

# PENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL BELAJAR KOLABORATIF DENGAN STRATEGI PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI UANG DAN BANK DI KELAS IX-A SMPN 3 BALONGPANGGANG

Anis Sa'adah<sup>1</sup>

SMP Negeri 3 Balongpanggung Gresik  
anisamail6@gmail.com

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi uang dan bank melalui permainan monopoli. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan (*action research*) dengan subjek penelitian peserta didik kelas IX A SMPN 3 Balongpanggung. Fokus penelitian ini adalah keaktifan peserta didik dalam hal mendengarkan, berpendapat, menanggapi, dan bertanya. Indikator yang ditetapkan adalah 70 % peserta didik mendengarkan/memperhatikan pada saat proses belajar, berani berpendapat, dapat menanggapi, dan berani bertanya. Selain keaktifan penelitian ini juga ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik, indikatornya adalah 85 % peserta didik mampu mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Apabila indikator itu tercapai maka tindakan yang diterapkan dianggap berhasil. Penelitian dilakukan dengan model siklus yang masing-masing siklus ada 2 pertemuan dan setiap pertemuan ada 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, *observasi*, dan *refleksi*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah diterapkan model belajar *kolaboratif* melalui strategi permainan monopoli ini. Pada siklus I keaktifan peserta didik rata-rata 71% sedangkan pada siklus II rata-rata 87%. Hal ini berarti telah terjadi peningkatan pada keaktifan belajar peserta didik pada saat belajar. Hasil belajar peserta didik juga meningkat pada siklus I rata-rata ketuntasan individu 77,1% menjadi 80,1% pada siklus II dan ketuntasan klasikal pada siklus I dari 62 % menjadi 82,7% pada siklus II. Hal ini berarti juga ada peningkatan dalam capaian hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci :** *Keaktifan, hasil belajar, kolaboratif, monopoli*

## Abstract

*The purpose of this study is to improve the activity and the students' learning outcomes based on the money and bank material through monopoly games . This research used classroom action research with IX A SMPN 3 Balong panggung as the subject of this study. The result focus in the activity of students in terms of listening, arguing, responding, and asking questions. The indicators set are 70% of students listening / paying attention during the learning process, comfortable to think, be able to respond, and brief to ask. Therefore, to the activeness of this study also wants to improve student learning outcomes, the indicator is that 85% of students are able to achieve the specified KKM value of 75. If the indicator is achieved then the action taken is considered successful. The study was conducted with a cycle model where each cycle has 2 meetings and each meeting has 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection.*

*The results of the study showed that there was an increase in the learning activeness of students after a collaborative learning model was implemented through this monopoly game strategy. In the first cycle the activity of the students on average was 71% while in the second cycle an average of 87%. This means that there has been an increase in the learning activeness of students at the time of learning. The learning outcomes of students also increased in the first cycle, the average individual completeness was 77.1% to 80.1% in the second cycle and classical completeness in the first cycle from 62% to 82.7% in the second cycle. This means there is also an increase in the achievement of student learning outcomes.*

**Keyword :** *Activity, learning outcomes, collaborative, monopoly*

## PENDAHULUAN

Pada saat proses belajar keaktifan pendidik dan peserta didik sangat dibutuhkan di dalamnya. Pendidik aktif mengajar sedang peserta didik aktif belajar. Keaktifan berasal dari kata aktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan dengan bekerja, berusaha, bergerak, dan berubah (Purwodarminto, 2014). Ahmadi (2016) membagi keaktifan menjadi dua yaitu keaktifan jasmani dan keaktifan rohani. Keaktifan jasmani yaitu menggunakan seluruh anggota badan, seperti berdiri, mengangkat tangan, berlari, bermain, dan bekerja dsb sementara keaktifan rohani seperti memperhatikan, mengolah informasi, mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, mencari informasi, menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan, menarik kesimpulan dll.

Ketidakaktifan salah satu atau keduanya akan berdampak buruk pada hasil belajar. Ketidakaktifan pendidik akan berdampak pada kualitas belajar, sedang ketidakaktifan peserta didik akan berdampak pada hasil belajarnya. Uno dan Mohammad (2013) menyatakan bahwa keberhasilan capaian kompetensi belajar sangat ditentukan dan bergantung pada pendidik. Ketergantungan yang dimaksud adalah bagaimana cara pendidik tersebut melaksanakan belajar.

