peneliti sehingga ada beberapa mahasiswa yang masih bersikap individualistik dan tidak mau bekerja sama atau berpartisipasi dalam kelompok belajarnya.

Sedangkan pada tingkat psikomotor, telah diamati beberapa aspek yaitu mempersiapkan kegiatan, menjalankan kegiatan, mengajukan pertanyaan atau pendapat, dan mempersiapkan laporan. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa lebih dari 50% mahasiswa telah menguasai aspek ini. Pada tahap kognitif ditandai dengan adanya gerakan yang kaku dan lambat. Sedangkan pada tahap asosiatif, mahasiswa mulai dapat mengasosiasikan gerakan yang sedang dipelajarinya dengan gerakan yang sudah dikenal sehingga membutuhkan waktu yang lebih pendek. Dan pada tahap otonomi, gerakan mahasiswa sudah mulai tidak kaku dan tidak memerlukan kehadiran instruktur untuk melakukan gerakan.¹²

Adanya perbedaan kemampuan tiap mahasiswa membuat mereka berada dalam tahapan yang berbeda pula antar satu dengan lainnya. Ada mahasiswa yang masih kaku dan ragu-ragu dalam memainkan permainan monopoli ataupun merangkai rancangan percobaan, tetapi ada pula mahasiswa yang mampu menjalankan kegiatan hanya berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh dosen. Oleh karena itu diperoleh hasil pengamatan yang berbeda pada tiap aspek.

SIMPULAN

Dari analisis persentase diperoleh bahwa 90.32% mahasiswa lulus secara individual, sehingga secara klasikal hasil belajar mahasiswa adalah tuntas. Selain itu, kinerja mahasiswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli pada pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pada pembelajaran materi tata surya.

¹² Howard Gardner, *Multiple Intelligences: From Theory to Practice*. New York: Basic Books, 1993, hal. 23

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk., *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Arsyat, *Media dalam Pembelajaran*, Jakarta: PT Grasindo, 1996.
- Dirgaganarsa, *Teori Konstruktivis*, Jakarta: PT Grafindo, 1981.
- Gardner, Howard, *Multiple Intelligences: From Theory to Practice*. New York: Basic Books, 1993.
- Gunawan, "Mengelola Ruang Kelas", *Blog Indonesia*, (online), 2009, <http://pak-gunawan.blogspot.com/2009/02/mengelola-ruang-kelas.html>, diakses tanggal 3 Mei 2009.
- Ibrahim, Muslimin, dkk., *Pembelajaran Kooperatif*, PSMS, Program Pasca Sarjana. Surabaya: Unesa – University Press, 2000.
- Karaweh, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995.
- Kustijono, Rudy, *Pengantar Media Pembelajaran*, Surabaya: Unesa – University Press, 2003.
- Mulyono, Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999.
- Muslih, Askortok, "Miskin Kesadaran Kritis", 2007, *Makalah*, disajikan pada lokakarya dan workshop tentang kemiskinan. Kabupaten Jambi Timur dan Kepulauan Riau pada tanggal 13 Juni 2007.
- Nur, Muhamad, dkk., *Teori Belajar*, Surabaya: University Press, 1999.
- Nur, Muhamad, "Performance Assesment dalam Pendidikan IPA", *Makalah*, disajikan pada Program Contextual Learning Material Proyek Peningkatan Mutu SLTP Jakarta. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional In Collaboration With Unesa, 2001.
- Pavlov, Ivan, "Kebiasaan Klasi", 2009, <http://www.myweb99.com/index.php?id=334>, diakses 2 Mei 2009.
- Sofa, "Kartu Simulasi, Media Bantu Pemerolehan Bahasa Inggris Bagi Anak-Anak", *Majalah Gerbang*, Edisi 6 Th. I, Maret - April 2002.
- Sudjana, Nana, *Siklus Belajar, Pembelajaran Kooperatif dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran Fisika*, Jakarta: PT. Grafindo, 1990.
- Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2005.

Usman, Uzer, *Metode dan Cara Mengajar*, 2008, <http://garduguru.blogspot.com/2008/05/mengajar-dengan-permainan.html>, diakses tanggal 2 Mei 2009.

Uzer, Muhammad dan Setyawati, Lilis, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994.