

**PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
GAGAINCOM GROUP UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPA SISWA KELAS VII.2 SMPN 17 KENDARI**

Suratmin

Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Kota Kendari

E-mail : Suratminamin74@gmail.com.

Abstrak

Ruang lingkup penelitian menitikberatkan pada permasalahan “Apakah penerapan metode pembelajaran *gagaincom group* melalui penggunaan media *gelas* dan *patung amungin* dapat meningkatkan aktifitas pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas VII.2 SMPN 17 Kendari?”. *Gagaincom group* merupakan metode pembelajaran yang bersifat kooperatif yang terdiri *gallery*, *game investigation* dan *compositition group*. Media pembelajaran yang digunakan terdiri dari *gelas* (galeri kelas), *patung* (papan berkantung) dan *amungin* (amplop tabungan poin). Kesimpulan penelitian ini yakni pembelajaran dengan menggunakan metode *gagaincom group* melalui media *gelas* dan *patung amungin* telah dapat mengefektifkan pembelajaran baik melalui aktifitas guru maupun siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang melampaui indikator keberhasilan yang mencapai rata-rata klasikal pada siklus kedua pertemuan dua sebesar 84,29 dengan persentase ketuntasan 94,29%.

Kata kunci : *Gagaincom Group*, Kooperatif dan Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran IPA harus ditunjang oleh kelengkapan yang menunjang kegiatan pembelajaran yang memadai seperti strategi dan model pembelajaran yang sesuai, media dan alat pembelajaran, kesiapan sarana kelas atau laboratorium serta ketersediaan buku penunjang kegiatan pembelajaran. Kenyataan yang ada pada SMPN 17 Kendari terhadap faktor penunjang tersebut terkendala oleh beberapa hal yakni ketersediaan buku IPA dipergustakaan yang tidak seimbang dengan rasio jumlah siswa dan rombongan yang ada serta ketersediaan media pembelajaran yang siap pakai di laboratorium yang tidak memadai yang berpengaruh pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Kenyataan lain yang terjadi pada kelas VII.2 SMPN 17 Kendari di awal semester genap T.P 2013/2014 yakni hanya

sedikit siswa yang memiliki kemampuan dalam mengemukakan ide atau gagasan yang bersifat mandiri, banyaknya siswa yang terkesan saling berharap dalam menyelesaikan tugas kegiatan belajar kelompok yang terlihat dalam kegiatan belajar sebelumnya pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan pencapaian hasil belajar hanya dapat memenuhi ketuntasan 69% dan rata-rata klasikal hanya mencapai 65,24. Data ini merupakan hasil penilaian guru mata pelajaran IPA pada kelas VII.2 SMPN 17 Kendari.

Berdasarkan hal tersebut, telah menggugah peneliti untuk mengembangkan sebuah metode pembelajaran yang merupakan kolaborasi penggunaan model *Group Investigation* (GI) dan teknik *game turnamen* melalui metode pembelajaran yang disebut *gallery, game investigation and competition group (gagaincom grup)* dengan bantuan media galeri kelas (*gelas*), papan kerja berkantung (*patung*) dan amplop tabungan poin (*amungin*) sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya membangkitkan semangat dan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara klasikal pada kelas VII.2 SMPN 17 Kendari pada tahun pembelajaran selanjutnya. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah ketercapaian rata-rata klasikal 80 dengan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 85 % pada siswa kelas VII.2 SMPN 17 Kendari dalam pembelajaran IPA dalam hal pemahaman konsep.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini yakni untuk mengetahui efektifitas penerapan metode pembelajaran *gagaincom group* dengan bantuan media *gelas* dan *patung amungin* untuk menunjang peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas VII.2 SMPN 17 Kendari. Hal lain yang ingin dilihat adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas VII.2 SMPN 17 Kendari dalam pemahaman konsep mata pelajaran IPA melalui metode pengembangan pembelajaran kooperatif tersebut.

B. PROSES BELAJAR MENGAJAR KOOPERATIF

Mengajarkan sains tidak hanya melakukan eksplorasi akan tetapi juga membutuhkan eksploitasi. Kedua hal tersebut harus ditunjang dengan pemahaman konsep sehingga kaidah ilmiah yang akan berjalan untuk sebuah penemuan atau pembuktian dapat tercapai secara efektif. Belajar dari hal yang terdekat menjadi penting untuk mendekatkan pemahaman dalam kehidupan terutama dalam memahami lingkungan hidup manusia

secara mandiri atau berkelompok. Kondisi pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dirancang sedemikian rupa sehingga siswa belajar dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen dari segi gender, etnis dan kemampuan akademik untuk saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.¹ Menurut Roger dan Johnson “tidak semua kerja kelompok bisa dianggap belajar *kooperatif* (*Cooperative Learning*), ada lima unsur pembelajaran kooperatif, yakni : (1) saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antar anggota, (5) evaluasi proses kelompok”. Selanjutnya dijelaskan bahwa melalui teknik *jigsaw*, siswa dalam satu kelas dibagi dalam beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari beberapa kelompok dengan jumlah anggotanya terdiri atas 5 atau 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik (materi pelajaran) dalam pembelajaran dengan teknik *jigsaw* dirancang dan disajikan pada siswa dalam bentuk teks dan tiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari satu bagian dari bahan akademik tersebut.²

Interaksi dalam pembelajaran yang kondusif dan dipahami oleh seluruh obyek belajar serta pengajar secara runtun sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar sehingga sangat perlu adanya kesinambungan proses dan pengetahuan setiap pembelajaran yang dilakukan. Korelasi bahan ajar antar materi perlu diperhatikan dalam mengawali kegiatan pembelajaran untuk memudahkan pemahaman pembelajaran selanjutnya. Menurut pandangan konstruktivis, belajar merupakan proses aktif pelajar dalam mengkonstruksi arti belajar juga merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimiliki oleh siswa.³ Kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Anak

¹ Slavin. R.E, *Educational Psychology Theory, Theory and Practice (4 Heads)* (Massachusetts: Allyn and Dacan Publishers. 1994).