Kecenderungan pendekatan belajar pendidik saat ini adalah masih berpusat pada

pendidik (*teacher centered*) dengan bercerita dan berceramah (Sudjana, 2015). Kecenderungan ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan berkibat tingkat pemahaman peserta didik rendah. Kecenderungan ke dua adalah jarangya media digunakan dalam proses belajar sehingga belajar menjadi kering dan kurang bermakna. Keaktifan pendidik penting, terutama dalam penyiapan materi, penyampaian materi, memandu belajar, mengatur kelas, melakukan evaluasi dan lain-lain. Data Dewan Riset Nasional Divisi Perilaku, Sosial dan Ilmu Pendidikan (AS) menyebutkan bahwa perlunya seorang pendidik membuat persiapan mengajar, membuat ringkasan materi, memahami mata pelajaran, memahami cara belajar, menggunakan prinsip-prinsip belajar, dan merangsang belajar peserta didik untuk prestasi (John Barnasford. Et al-2005. [www.cate.org/LinkClick.aspx?Fileticket=JFRrmWqa1jU](http://www.cate.org/LinkClick.aspx?Fileticket=JFRrmWqa1jU)).

Pendidik juga harus aktif menggunakan strategi belajar, memanfaatkan media belajar, dan mengkaji perbedaan karakteristik peserta didik dll. Pendidik yang aktif akan lebih baik kualitas pembelajarannya dibanding pendidik yang tidak aktif atau biasa-biasa saja. Hal penting kedua adalah keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik penting dalam belajar, karena turut menentukan tingkat keberhasilan belajarnya. Pendidik harus

mampu mengembangkan pola perilaku peserta didik, menetapkan standar perilaku, dan melaksanakan aturan sebagai alat menegakan disiplin dalam setiap aktivitasnya. Dalam hal ini pendidik harus memerankan diri sebagai pengemban ketertiban yang patut digugu, ditiru dan diteladani meski tetap tidak otoriter (Mulyasa, 2014).

Begitu pentingnya keaktifan peserta didik ini banyak para ahli berusaha mencari tahu bagaimana cara meningkatkan keaktifan belajar ini. Muncul bermacam-macam model dan metode belajar. Mulai model belajar aktif (*student active learning*), model belajar kooperatif (*cooperative learning*), hingga model belajar kolaboratif (*collaborative learning*). Muncul pula temuan bahwa dalam setiap pembelajaran hendaknya menggunakan media karena media terbukti bisa meningkatkan minat belajar peserta didik (Rosyada, 2016).

Dalam kaitan dengan pembelajaran IPS yang menuntut peserta didik banyak membaca, terlihat disinilah pentingnya keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik belajar mandiri dan membaca menjadi sangat penting. Belajar mandiri menyebabkan peserta didik mengetahui banyak hal, termasuk informasi dan perkembangan baru dalam kehidupan sosialnya. Membaca bisa menambah dan memperluas wawasan peserta didik, namun pada kenyataanya minat baca peserta didik

masih rendah. Beberapa riset menunjukkan bahwa minat baca peserta didik sekolah menengah masih rendah meski mereka tahu hal itu sangat diperlukan dalam kehidupannya. Penyebab rendahnya minat baca tersebut tak lepas dari rendahnya minat baca masyarakat Indonesia. UNESCO pada 2012 melaporkan indeks minat baca warga Indonesia baru mencapai angka 0,001, artinya dalam setiap 1.000 orang Indonesia, hanya ada satu yang memiliki minat baca. Sebuah fakta yang ironi (Icha, 2016).

Selain rendahnya minat baca, permasalahan juga datang dari pendidik terutama terkait dengan pengembangan tenaga kependidikan di lapangan. Sering pengembangan tenaga kependidikan terlambat, sebagai contoh saat hadirnya kurikulum baru, penyuluhan, pelatihan, lokakarya, dan penyebaran buku umumnya terlambat. Akibatnya adalah timbul kesenjangan antara kurikulum itu saat dicanangkan dengan saat mulai dilaksanakan. Pada masa transisi itu proses pendidikan berlangsung kurang efektif dan efisien (Umar dan Sula, 2015).

