

**PENGUNAAN MODEL *CIRCLE QUESTION GAME*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEADAAN
ALAM DAN AKTIVITAS PENDUDUK INDONESIA
(PTK DI KELAS VII-D SMP NEGERI 14 TASIKMALAYA)**

Oleh :

Ai Aan Widayani ¹⁾

¹⁾Guru SMPN 14 Tasikmalaya, E-mail: aiwidayani1962@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk Mengetahui penggunaan model pembelajaran *Circle Question Game* dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melakukan 2 (dua) siklus tindakan, yang pada setiap siklus dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat empat teknik yaitu pengamatan, tes, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan model pembelajaran *Circle Question Game* terbukti dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan aktifitas siswa dari prasiklus ke siklus 1 sebesar 33,34 atau meningkat sebesar 28,55% dan dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 13,67 atau meningkat sebesar 11,39 %. Terdapat peningkatan proses belajar menggunakan model pembelajaran *Circle Question Game* dari prasiklus ke siklus 1 sebesar 0,8 atau meningkat sebesar 20,5 % dan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 0,78 atau meningkat sebesar 19,5 %. Terjadi peningkatan pada rata-rata nilai tes dari prasiklus ke siklus 1 pertemuan ke 1 sebesar 14,67 atau meningkat sebesar 22,56 % dan meningkat pada persentase siswa yang tuntas sebesar 40 %. Dari siklus 1 pertemuan ke 1 ke siklus 1 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 3,6 atau meningkat sebesar 3,2 % dan terjadi peningkatan pada persentase siswa yang tuntas sebesar 6,67 % dan dari siklus 1 pertemuan ke 2 ke siklus 2 pertemuan ke 1 terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 2,83 atau naik sebesar 3,4 % dan terjadi peningkatan persentase siswa yang tuntas sebesar 6,7 % sedangkan dari siklus 2 pertemuan ke 1 ke siklus 2 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,4 atau meningkat sebesar 2,7 % dan terjadi peningkatan pada persentase siswa yang tuntas sebesar 3,4 %. Penggunaan model pembelajaran *Circle Question Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 14 Tasikmalaya pada materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia.

Kata Kunci : Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia, *Circle Question Game*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air.

Salah satu Pembelajaran IPS Terpadu di SMP sangat penting, tetapi sampai saat ini masih kurang maksimal. Hal ini disebabkan karena dalam penyusunan RPP yang disusun dalam satu kali pertemuan atau lebih, alokasi waktu masih kurang, materi pembelajaran

belum sesuai dengan tingkat perkembangan psikis dan fisik siswa, belum menggunakan metode dalam menetapkan alat peraga sesuai dengan indikator. Sehingga proses pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan penyajian bahan pembelajaran yaitu belum sesuai dengan SK, KD, dan indikator serta sumber belajar yang ditetapkan.

Oleh karena itu memperhatikan masalah tersebut, dipandang perlu adanya upaya guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran agar siswa memenuhi KKM. Salah satu upaya guru dalam menghadapi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model **pembelajaran** *Circle Question Game*.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa kelas VII-D adalah 3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik), Siswa dikatakan mempunyai kompetensi jika sudah mampu memahami materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia, sehingga siswa dapat mencapai KKM 75, dengan ketuntasan klasikal 85 %.