² Lie. Anita, *Metode Pembelajaran Gotong Royong* (Surabaya: CV. Citra Media. 1999)

³ Suparno. Paul, *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Kanisius. 1996)

sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.⁴

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa berada dalam kelompok kecil dengan anggota sebanyak 4-5 orang. Dalam pembelajaran kooperatif ini terjadi interaksi antara anggota kelompok semua anggota harus terlibat karena keberhasilan kelompok ditunjang oleh aktifitas anggotanya sehingga anggota kelompok saling membantu.⁵ Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah type pembelajaran *Group Investigation* (GI) merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa dibentuk dalam kelompok yang diberikan materi dan permasalahan. Untuk memecahkan masalah ini siswa mencari data di kelas atau di luar kelas dan pada waktunya mereka harus melaporkan hasil kelompok dalam hal analisis dan kesimpulan.⁶

C. ARTI PENTING PTK DALAM PEMBELAJARAN

Salah satu jenis penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencoba suatu gagasan perbaikan praktek pembelajaran mereka dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.⁷

Brog menyebutkan secara eksplisit bahwa tujuan utama dalam PTK pengembangan keterampilan guru yang bertolak dari kebutuhan untuk menanggulangi berbagai permasalahan pembelajaran aktual yang dihadapi di kelas atau sekolahnya sendiri dengan atau tanpa masukan khusus berupa berbagai program pelatihan yang lebih eksplisit. Dengan kata lain, pelaksanaan PTK mewujudkan proses latihan dalam jabatan yang unik karena 3 alasan, yaitu : (a) kebutuhan pelaksanaannya tumbuh dari guru sendiri selama proses PTK itu berlangsung, bukan karena ditugaskan oleh atasan atau pihak lain yang kebetulan memiliki hajat untuk

⁴ Fathurrohman P dan Sutikno M. S, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung : Refika Aditama. 1997) h. 9.

⁵ Yani R, *Strategi Belajar Mengajar Biologi* (Malang: UM Press. 2005), h. 107.

⁶ Buchari dkk, *Guru Profesional* (Bandung: Alapabeta, Bandung. 2008), h. 85.

⁷ Wiraatmadja R, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2008), h. 12.

menyelenggarakan penataran, (b) proses pelatihan terjadi dalam situasi artifisial, dan (c) apabila diselenggarakan secara benar, kegiatan perbaikan akan didukung oleh lingkungan.⁸ Manfaat yang dapat dipetik jika guru mau dan mampu melaksanakan penelitian tindakan kelas itu terkait dengan komponen pembelajaran yang antara lain : (1) inovasi pembelajaran, (2) pengembangan kurikulum ditingkat sekolah dan ditingkat kelas serta (3) peningkatan profesionalisme guru⁹.

Terdapat 4 langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu :

1. Perencanaan yang dilakukan dalam bentuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah, merumuskan latar belakang dan masalah, menetapkan cara yang akan dilakukan atau tindakan berupa bahan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, indikator ketercapaian dan menyusun instrumen penelitian.
2. Tindakan, berupa penerapan strategi dan skenario pembelajaran yang telah direncanakan.
3. Observasi, yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan guna mencatat hal-hal yang dianggap penting dan menghambat selama kegiatan tindakan melalui format observasi
4. Refleksi, merupakan kegiatan mencermati, mengkaji dan menganalisis secara mendalam dan menyeluruh tindakan yang telah dilaksanakan yang didasarkan data yang telah dikumpulkan pada langkah observasi.⁹

D. METODE PEMBELAJARAN *GAGAINCOM GROUP*

Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Guru dapat memilih metode pembelajaran mana yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Karena setiap materi pelajaran belum tentu cocok dengan satu metode pembelajaran saja.¹⁰ Metode pembelajaran *gagaincom group* merupakan metode pembelajaran yang bersifat kooperatif dengan modifikasi dan kolaborasi beberapa metode maupun model pembelajaran.

⁸Sadikin dkk, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas* (Jember ; Insan Cendekia. 2008), h.37- 40.

⁹Asrori M, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), h. 102-103.

¹⁰Nini S dkk, *Psikologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012), h. 102.