Kedua adalah minat pendidik memberi layanan belajar terbaik bagi peserta didik dinilai masih rendah. Berdasar observasi hari Kamis 23 Pebruari 2017 tujuh pengajar di kelas IX, lima pendidik di antaranya menggunakan metode ceramah, seorang pendidik mengajar dengan praktik senam pada mata pelajaran olah raga, dan seorang

lagi mengajar dengan model belajar *kooperatif* tipe *jigsaw*. Data ini menunjukkan sebagian besar pendidik masih belum menerapkan model belajar yang berpusat pada peserta didik dan belum melibatkan peserta didik dalam proses belajar.

Berdasar *survey* di kelas IX A SMPN 3 Balongpanggang didapati bahwa pada saat belajar IPS peserta didik terlihat kurang bersemangat. Hal ini terlihat saat jam pertama masuk kelas ada sepuluh peserta didik terlambat, setelah masuk kelas pun mereka tidak segera mengambil buku/mendengarkan pendidik, tapi justru asyik berbicara dengan temannya, Ada empat peserta didik sengaja memancing kegaduhan saat pendidik menerangkan, dua peserta didik tertidur karena kelelahan bermain sepak bola saat jam istirahat. Beberapa peserta didik perempuan yang duduk di sebelah kaca jendela sepertinya mendengarkan namun tidak konsentrasi karena melihat ada yang lewat di luar kelas, pandangan mereka pun tertuju ke luar, dan ketika ditanya tentang materi yang dijelaskan mereka tidak bisa menjawab.

Keterampilan komunikasi peserta didik juga masih kurang, terbukti ketika mereka diberi kesempatan menanggapi pertanyaan hanya lima dari 29 peserta didik yang berani menjawab pertanyaan. Sementara yang lain masih belum berani/belum mampu melakukannya. Padahal di saat mereka bermain di luar kelas mereka tidak

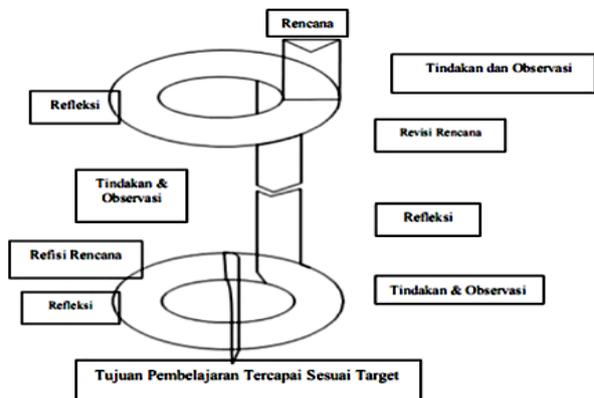
mengalami masalah komunikasi. Hal ini membuat prihatin pendidik bahkan terkadang emosi, dan waktu tersita untuk sekedar memotivasi dan menasehati para peserta didik.

Fenomena seperti ini tidak boleh dibiarkan, karena bisa berdampak buruk bagi prestasi dan *skill* komunikasi peserta didik. Oleh karena itu peneliti bermaksud mengadakan tindakan dengan menggunakan permainan ”monopoli”. Permainan ini merupakan permainan *interaktif* yang menyenangkan yang diharapkan bisa menumbuhkan keterampilan berkomunikasi peserta didik dengan memberi tanggapan atas pertanyaan menjawab pertanyaan yang dilempar dalam permainan ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class room action research*). Rancangan penelitiannya mengacu pada tahapan penelitian tindakan yaitu adanya siklus di dalamnya. Model penelitian tindakan yang digunakan adalah Model Kemmis dan M. Taggart yang di setiap siklusnya

terdapat empat tahapan yaitu perencanaan → tindakan → observasi → evaluasi → refleksi. Model ini digunakan peneliti karena lebih sederhana dan mudah dipahami. Berikut adalah gambar alur atau tahapan penelitian.



Gambar 1. Alur Penelitian Model Kemmis dan M. Taggart

Pada tahap perencanaan peneliti akan menyusun silabus, RPP, membuat media monopoli, membuat perlengkapan media monopoli, menyusun LKPD, menyusun soal pretest dan post-test, menyusun kunci jawaban, membuat lembar observasi guru dan peserta didik, serta memvalidasi silabus dan RPP kepada validator. Validator adalah Ibu Nunuk Rahmawati, S.Pd. seorang pendidik senior pada SMP Negeri 3 Balongpanggung, dan berikut adalah hasil validasi instrument penelitian yang telah disusun peneliti.