Hasil belajar siswa pada materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia di kelas VII masih kurang. Hal ini ditunjukkan pada hasil Ulangan harian pada materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia tahun ajaran sebelumnya memberikan rerata ulangan harian sebesar 64 dengan ketuntasan klasikal 67%. Hal ini masih di bawah ketuntasan belajar minimal yakni 75 dan ketuntasan klasikal 85 %. Rendahnya rerata ulangan harian ini menunjukkan kurangnya penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 14 Tsikmalaya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tampak kurang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil nilai ulangan harian pada Standar Kompetensi sebelumnya hasil rerata perolehan nilai siswa 64 dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75 dan hanya 10 siswa yang memperoleh nilai ditinggi kriteria ketuntasan minimum (KKM) atau hanya 27 % siswa yang nilainya sama atau ditinggi kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Kurangnya hasil belajar siswa dalam materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia terdapat beberapa asumsi diantaranya kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan metode dan pendekatan yang bervariasi, pribadi guru tidak bersahabat, keterbatasan sarana pembelajaran, kemampuan siswa rendah, siswa beranggapan IPS sebagai pelajaran paling sulit dan siswa tidak dilibatkan secara aktif.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan siswa, melihat hasil nilai ulangan harian pada Standar Kompetensi tahun yang lalu yang dilaksanakan pada topik yang sama maka faktor utama yang dirasakan sebagai penyebab kurangnya perolehan nilai dalam kegiatan pembelajaran IPS adalah: guru kurang menerapkan model pembelajaran yang variatif dan menarik serta melibatkan aktivitas maupun tanggung jawab siswa, kurangnya keterampilan guru menggunakan variasi-variasi pendekatan dan metode pembelajaran yang menimbulkan pembelajaran monoton yang mengakibatkan kejenuhan siswa dan menyebabkan gairah siswa untuk masuk terlibat dalam sebuah proses belajar mengajar akan berkurang. Dominasi guru di kelas dengan metode penyampaian materi drill yang selama ini banyak digunakan oleh guru-guru IPS menyebabkan waktu siswa untuk berinteraksi dengan temannya dalam sebuah diskusi untuk memecahkan suatu permasalahan dalam penemuan sebuah konsep akan berkurang. Guru yang terlalu dominan di kelas juga akan menyebabkan sifat keterbukaan guru dalam menerima masukan dan pendapat siswa secara perlahan menurun.

Memperhatikan kurangnya hasil belajar siswa dalam materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia maka dipandang perlu untuk memperbaiki kemampuan memahami materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia tersebut, dengan menambah variasi model pembelajaran yang menarik atau menyenangkan, melibatkan siswa, meningkatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa.

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan tindakan pemecahan yang dilakukan karena dapat meningkatkan kemajuan belajar, sikap siswa yang lebih positif, menambah motivasi dan percaya diri serta menambah rasa senang. Pembelajaran kooperatif sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama dan kolaborasi, dan juga keterampilan-keterampilan tanya jawab (Ibrahim, dkk, 2000:9).

Berdasarkan harapan dan tujuan tersebut, penulis menampilkan sebuah model dalam pembelajaran dengan pendekatan *Cooperative Learning* berdasarkan pengalaman mengajar selama ini serta didukung literatur yaitu model *Circle Question Game (CQG)*.

Model *Circle Question Game* merupakan model pembelajaran hasil pengembangan dari model pembelajaran *Talking Stick*. *Talking stick* merupakan salah satu model pembelajaran model kooperatif. Pembelajaran menggunakan model *talking stick* mendorong siswa berani mengemukakan pendapat. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif *Circle Question Game* memungkinkan siswa dapat belajar lebih serius dan lebih semangat untuk memenangkan game disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar siswa.

Berdasarkan uraian di tinggi penulis tertarik untuk menuangkan penelitian tindakan kelas yang dituangkan dalam laporan dengan judul Penggunaan Model *Circle Question Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keadaan Alam dan Aktivitas Penduduk Indonesia Di Kelas VII-D SMP Negeri 14 Tasikmalaya.

Model Pembelajaran *Talking Stik* dan *Circle Question Game*

Talking stick termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Pembelajaran *Talking Stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa SD, SMP, dan SMA/SMK. Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif

Model pembelajaran *Talking Stik* adalah suatu model pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat, kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya, selanjutnya kegiatan tersebut diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru

Dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stik* ini, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5 atau 6 orang yang heterogen. Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, persahabatan atau minat, yang dalam topik selanjutnya menyiapkan dan mempersentasikan laporannya kepada seluruh kelas.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Talking Stick*

Adapun Langkah-langkah Model Pembelajaran *Talking Stick* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm.
- b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
- c. Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
- d. Setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan.
- e. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- f. Guru memberikan kesimpulan.
- g. Guru memberikan evaluasi/penilaian.
- h. Guru menutup pembelajaran.