Gagaincom group sendiri merupakan singkatan dari proses kegiatan siswa dalam pembelajaran yang terdiri *gallery* (metode sitasi presitasi), *game investigation* (metode diskusi, problem solving dan sitasi resitasi) dan *compotition group* (metode Kerja sama dan kompetisi). Metode *sitasi* (tugas) adalah metode pemberian tugas untuk mempelajari materi tertentu misalnya membaca atau mengerjakan soal yang dapat dibedakan menjadi presitasi (tugas sebelum materi diajarkan) dan *resitasi* (tugas setelah materi diajarkan). Metode diskusi adalah pembelajaran dengan memberikan materi atau masalah tertentu pada peserta didik untuk diharapkan dapat memecahkan masalah secara kelompok. Metode *problem solving* merupakan pembelajara yang berorientasi pada investigasi dan penemuan dalam pemecahan masalah.¹¹ Metode kerja sama ialah upaya saling membantu antara dua orang atau lebih, antara individu dengan kelompok dan antara kelompok dengan kelompok lainnya dalam melaksanakan tugas atau menyelesaikan problem yang dihadapi.¹² *Gallery*, *game investigation* dan *compotition group* secara harfiah dapat diartikan sebagai berikut *gallery* adalah bilik/balai, *game* adalah permainan, *investigation* adalah pemeriksaan, *competition* adalah persaingan atau pertandingan dan *group* berarti kelompok.¹³ *Galeri* menurut Bahasa Indonesia dapat diartikan tempat memamerkan benda, karya seni.¹⁴

Berdasarkan hal-hal tersebut sebelumnya, maka metode pembelajaran *gagaincom group* dapat diartikan seperangkat aktifitas siswa yang dilakukan melalui beberapa cara proses pembelajaran yang menggunakan tempat pajangan materi pembelajaran dan melakukan kegiatan permainan berkelompok yang bersifat pertandingan kelompok dengan sistim pemeriksaan hasil kegiatan secara bersilangan. Gambaran umum kegiatan pembelajaran metode *gagaincom group* yang merupakan metode pengembangan kooperatif ini dilakukan pada setiap pertemuan tatap muka dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan kegiatan belajar berupa perangkat pembelajaran.

¹¹*Ibid .*, h.103-105.

¹² Majid A, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT Rosda Karya, 2008), h. 157.

¹³ Jhon dan Hasan, *Kamus Inggris-Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2000),h. 262, 263, 330, 132 dan 281.

¹⁴ Eddy S, *Kamus Populer Bahasa Indonesia* (Bandung: Sinergi Pusaka Indonesia, 2010), h. 273.

2. Galeri kelas dibuat dan ditempel pada mading kelas minimal 4 hari sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan yang memuat ringkasan materi pembelajaran yang harus dibaca dan disalin oleh siswa
3. Pembelajaran dilakukan melalui penerapan metode *gagaincom group* dengan menggunakan media *gelas* dan *patung amungin* dengan menggunakan secara kolaborasi perpaduan antara model *Group Investigasi (GI)* dan *game*.
4. Metode pembelajaran *gagaincom group* diawali dengan pemeriksaan kesiapan materi ajar pada siswa oleh guru yang berasal dari galeri kelas.
5. Melakukan diskusi kelompok untuk menyelesaikan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).
6. Melakukan presentase kelompok dari hasil diskusi kelompok dan pemberian penghargaan pada kelompok untuk penampilan presentase.
7. Melaksanakan *game investigasi* dalam group dengan menggunakan media *kantung amungin* yang diselingi dengan penguatan dan pengembangan materi oleh guru melalui penjelasan singkat dan tanya jawab. Kemudian menentukan pemenang game.
8. Penarikan kesimpulan dan kegiatan evaluasi.

E. MEDIA PEMBELAJARAN *GELAS* DAN *PATUNG AMUNGIN*

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.¹⁵ Manfaat media pembelajaran diantaranya mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks atau rumit diamati, menyeragamkan pengamatan siswa tentang sesuatu, menanamkan konsep dasar yang kongkrit dan realitas dan membangkitkan minat dan keinginan belajar. Lebih lanjut dikemukakan bahwa kriteria umum pemilihan media pembelajaran adalah ketersediaan (ada tidaknya media di sekolah atau memungkinkan untuk dibuat sendiri), biayanya

¹⁵ Pupuh F dan M. Sobry S, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Retika Aditama. 2007), h. 65.

tersedia dan mencukupi, mudah dan mampu membuatnya, mudah dibawa ke kelas, kesesuaian dengan fasilitas yang ada di kelas.¹⁶

Berdasarkan pembuatan dan pemanfaatannya, media pembelajaran dibedakan atas media pembelajaran yang dirancang, dipersiapkan serta dibuat sendiri oleh guru lalu digunakan untuk proses pembelajaran dan media pembelajaran yang dimanfaatkan yang dibuat oleh orang lain atau suatu lembaga/instansi sedangkan guru hanya tinggal menggunakan atau mememanfaatkannya.¹⁷

Media pembelajaran gelas dan patung amungin merupakan perpaduan dua media pembelajaran yang terdiri dari galeri kelas (*gelas*) dan papan berkantung (*patung*) serta amplop tabungan poin (*amungin*). Pengertian galeri sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya mengandung pengertian tempat memamerkan benda, karya seni dalam hal ini materi pembelajaran dipajang sebelum kegiatan berlangsung dengan metode *presitasi*.

Papan berarti keping persegi, berkantung artinya memiliki kantong atau saku untuk menyimpan atau membawa sesuatu yang terbuat dari kain, plastik dan sebagainya, amplop berarti sarung surat, tabungan tempat menyimpan uang, gaji dan sebagainya.¹⁸ Sedangkan poin berarti angka, biji.¹⁹

Berdasarkan pengertian di atas, maka papan berkantung (*patung*) adalah lembaran keping yang berbentuk persegi empat panjang yang memiliki kantung yang digunakan untuk menyimpan pokok permasalahan atau gambar untuk pembelajaran. Amplop tabungan poin (*amungin*) berarti sarung surat yang digunakan untuk menyimpan angka yang diperoleh pada kegiatan game saat pembelajaran.