Tabel 1. Hasil validasi instrument penelitian

No	Nama	Keterangan Instrumen
1	Silabus, RPP	Baik, dapat

		digunakan dengan revisi
2	Soal pada permainan monopoli	Baik, sesuai dengan indikator
3	Kisi-kisi tes	Valid, dengan revisi
4	Lembar observasi	Baik, dapat digunakan dengan revisi

Sementara itu pada tahap pelaksanaan langkah yang dilakukan peneliti adalah :

- a. melakukan apersepsi (menunjukkan gambar uang dan bank serta peserta didik diminta menyebutkan kegunaan uang dan bank dalam kehidupan sehari-hari);
- b. memberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi tersebut.
- c. membagi kelas menjadi 4 kelompok (kemampuan peserta didik heterogen);
- d. memberikan perlengkapan permainan monopoli pada masing-masing kelompok, dan menjelaskan aturan main, dan melaksanakan belajar melalui permainan;
- e. memberikan penghargaan pada kelompok terbaik;
- f. mengerjakan post-test berupa soal uraian

Secara bersamaan pada tahap ini dilakukan *observasi* yang dilakukan oleh anggota peneliti dengan mengacu pada pedoman *observasi* yang telah disusun

sebelumnya. Setelah tindakan dan observasi tim peneliti melakukan *refleksi*. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada saat tindakan dan sekaligus hasilnya akan digunakan sebagai bahan perbaikan untuk tindakan berikutnya. Apabila indikator penelitian tercapai di siklus pertama maka penelitian dianggap selesai namun bila belum tercapai akan dilakukan siklus ke dua.

Data-data penelitian ini diperoleh melalui *observasi* dan tes. *Observasi* dilakukan untuk mengumpulkan data-data terkait keaktifan dan respon peserta didik dalam belajar, sedang data hasil belajar diperoleh melalui tes dengan memberi soal-soal kepada peserta didik, dan berikut adalah tabel data-data penelitian.

Tabel 2. Sumber dan jenis data penelitian

Jenis Data	Sumber Data	Instrumen
Keaktifan peserta didik	Aktivitas belajar peserta didik saat belajar (aktivitas menjawab pertanyaan, menanggapi jawaban, mendengarkan jawaban, dan bertanya	Lembar observasi keaktifan peserta didik
Hasil belajar	Skor pre-test Skor post-test	Soal tes bentuk uraian
Keterlaksanaan model belajar kolaboratif dengan permainan monopoli	Data pelaksanaan model belajar kolaboratif dengan permainan monopoli meliputi: penyajian data, pendidik memberikan pre-test, permainan berkelompok, pendidik membeikan post-test, pendidik mengumumkan skor dan memberikan	Lembar observasi

	penghargaan	
--	-------------	--

Setelah data-data penelitian terkumpul langkah selanjutnya adalah *analisis* data, teknis analisisnya adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis data keaktifan belajar peserta didik.

Teknik yang digunakan adalah Teknik analisis data *deskriptif kuantitatif*, yaitu teknik analisis yang memaparkan sejumlah data berupa angka-angka atau *prosentase* untuk kemudian *dideskripsikan*. Langkah pertama analisis adalah membuat “daftar cocok kesesuaian” antara *fokus observasi* dengan respon peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini sebenarnya telah dilakukan peneliti pada saat membuat *instrumen observasi*. Tujuan pembuatan daftar cocok kesesuaian pada lembar observasi itu adalah untuk mempermudah *rekapitulasi* respon/keadaan peserta didik selama belajar. Pada daftar cocok itu juga telah ditampilkan kategori jenis keaktifan peserta didik yang diamati yaitu keaktifan mendengarkan, menjawab pertanyaan, menjawab pertanyaan lemparan, dan bertanya.