Model pembelajaran *Circle Quertion Game* merupakan pengembangan dari model pembelajaran *Talking Stik*. Siswa membaca materi yang diberikan oleh guru kemudian membuat soal atau pertanyaan dan jawaban dari materi yang dibacanya. Kertas berisi pertanyaan kemudian diputar kesetiap anggota sambil diperdengarkan lagu. Kalau lagu berhenti maka putaran berhenti dan siswa menjawab pertanyaan dari kertas yang dipegangnya. Salah satu siswa menjadi juri yang bertugas untuk mengecek jawaban siswa yang lain dan memberi skor, pada setiap babak juri diganti

Langkah-langkah Model Pembelajaran *circle Quertion Game*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *circle Quertion Game* sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dalam 1 kelompok terdapat 5- 6 siswa
- b. Guru memberi materi yang harus dibahas oleh setiap kelompok.
- c. Siswa membaca materi yang diberikan dan membuat satu soal atau pertanyaan pada satu kertas dan jawaban dari pertanyaan atau soal tersebut pada kertas yang lain dari materi tersebut.
- d. Pertanyaan pada satu kelompok harus berbeda sub materinya.
- e. Pertanyaan disimpan dihadapan masing-masing siswa, lembar jawaban diberikan pada juri.
- f. Guru memperdengarkan lagu dan siswa menggeser kertas pertanyaan kepada teman sebelah kanannya terus menerus sampai lagu berhenti.
- g. Siswa menjawab pertanyaan yang ada dihadapannya dan juri member skor, jika benar skor 2 jika salah skor 0 dan jika tidak sempurna skor 1.
- h. Jika ada pertanyaan yang tidak bisa dijawab juri harus membacakan jawabannya
- i. Permainan dilanjutkan sampai semua siswa mendapatkan semua soal atau pertanyaan.
- j. Pada babak berikutnya pertanyaan ditukar dengan kelompok lain.
- k. Setiap siswa pada kelompok membacakan pertanyaan dan jawabannya secara bergantian.

Kemudian permainan dimulai kembali.

- l. Guru memberikan kesimpulan.
- m. Guru memberikan evaluasi/penilaian.
- n. Guru menutup pembelajaran.

Kelebihan model pembelajaran *Talking Stick* dan *circle Question Game* adalah sebagai berikut: (1) Menguji kesiapan siswa, (2) Melatih membaca dan memahami dengan cepat. (3) Agar lebih giat dalam belajar. Sedangkan kekurangannya model pembelajaran *Talking Stick* dan *circle Question Game* adalah sebagai berikut: (1) Membuat siswa senam jantung, (2) Siswa belum terampil membuat pertanyaan dan jawaban, dan (3) Pertanyaan yang muncul bisa yang mudah saja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melakukan 2 (dua) siklus tindakan, yang pada setiap siklus dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat empat teknik yaitu pengamatan, tes, dokumentasi, dan angket. Objek penelitian adalah siswa kelas VII-D SMP Negeri 14 Tasikmalaya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