F. PENELITIAN DENGAN METODE GAGAINCOM GROUP

Penggunaan metode *gagaincom gruop* dalam penelitian bersifat tindakan kelas dengan mengacu pada tingkat pemahaman konsep yang diperoleh siswa selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Pemodelan ini

¹⁶ Nuryani R, *Strategi Belajar Mengajar Biologi* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2005), h. 121.

¹⁷ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), h. 162.

¹⁸ *Ibid*, h. 643, 439, 35 dan 879.

¹⁹ Jhon dan Hasan, *Kamus Inggris-Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2000), h. 436.

dikolaborasikan dengan pemanfaatan media *gelas* dan *patungin* amungin sebagai penunjang utama aktivitas pembelajaran. Pengertian konsep menurut para ahli banyak sekali macamnya. Konsep merupakan abstraksi dari ciri-ciri sesuatu yang mempermudah komunikasi antar manusia yang memungkinkan untuk berfikir. Seiring dengan pendapat di atas, Berg menyatakan tujuan pengajaran konsep adalah agar siswa dapat memahami konsep yang meliputi kemampuan untuk mendefinisikan konsep, menjelaskan perbedaan antara konsep dengan konsep-konsep lain, menjelaskan hubungan antara konsep dengan konsep-konsep lain, serta menjelaskan arti konsep dalam kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

Menurut Mastie dan Johnson bahwa pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan menyerap makna dari suatu materi yang dipelajari. Jadi memahami berarti mengerti isi suatu bahan yang dipelajari. Terdapat 3 aspek yang terkandung dalam pemahaman yaitu : kemampuan menerangkan sesuatu dengan kata-kata sendiri, mengenali sesuatu dan menyatakan dengan kata-kata berbeda dengan yang terdapat di buku teks, dan menginterpretasikan/menarik kesimpulan.²¹ Berdasarkan pengertian tersebut maka, pemahaman konsep merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah pembelajaran meliputi mendefinisikan, membedakan, menghubungkan, dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan untuk memecahkan masalah, soal, atau kejadian. Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam pada hakikatnya berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis, sehingga sains bukan hanya kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja akan tetapi juga suatu proses penemuan. Pendidikan sains diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya.²²

Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII.2 pada SMPN 17 Kendari yang terdaftar pada tahun pembelajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa 35 orang yang terdiri dari 20 orang perempuan dan 14

²⁰ Berg. Euwe. V.d, *Miskonsepsi Fisika* Remediasi (Salatiga: UK Satya Wacana. 1999), h.13.

²¹ Moedjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : PT Rineka Cipta. 1994), h. 22.

²²*Ibid*, halaman 1

orang laki-laki serta kemampuan guru dalam mengefektifkan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan terhitung sejak tanggal perencanaan pada minggu keempat bulan Januari 2015 hingga kegiatan penyusunan laporan penelitian pada minggu pertama bulan Mei 2015.

Langkah-langkah Pelaksanaan Tindakan Penelitian tersebut adalah :

1. Persiapan Tindakan, tahap ini dilakukan perencanaan berupa menyiapkan perangkat pembelajaran, menentukan fokus observasi/aspek yang diamati, menentukan jenis instrument, alat dan pedoman, cara serta pelaku observasi. Menentukan cara pelaksanaan dan pelaku refleksi serta menentukan kriteria keberhasilan dalam upaya pemecahan masalah.
2. Implementasi Tindakan, Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan sesuai persiklus kegiatan hingga tercapai hasil belajar siswa sesuai target yang ditetapkan sebagai indikator keberhasilan penelitian.
3. Observasi dan Evaluasi, Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh observer yakni teman sejawat dan pelaku tindakan dalam upaya mengumpulkan data kuantitatif melalui lembar observasi. Data kualitatif dilakukan melalui pelaksanaan evaluasi dalam bentuk tagihan soal.
4. Analisis dan Refleksi, Pada tahap ini, mendiskripsikan prosedur analisis data yang telah dikumpulkan dan diolah, selanjutnya digunakan sebagai bahan refleksi yang dilakukan oleh teman sejawat melalui kegiatan diskusi guna mendapatkan tingkat ketercapaian target penelitian serta kegagalan dan upaya penanggulangannya dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

Kegiatan guru dalam pembelajaran dalam penerapan metode pembelajaran *gagaincom group* melalui penggunaan media *gelas* dan *patung amungin* sebagai upaya meningkatkan aktifitas pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas VII.2 SMPN 17 Kendari dapat terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Efektifitas Kegiatan Guru pada Setiap Siklus dalam Penerapan Metode Pembelajaran *Gagaincom Group* melalui Penggunaan Media *Gelas* dan *Patung Amungin* di Kelas VII.2.