Langkah kedua analisis adalah menghitung jumlah peserta didik yang “aktif” dalam arti “sering/selalu” menampakan keaktifan itu dalam

pembelajaran. Setelah data-data dihitung selanjutnya *direkapitulasi* untuk dibandingkan dengan data-data sesudahnya. Pada kegiatan ini peneliti melakukan *tabulasi* yaitu menggunakan tabel-tabel dalam penyajian data agar data-data tersebut lebih praktis dan mudah difahami. Di samping itu data-data juga disajikan dalam bentuk grafik agar penyajian hasil penelitian bisa lebih mudah dipahami, lebih *sistematis* dan terarah.

Ketiga mengaitkan dan mendeskripsikan data artinya data-data tersebut dikaitkan, disejajarkan, dan dibandingkan antara yang satu dengan yang lainnya, kemudian diseskripsikan. Data-data hasil *rekapitulasi* disejajarkan dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, untuk mengetahui apakah indikator telah tercapai atau belum. Apabila indikator keberhasilan tercapai maka penelitian sudah dianggap selesai, namun bila belum tercapai maka dilanjutkan untuk tindakan siklus kedua dengan teknik analisis yang sama.

## 2. Analisis hasil belajar peserta didik

Langkah pertama adalah *merekapitulasi* hasil nilai pre-test dan post-test peserta didik. Hasil *rekapitulasi* kemudian ditabulasikan dalam bentuk tabel sebagaimana berikut.

Tabel 3. Tabulasi hasil penelitian

Interval Nilai	Jumlah Peserta didik		Keterangan
	Pre-test	Post- test	
80 – 100			
66 – 79			
56 – 65			
40 – 55			
0 - 39			

Tabel rekapitulasi ini adalah untuk membandingkan hasil nilai pre-test dengan hasil nilai post-test. Peneliti juga akan membandingkan hasil post-test pada masing-masing siklus dengan demikian peneliti akan memperoleh selisih hasil skor pre-test yang dilakukan pada awal belajar dan post-test yang dilakukan pada akhir belajar. Data-data tersebut kemudian dikaitkan, disejajarkan, dan dibandingkan antara yang satu dengan yang lainnya dan kemudian *dideskripsikan*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasar pengamatan keaktifan belajar peserta didik pada siklus I (22-27 Juli 2017) pada saat diterapkan model belajar kolaboratif dengan permainan monopoli hasilnya tergolong cukup (71%). Uraian lebih lengkap tentang aspek-aspek keaktifan tersebut seperti terlihat pada paparan tabel berikut.

Tabel 4. Keaktifan belajar peserta didik siklus 1

No	Aspek Penilaian	Siklus I	
		Jumlah peserta didik yang menjawab selalu dan sering	%
1	Mendengarkan penjelasan pendidik	21	72
2	Menjawab giliran pertanyaan	24	83
3	Menjawab pertanyaan lemparan	19	66
4	Mendengarkan saat peserta didik lain menjawab	18	62
5	Bertanya kepada pendidik sesuatu yang belum dimengerti	21	72
	Rata-rata		71

Sementara itu hasil belajar peserta didik setelah dibandingkan dengan nilai pre-adalah sebagaimana tabel berikut.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik pada Siklus 1

Interval Nilai	Jumlah Peserta didik		Keterangan
	Pre-test	Post-test	
80 – 100	1	12	Meningkat
66 – 79	13	14	Meningkat
56 – 65	6	3	Menurun
40 – 55	9	0	Menurun
0 - 39	0	0	Tetap

Pada siklus ini pendidik telah melaksanakan kegiatan sesuai rencana pelaksanaan belajar (RPP), termasuk di dalamnya penggunaan permainan monopoli. Hambatan saat pembelajaran pada siklus ini adalah peserta didik terlihat sibuk mencari jawaban di buku saat dia mendapat giliran

menjawab pertanyaan, sehingga mereka tidak berkonsentrasi ketika peserta didik lain menjawab. Hambatan lainnya adalah pendidik tidak bisa mengetahui soal mana yang sudah dijawab dan soal mana yang belum terjawab karena peserta didik hanya memperoleh koin emas tapi tidak ditulis dalam lembar hasil kuis monopoli soal mana saja yang telah dia jawab.