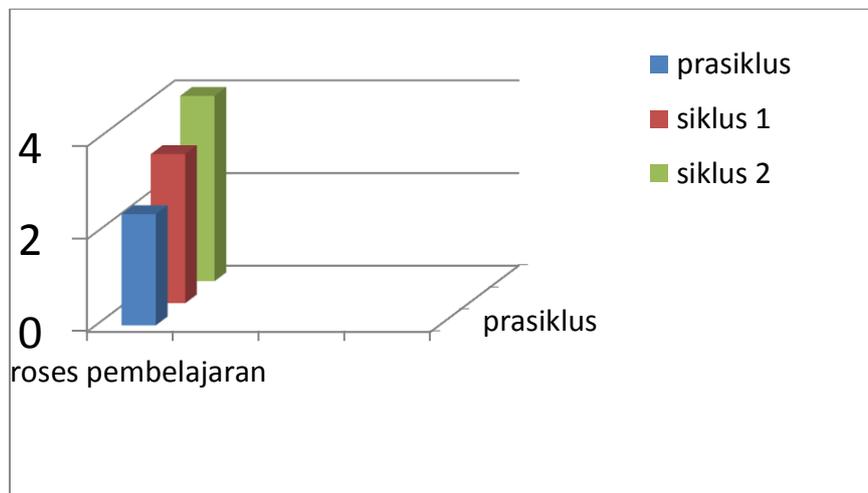
Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Tabel 1. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran dengan CQG

No	Kegiatan	Siklus		
		Pra	1	2
1	Apersepsi	3	3	4
2	Penjelasan materi	2	3	4
3	Penerapan <i>Circle Question Game (CQG)</i> .	2	4	4
4	Tehnik pembagian kelompok	2	2	4
5	Pengelolaan kegiatan CQG	2	3	4
6	Kemampuan melakukan evaluasi	3	4	4
7	Memberikan penghargaan individu dan kelompok	2	3	4
8	Menyimpulkan materi pembelajaran	3	4	4
9	Mengatur waktu	2	3	4
	Rata-rata	2,4	3,22	4
	Persentase	60 %	80,5 %	100%

Berdasarkan Tabel 1 tersebut di tinggi terbukti terdapat peningkatan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Circle Question Game* dari prasiklus ke siklus 1 sebesar 0,8 atau meningkat sebesar 20,5 % dan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 0,78 atau meningkat sebesar 19,5 %



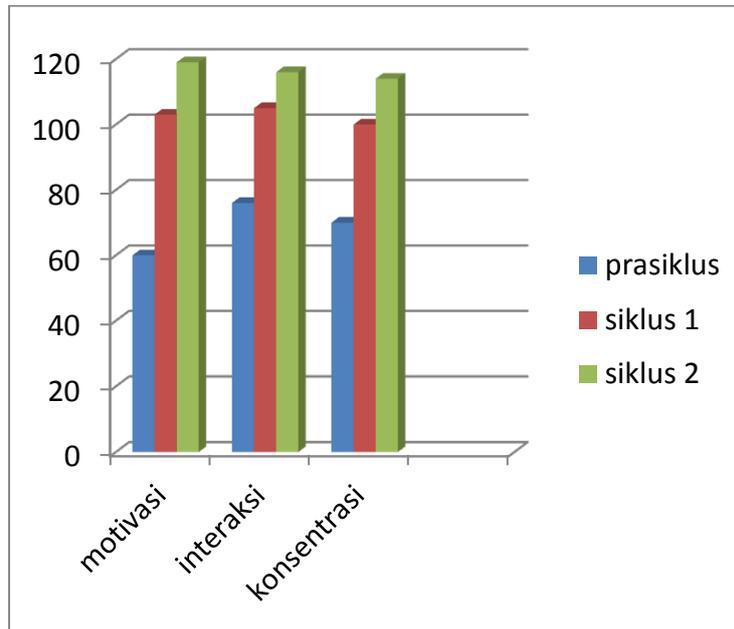
Gambar 1. Grafik Keterlaksanaan Proses Pembelajaran CQG

Berdasarkan Tabel 1 tersebut di tinggi terbukti terdapat peningkatan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Circle Question Game* dari prasiklus ke siklus 1 sebesar 0,8 atau meningkat sebesar 20,5 % dan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 0,78 atau meningkat sebesar 19,5 %

2. Peningkatan Aktifitas Siswa

Tabel 2. Peningkatan Peningkatan Aktifitas Siswa Pada Proses Pembelajaran Menggunakan Model *Circle Question Game*

No	Aktifitas	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Motivasi	60	50	103	85,83	119	99.16
2	Interaksi	76	63.33	105	87,5	116	96.66
3	Konsentrasi	70	58.33	100	83,33	114	95
Rata-rata		68.66	57	102,66	85,55	116.33	96.94



Gambar 2 Grafik Peningkatan Aktifitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Circle Question Game* Dikelas VII-D

Berdasarkan Tabel 2 tersebut di tinggi terdapat rata-rata peningkatan aktifitas siswa dari prasiklus ke siklus 1 sebesar 33,34 atau meningkat sebesar 28,55% dan dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 13,67 atau meningkat sebesar 11,39 % hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Circle Question Game* dapat meningkatkan aktifitas siswa.