No	Jenis Pengamatan	Siklus 1		Siklus 2	
		1	2	1	2
A	Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran	4	4	4	4
B	Kegiatan Inti Pembelajaran				
B.1	Mempersiapkan siswa untuk belajar	3	4	4	4
B.2	Menjelaskan skenario pembelajaran	3	4	4	4
B.3	Melakukan bimbingan kegiatan pengisian LKS	2	3	4	4
B.4	Pelaksanaan persentase kelompok	3	3	4	4
B.5	Melakukan penguatan dan penegasan materi pembelajaran	3	2	4	4
B.6	Memantau penggunaan papan berkantung dalam kelompok kerja dan Investigasi.	2	3	4	4
B.7	Pemantauan penggunaan amplop tabungan poin	3	4	4	4
B.8	Menetapkan pemenang <i>game</i>	4	4	4	4
C	Kegiatan Menutup Pembelajaran				
C.1	Mengatur kegiatan penarikan kesimpulan	2	4	4	4
C.2	Pelaksanaan evaluasi	4	4	4	4
D	Penampilan Guru dalam Mengajar	3	3	3	4
E	Pemanfaatan Alokasi Waktu Pembelajaran	3	3	4	4
Jumlah		39	47	51	52
Rata-rata Pencapaian		3	3,62	3,92	4,0
Persentase pencapaian (%)		75	90,38	98,08	100

Sumber : Hasil Analisis Data

Pemahaman siswa tentang skenario pembelajaran serta bentuk-bentuk pencapaian siswa terhadap kegiatan yang diterapkan dalam penelitian melalui hasil pengamatan rekan kolaborasi terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Efektifitas Kegiatan Siswa Kelas VII.2 pada Setiap Siklus dalam Penerapan Metode Pembelajaran *Gagaincom Group* melalui Penggunaan Media *Gelas* dan *Patung Amungin*.

No	Jenis Pengamatan	Siklus 1		Siklus 2	
		1	2	1	2
1	Pemanfaatan gelas (galeri kelas)	3	3	4	4
2	Kegiatan pengisian LKS	2	3	4	4
3	Proses investigasi saat presentase kelompok	3	3	4	4
4	Penggunaan patung (papan berkantung) dalam <i>game</i>	2	4	4	4
5	Kemampuan penyelesaian soal <i>game</i> di kelompok kerja	2	3	4	4
6	Pemeriksaan soal <i>game</i> di kelompok <i>investigasi</i>	2	4	4	4
7	Penggunaan <i>amungin</i> (amplop tabungan poin)	4	4	4	4
8	Suasana kompetisi	3	3	4	4
9	Penarikan kesimpulan	2	4	4	4
10	Suasana evaluasi	4	4	4	4
Jumlah		27	35	40	40
Rata-rata Pencapaian		2,7	3,5	4,00	4,00
Persentase pencapaian (%)		67,5	87,5	100	100

Sumber : Hasil Analisis Data

Efektifitas kegiatan guru pada setiap siklus dalam penerapan metode pembelajaran *gagaincom group* melalui penggunaan media *gelas* dan *patung amungin* di kelas VII.2 yang tercantum pada tabel 2 terlihat adanya peningkatan upaya guru untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Kelemahan pada siklus pertama dan kedua sesuai dengan catatan rekan kolaborasi aspek yang masih perlu dilakukan pembenahan yakni ketegasan sangsi edukatif yang diberikan, penjelasan guru tentang skenario pembelajaran yang belum optimal, perbaikan sistim pembimbingan, kesempatan berpresentase, kegiatan umpan balik yang dirasakan kurang, aturan *game* dan penempatan amplop tabungan poin (*amungin*) yang masih perlu perbaikan, kesempatan anak untuk mengungkapkan kesimpulan serta pelaksanaan evaluasi yang memiliki waktu yang sempit akibat waktu *game* yang menyita waktu yang lebih banyak.

Kelemahan yang ditemukan selama pelaksanaan siklus pertama dilakukan pembenahan untuk lebih mengoptimalkan kegiatan pembelajaran sesuai saran dan pertimbangan rekan kolaborasi. Kegiatan pembenahan dilakukan meliputi penegasan pemerataan penyelesaian tugas awal melalui galeri kelas dengan pemberian sanksi kelompok untuk menggugah kerjasama kelompok dalam saling mengingatkan akan arti penting tugas individual bagi perolehan poin kelompok demikian pula segala bentuk pelanggaran kesepakatan dalam pembelajaran dilakukan dengan pengurangan perolehan poin yang dihasilkan oleh kelompok. Selain itu, mengoptimalkan pemanfaatan waktu dilakukan melalui penggunaan media dalam penyampaian standar kompetensi atau kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta penyiapan kelengkapan bahan tambahan media *patung amungin* agar tidak menyita waktu dalam penggunaannya. Perbaikan proses pembelajaran dalam siklus pertama juga dilakukan dalam mengoptimalkan pemanfaatan papan untuk penulisan kompetensi dan tujuan pembelajaran dan kegiatan presentase kelompok serta alur proses dan penguatan materi. Hal-hal tersebut dimaksudkan untuk membantu proses berpikir peserta didik dalam pembelajaran. Memperkuat pemahaman konsep pembelajaran pada peserta didik dilakukan dengan memperbanyak umpan balik khususnya dalam pembimbingan kelompok dan penguatan materi.

Pembenahan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama kegiatan siklus 2 yakni memperjelas aturan dalam kegiatan *game* untuk menghindari protes berkepanjangan dari kelompok yang dapat menyita waktu. Mempersiapkan kegiatan *game* sebelum proses pembelajaran serta seiring dengan semakin pahamnya peserta didik tentang skenario pembelajaran maka guru dapat melakukan pemerataan pemantauan dan pembimbingan baik dalam kerja kelompok maupun kegiatan *game* pada semua kelompok. Meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep atau materi melalui pemeriksaan *game* tidak lagi dilakukan di depan kelas akan tetapi pemeriksaan dilakukan dalam kelompok dengan menyertakan satu anggota kelompok untuk mempertahankan jawaban kelompoknya sehingga terjadi *investigasi* antar kelompok dalam pemeriksaan hasil kerja kelompok lain.