Setelah dilakukan *refleksi* keaktifan belajar peserta didik rata-rata pada siklus ini baru mencapai 71% sehingga dianggap masih kurang dan perlu ditingkatkan, oleh karena itu dilakukan tindakan siklus kedua. Rekomendasi untuk siklus ke dua adalah peserta didik perlu *dimotivasi* agar mempersiapkan belajarnya dan berani bertanya. Pada siklus kedua dilaksanakan strategi yang sama karena berdasarkan angket respon peserta didik menyatakan 100 % menyukai strategi permainan ini.

Sementara itu dari sisi hasil belajar hasilnya juga masih belum memuaskan karena masih ada 11 peserta didik yang nilainya masih di bawah KKM. Hal ini terjadi karena peserta didik hanya konsentrasi mencari jawaban di buku dan sekedar membacanya, sehingga pada saat post-test masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Setelah dilakukan tindakan siklus kedua terdapat peningkatan pada keaktifan belajar peserta didik, hal ini bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Keaktifan belajar peserta didik pada Siklus 2

No	Aspek Penilaian	Siklus 2	
		Jumlah peserta didik yang menjawab selalu dan sering	%
1	Mendengarkan penjelasan pendidik	26	90
2	Menjawab giliran pertanyaan	27	93
3	Menjawab pertanyaan lemparan	25	86
4	Mendengarkan saat peserta didik lain menjawab	25	86
5	Bertanya kepada pendidik sesuatu yang belum dimengerti	23	79
	Rata-rata		87

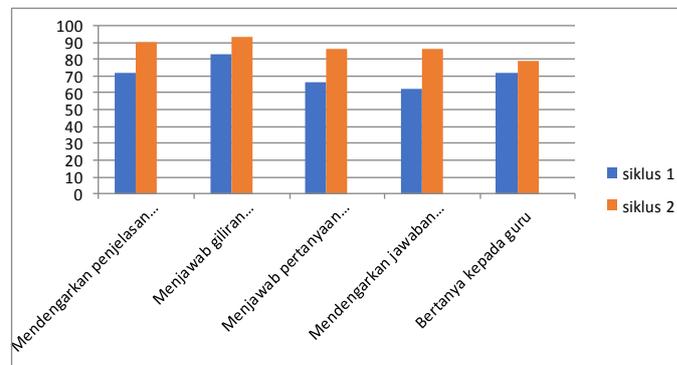
Apabila dibandingkan antara siklus 1 dengan siklus 2 maka keaktifan peserta didik akan bisa diamati sebagaimana tabel berikut.

Tabel 7. Perbandingan keaktifan peserta didik antara siklus 1 dan siklus2

N O	Aspek Penilaian	Siklus 1		Siklus 2	
		Peserta didik yang menjawab selalu dan sering			
		Jumlah Peserta didik	%	Jumlah Peserta didik	%
1	Mendengarkan penjelasan pendidik	21	72	26	90
2	Menjawab giliran pertanyaan	24	83	27	93
3	Menjawab pertanyaan lemparan	19	66	25	86
4	Mendengarkan saat peserta didik lain menjawab	18	62	25	86
5	Bertanya kepada pendidik sesuatu yang	21	72	23	79

	belum dimengerti			
	Rata-rata		71	7

Apabila perbandingan tersebut digambarkan dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagaimana berikut.



Grafik 1. Perbandingan Keaktifan Belajar Peserta didik

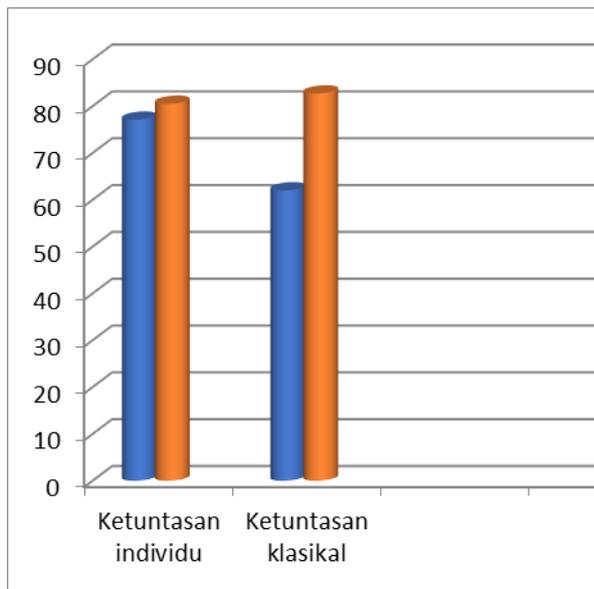
Demikian halnya dengan hasil belajar, terdapat peningkatan antara pre-test, hasil post-test siklus1, dan hasil post-test siklus 2. Apabila dibandingkan maka akan tampak perbandingan tersebut adalah sebagaimana table berikut.