Terdapat beberapa prosedur pengukuran hasil belajar, pengukuran secara tertulis, secara lisan dan observasi. Prosedur tertulis dipergunakan untuk mengukur hasil belajar yang sifatnya kognitif dan afektif, sedangkan

prosedur observasi digunakan untuk mengukur hasil belajar yang sifatnya psikomotor. Ada dua cara mengukur hasil belajar yang sifatnya psikomotor yakni metode langsung melalui observasi terhadap siswa yang sedang memperlihatkan keterampilan-keterampilan yang menjadi hasil proses belajar serta dapat pula melalui metode tidak langsung dimana keterampilan diukur melalui tes tertulis yang dirancang secara khusus.²³

Aktifitas siswa dalam pembelajaran juga dinilai oleh guru sebagai rekan kolaborasi dengan sistim penilaian kelompok. Penilaian yang dilakukan terdiri dari pencapaian kelompok dalam aktifitas pembelajaran serta penyelesaian pengisian Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Pencapaian siswa dalam kegiatan kelompok tersebut terlihat pada tabel 3 untuk pencapaian kelompok dalam aktifitas pembelajaran dan 4 untuk kemampuan pengisian LKS selama kegiatan diskusi kelompok yang terlihat sebagai berikut.

Tabel 3. Rata-rata Persentase Pencapaian Efektifitas Kegiatan Siswa Kelas VII.2 dalam Kelompok Selama Proses Pembelajaran pada Setiap Siklus

No	Nama Kelompok	Siklus 1		Siklus 2	
		1	2	1	2
1	Kelompok Satu	83,33	75,00	83,33	83,33
2	Kelompok Dua	75,00	83,33	100	100
3	Kelompok Tiga	91,67	100	100	100
4	Kelompok Empat	100	100	100	100
5	Kelompok Lima	91,67	75,00	100	100
	Jumlah	441,67	433,33	483,33	483,33
	Rata-rata Pencapaian persentase Kinerja Klasikal	88,33	86,67	96,67	96,67

Sumber : Data Pengamatan Guru Saat Mengajar

²³ *Ibid*, h.151.

Tabel 4. Rata-rata Persentase Pencapaian Hasil Kegiatan Pengisian LKS Siswa Kelas VII.2 pada Setiap Siklus

No	Nama Kelompok	Siklus 1		Siklus 2	
		1	2	1	2
1	Kelompok Satu	73,81	84,52	91,67	95,29
2	Kelompok Dua	82,14	78,75	90,48	95,29
3	Kelompok Tiga	76,39	75,00	91,67	95,29
4	Kelompok Empat	83,33	85,71	92,85	97,62
5	Kelompok Lima	85,71	76,19	96,43	94,05
	Jumlah	401,38	400,17	463,10	477,54
	Rata-rata Persentase (%) Pencapaian Kinerja Klasikal	80,28	80,03	92,62	95,51

Sumber : Data Pengamatan Guru Saat Mengajar

Penggunaan model *gagaincom group* melalui media *gelas* dan *patung amungin* ini telah terjadi enam kali pengenalan dan pendalaman materi pada diri siswa yakni pemberian tugas pendahuluan melalui galeri kelas, proses diskusi kelompok untuk mengisi LKS, diskusi klasikal, penguatan dari guru melalui penjelasan singkat dan tanya jawab, kegiatan *game* serta proses investigasi hasil *game* dalam kelompok.

Kegiatan siswa dalam memahami skenario pembelajaran dalam penerapan metode pembelajaran *gagaincom group* melalui penggunaan media *gelas* dan *patung amungin* sangat menentukan suksesnya kegiatan pembelajaran. Berdasarkan tabel 3 terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai skenario yang ditawarkan guru dalam pembelajaran khususnya penggunaan model *gagaincom group*. Hal tersebut terlihat dari peningkatan pencapaian siswa dalam mengefektifkan pembelajaran pada pertemuan pertama di siklus satu hanya mencapai 67,5 % namun di siklus kedua telah mencapai 100%.

Seiring dengan pencapaian tersebut, aktifitas siswa dalam kelompok juga mengalami peningkatan perbaikan dalam kelompok baik dalam proses pembelajaran maupun kemampuan menyelesaikan lembar kerja siswa. Peningkatan tersebut ditunjang oleh perbaikan alur dan ketentuan pembelajaran yang diterapkan dalam skenario pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Walaupun terdapat kelompok yang pencapaian kinerjanya menurun akibat sebagian anggota kelompoknya kurang tepat dan tidak rapi dalam menyelesaikan tugas pendahuluannya, namun secara keseluruhan

terdapat peningkatan pencapaian kinerja kelompok pada setiap pertemuan. Kenyataan itu, mengisyaratkan bahwa siswa terus berusaha untuk melengkapi bahan pembelajaran sebelum kegiatan belajar berlangsung sehingga pada diri siswa telah terdapat ingatan awal tentang materi pembelajaran sebelum proses berlangsung.