Tabel 8. Perbandingan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2

Interval Nilai	Jumlah Peserta didik			Keterangan
	Pre - test	Post-test 1	Post-test 2	
80 – 100	1	12	17	Meningkat
66 – 79	13	14	12	Meningkat
56 – 65	6	3	0	Menurun
40 – 55	9	0	0	Menurun
0 - 39	0	0	0	Tetap

Apabila hasil belajar dikaitkan dengan KKM yang telah ditetapkan maka ketuntasan belajar

peserta didik akan tampak sebagaimana tabel berikut.



Grafik 2. Ketuntasan belajar peserta didik

Selain itu dari angket yang disebar peneliti peserta didik memberi respon positif tentang penerapan model belajar kolaboratif dengan permainan monopoli mereka merasa senang dan bersemangat, antar peserta didik saling berkomunikasi dan tidak malu mengungkapkan pendapatnya dan timbul persaingan diantara peserta didik untuk menjadi kelompok yang terbaik.

Indikator keaktifan seperti mendengarkan, menjawab pertanyaan, dan bertanya yang diambil peneliti adalah indikator menurut Sardiman (2014) yang menyatakan bahwa indikator keaktifan peserta didik dalam belajar meliputi: 1) turut serta dalam pelaksanaan tugas belajar; 2) keterlibatan dalam penyelesaian masalah; 3) keberanian bertanya; 4) usaha mencari

informasi; 5) melaksanakan diskusi dan kerjasama; 6) menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya; 7) menerapkan apa yang diperolehnya untuk menyelesaikan masalah. Indikator keaktifan di atas dapat dijabarkan menjadi beberapa perilaku di antaranya seperti terlihat pada tabel berikut:

■ siklus 1  
■ siklus 2

Tabel 9. Indikator keaktifan peserta didik

No	Indikator	Jabaran Indikator
1	Turut serta dalam pelaksanaan tugas belajar	Peserta didik ikut proses belajar: mendengarkan, memperhatikan, mencatat, mengerjakan soal dll.
2	Terlibat dalam penyelesaian masalah	Peserta didik aktif menyelesaikan masalah yang diberikan pendidik
3	Keberanian bertanya	Peserta didik berani bertanya kepada pendidik atau teman
4	Berusaha mencari informasi untuk memecahkan masalah	Peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber belajar (buku, jurnal, dll)
5	Melaksanakan diskusi dan kerjasama dengan teman	Peserta didik melaksanakan diskusi untuk menyelesaikan masalah
6	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	Peserta didik mencoba mengerjakan soal setelah pendidik menerangkan materi
7	Menerapkan apa yang diperolehnya untuk menyelesaikan masalah.	Peserta didik menerapkan rumus/langkah-langkah yang telah diberikan pendidik untuk menyelesaikan soal

Pada siklus 1 indikator tersebut sudah tercapai meski belum sesuai harapan, yang menjadi catatan justru hasil observasi yang menyatakan bahwa pada saat implementasi belajar peserta didik sibuk mencari jawaban

pada buku teks sehingga tidak konsentrasi terhadap jawaban temannya. Fenomena ini sangat lazim karena ternyata keaktifan belajar itu ada dua jenis yaitu keaktifan jasmani dan ruhani sebagaimana dikatakan Ahmadi (2016). Hamalik (2015) menyebut dengan istilah berbeda yaitu keaktifan fisik dan keaktifan mental, menurutnya keduanya tidak bisa dipisahkan. Belajar yang aktif adalah belajar yang melibatkan keaktifan keduanya, dan ternyata meningkatkan keaktifan secara fisik lebih mudah disbanding meningkatkan belajar secara mental.