Tolak ukur utama keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah pencapaian indikator kinerja penelitian yang dilakukan. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah ketercapaian nilai rata-rata klasikal 80 dengan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 85 % pada siswa kelas VII.2 SMPN 17 Kendari dalam pembelajaran IPA.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Hasil belajar yang diukur merefleksikan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran.²⁴

Tes formatif bertujuan untuk memperoleh masukan tentang tingkat keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Bentuk tes yang digunakan di lembaga pendidikan dapat dikategorikan menjadi tes obyektif dan non obyektif. Tes pilihan ganda dapat digunakan untuk menguji informasi pengetahuan faktual atau pemahaman terhadap materi pelajaran.²⁵

Pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran diukur melalui kegiatan evaluasi di setiap pertemuan serta kegiatan ulangan harian pada setiap siklus kegiatan yang terlihat pada tabel berikut.

²⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2013), h. 165.

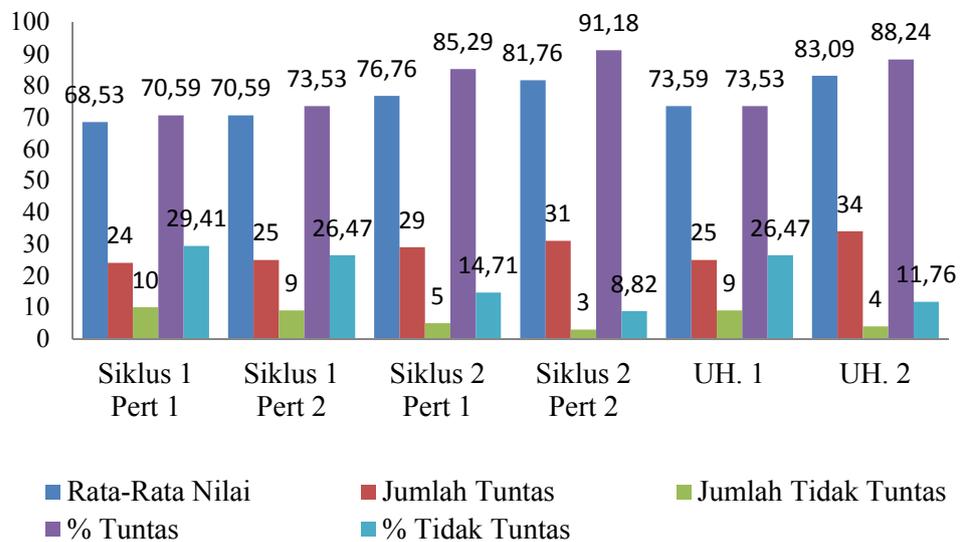
²⁵ Harun dan Mansur, *Hasil Belajar* (Bandung: CV. Wacana Prima, 1997), h. 44-45.

Tabel 3. Pencapaian Hasil Belajar Siswa Kelas VII.2 dalam Penerapan Metode Pembelajaran *Gagaincom Group* melalui Penggunaan Media *Gelas dan Patung Amungin*.

No	Aspek Pengamatan	Siklus 1		UH 1	Siklus 2		UH.2
		1	2		1	2	
1	Jumlah	2330	2400	2502	2610	2780	2825
2	Rata-rata	68,53	70,59	73,59	76,76	81,76	83,09
3	Nilai Tertinggi	100	90	100	100	100	100
4	Nilai Terendah	40	50	40	40	50	45
5	Jumlah Siswa	34	34	34	34	34	34
6	Jumlah Tuntas	24	25	25	29	31	30
7	Jml Tidak Tuntas	10	9	9	5	3	4
8	% Tuntas	70,59	73,53	73,53	85,29	91,18	88,24
9	% Tidak Tuntas	29,41	26,47	26,47	14,71	8,82	11,76
10	KKM	60	65	62,5	70	70	70

Sumber : Analisis Hasil Evaluasi Ulangan Harian

Perbedaan signifikan dari setiap siklus secara umum tentang pencapaian hasil belajar siswa tersebut tergambar pada grafik berikut.



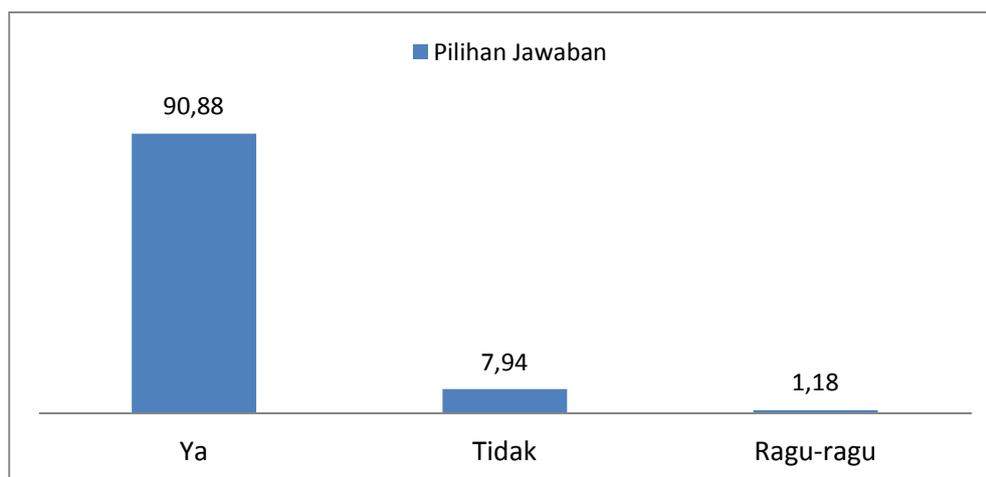
Grafik 1. Pencapaian Hasil Belajar Siswa Secara Umum dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model *Gagaincom Group* Melalui Pemanfaatan Media *Gelas* dan *Patung Amungin* pada Kelas VII.2 SMPN 17 Kendari.

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat pencapaian hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan pada setiap siklus. Walaupun kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan mengalami peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua namun tidak mempengaruhi kemampuan peningkatan hasil belajar siswa. Pencapaian yang signifikan baik rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan pada siklus pertama jika dibandingkan dengan siklus kedua ditunjang oleh upaya perbaikan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun kemampuan siswa dalam menjalankan skenario pembelajaran guna meningkatkan pemahamannya tentang materi pembelajaran yang diberikan.

Pencapaian hasil belajar pada siklus 2 pertemuan 2 dengan rata-rata nilai secara klasikal mencapai 81,76 dan persentase ketuntasan sebesar 91,18% merupakan pencapaian yang telah melampaui indikator penelitian yang ditetapkan yakni nilai rata-rata klasikal 80 dan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Nilai pencapaian tersebut telah memberikan gambaran akan perubahan pola pembelajaran yang berlangsung sebelum dilakukan tindakan yang hanya dapat mencapai ketuntasan 69% dan nilai rata-rata klasikal

hanya mencapai 65,24 pada materi klasifikasi makhluk hidup. Pembinaan yang dilakukan guru untuk mengefektifkan pembelajaran serta kemampuan siswa dalam mengefektifkan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model *gagaincom group* dengan pemanfaatan media *gelas* dan *patung amungin* telah membawa pengaruh yang baik pada pencapaian hasil belajar siswa baik dalam setiap pertemuan maupun pada kegiatan ulangan harian.

Akhir kegiatan penelitian dilakukan pemberian kuisisioner pada siswa untuk mengungkapkan secara umum tentang hal yang dialami selama pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami lebih lanjut tentang tahap-tahap pembelajaran serta apa saja yang dapat diperoleh siswa sebagai pengalaman belajarnya. Kuisisioner yang diberikan merupakan pernyataan positif dengan tidak mencatumkan identitas diri. Hasil jawaban siswa terhadap tiga alternatif pilihan jawaban yang disediakan dalam kuisisioner tersebut dapat terlihat pada grafik berikut.



Sumber : Tabel Hasil Penelitian

Grafik 2. Rekapitulasi Persentase Jawaban Kuisisioner Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model *Gagaincom Group* Melalui Pemanfaatan Media *Gelas* Dan *Patung Amungin* Pada Kelas VII.2 SMPN 17 Kendari.

Berdasarkan tabel tersebut di atas, terlihat bahwa dari pertanyaan yang bersifat positif pada kuisisioner sebagian besar menyatakan ya dari 10 pertanyaan yang diajukan. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa

pembelajaran IPA yang dilakukan melalui model *gagaincom group* melalui media *gelas* dan *patung amungin* pada kelas VII.2 SMPN 17 Kendari telah dapat memberikan pengaruh positif yang besar terhadap kemauan atau keinginan belajar yang lebih baik pada diri siswa.

G. PENUTUP

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini yakni kinerja guru dalam mengefektifkan pembelajaran IPA metode *gagaincom group* dengan media *gelas* dan *patung amungin* dalam menunjang hasil belajar siswa kelas VII.2 mengalami peningkatan dengan capaian persentase rata-rata 82,69% di siklus pertama menjadi 99,04% di siklus kedua. Kemampuan siswa melaksanakan skenario pembelajaran IPA dengan metode ini telah dapat mengefektifkan pembelajaran dengan peningkatan pencapaian persentase rata-rata sebesar 22,5% yakni dari siklus pertama hanya 77,5% menjadi 100% pada siklus kedua. Efektivitas pembelajaran yang meningkat setiap siklus telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII.2 yang melampaui indikator keberhasilan penelitian dengan pencapaian akhir ketuntasan klasikal sebesar 91,18% dan nilai rata-rata klasikal 81,76.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori M. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Berg. Euwe. V.d. 1991. *Miskonsepsi Fisika Remidiasi*. Salatiga: UK Satya Wacana.
- Buchari dkk. 2008. *Guru Profesional*. Bandung: Alfabeta, Bandung.
- Dasim B. 2007. *Model Pembelajaran Kimia*. Bandung: PT Genesindo, Bandung.
- Eddy S. 2010. *Kamus Populer Bahasa Indonesia*. Bandung: Sinergi Pusaka Indonesia.
- Fathurrohman P dan Sutikno M. S. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika Aditama.
- Harun dan Mansur. 2007. *Hasil Belajar*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Jhon dan Hasan. 2000. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Lie, Anita. 1999. *Metode Pembelajaran Gotong Royong*. Surabaya: CV. Citra Media.
- Majid A.2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Moedjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nini S dkk.2012. *Psikologi Pembelajaran*, Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Nuryani R. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang:Universitas Negeri Malang.
- Pupuh F dan M. Sobry S. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Retika Aditama.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sadikin dkk. 2008. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Jember: Insan Cendekia.
- Slavin. R.E. 1994, *Educational Pshycology Theory, Theory and Practice (4 Heads)* Massachusetts: Allgn and Docan Publishers.
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Wiraatmadja R. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yani R. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press.