Pada saat refleksi tim peneliti memutuskan untuk memberi motivasi sebelum proses belajar agar mereka lebih aktif. Usman (2015) menyatakan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses belajar dapat dirangsang dan ditumbuhkan oleh pendidik. Pendidik bisa merencanakan sebuah proses belajar secara sistematis sehingga keaktifan peserta didik bisa ditumbuhkan seperti dengan memberi : motivasi; perhatian; tujuan belajar; kompetensi belajar; stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); partisipasi mereka dalam belajar, umpan balik (*feedback*); dan tagihan-tagihan. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki terutama dengan melibatkan peserta didik pada saat belajar.

Cara memperbaiki keterlibatan peserta didik adalah dengan meningkatkan

partisipasi mereka secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta memberikan pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain itu dengan mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau memberikan motivasi kepada peserta didik dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan peserta didik yang kurang terlibat dalam proses belajar (Knud Illeris, 2009).

Sementara itu hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar aspek pengetahuan mengingat materi belajar bersiat teori konseptual. Hasil belajar tersebut didapat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Hasil belajar tersebut mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3). Melihat hasil belajar dari subjek penelitian terlihat bahwa ada peningkatan mulai dari

siklus 1 hingga siklus 2, terlebih bila dibandingkan dengan hasil pre-test mereka tentu ada peningkatan. Hal ini membenarkan apa yang dikatakan Suzanne. M. Wilson et. al (2006) menyebut ada banyak faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah faktor eksternal. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar indivi (guru, keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat). Peneliti yang memberi tindakan pembelajaran dengan permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik merupakan salah satu upaya mempengaruhi hasil belajar dari factor eksternal.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

1. Terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas IX A SMPN 3 Balongpanggang pada materi uang dan bank setelah diterapkan model belajar kolaboratif melalui strategi permainan monopoli
2. Hasil belajar peserta didik kelas IX A SMPN 3 Balongpanggang pada materi uang dan bank meningkat setelah diterapkan model belajar kolaboratif melalui strategi permainan monopoli. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai post-test yang diperoleh masing-masing peserta didik pada akhir siklus.

3. Respon peserta didik terhadap penerapan model belajar kolaboratif mealui strategi permainan monopoli menunjukkan respon yang positif, dibuktikan dengan jawaban angket peserta didik yang merasa senang dengan permainan tersebut. Sehingga peserta didik bisa belajar sambil bermain.

### **Saran**

1. Permainan monopoli sangat sesuai diterapkan pada materi yang menuntut peserta didik untuk menghafal banyak konsep atau istilah.
2. Jika permainan monopoli ini diterapkan pada kelas yang sebagian besar peserta didik memiliki kemampuan rendah, maka soal dan aturan main dibuat yang lebih sederhana dan peserta didik diperkenankan membuka buku.
3. Jika permainan monopoli ini diterapkan pada kelas yang peserta didiknya memiliki kemampuan tinggi, maka soal dan aturan main bisa dibuat lebih tinggi tingkat kesulitannya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi. 2016. *Profesionalisme Pendidik dalam Belajar*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara Jaya.

- Icha, Khoirunnisa.(2016). *Rendahnya minat baca peserta didik* <http://www.kompasiana.com/chaannis/> diakses 18 Pebruari 2016.
- J. De Houwer. D.B. Holmes. And A. Moors . 2013. *What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning*. Psychon Bull Rev. DOI 10.3758/s13423-013-0386-3.
- John Bransford, Nancy Vye, Reed Stevens, Pat Kuhl, Dan Schwartz, Philip Bell, Andy Meltzoff, Brigid Barron, Roy Pea, Byron Reeves, Jeremy Roschelle & Nora Sabelli. 2005. *Learning Theories and Education: Toward a Decade of Synergy*. The LIFE Center The University of Washington, Stanford University & SRI International.
- Knud Illeris. 2009. *Contemporary Theories of Learning* by Routledge 270 Madison Ave, New York, NY 10016
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purwo darminto. 2004. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rosyada, Dede. 2007. *Paradigma Pendidikan Demokratis, Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sardiman.A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana. N. 2005 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Bandung.
- Suzanne M.Wilson and Penelope L. Peterson. 2006. *Theories of Learning and Teaching What Do They Mean for Educators?* Michigan State University Northwestern University. NEA RASEARCH.
- Tirtaraharja, Umar dan La Sula. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas dan Penerbit Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B. dan Mohammad, Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Belajar Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.