3. Peningkatan Hasil Belajar

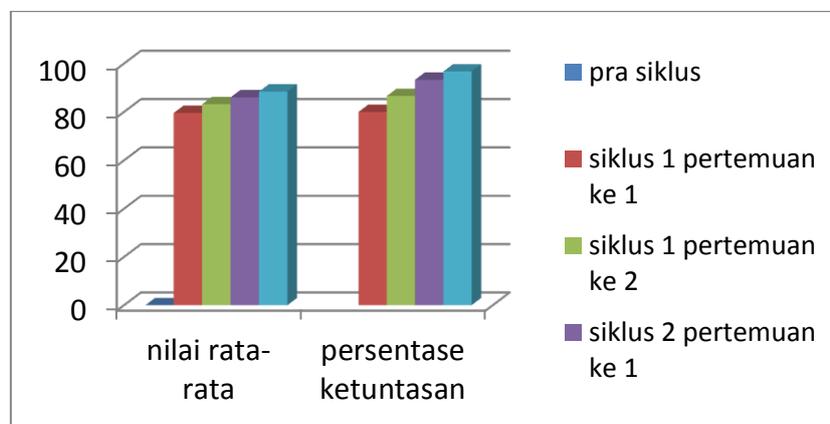
Tabel 3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Model *Circle Question Game*

Nilai	Pra Siklus	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Rata-rata	65	79,6	83,2	86,03	88,4
Tuntas (%)	40%	80%	86,67%	93,3%	96,7%

Berdasarkan tabel ditinggi dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada rata-rata nilai tes dari prasiklus ke siklus 1 pertemuan ke 1 sebesar 14,67 atau meningkat sebesar 22.56 % dan meningkat pada persentase siswa yang tuntas sebesar 40 %. Dari siklus 1 pertemuan ke 1 ke siklus 1 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 3,6 atau meningkat sebesar 3,2 % dan terjadi peningkatan pada persentase siswa yang tuntas sebesar 6,67 % dan dari siklus 1 pertemuan ke 2 ke siklus 2 pertemuan ke 1 terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 2.83 atau naik sebesar 3,4 % dan terjadi peningkatan persentase siswa yang tuntas

sebesar 6,7 % sedangkan dari siklus 2 pertemuan ke 1 ke siklus 2 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,4 atau meningkat sebesar 2.7 % dan terjadi peningkatan pada persentase siswa yang tuntas sebesar 3.4%

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model *Circle Question Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-D pada materi Keadaan alam dan aktivitas penduduk Indonesia. Peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Circle Question Game* sesuai dengan perspektif piaget yang menegaskan bahwa ketika siswa bekerja sama, konflik *sosio-kognitif* akan muncul dan akan melahirkan ketidakseimbangan kognitif. Ketidakseimbangan kognitif inilah yang nanti akan meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir (Huda, 2005) Peningkatan hasil belajar siswa pada materi Keadaan alam dan aktivitas penduduk Indonesia menggunakan model belajar *Circle Question Game* dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 3 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Belajar CQG

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan model pembelajaran *Circle Question Game* pada materi Keadaan alam dan aktivitas penduduk Indonesia di kelas VII-D SMP Negeri 14 Tasikmalaya disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan model pembelajaran *Circle Question Game* dapat meningkatkan proses belajar dan aktifitas belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 14 Tasikmalaya pada materi Keadaan alam dan aktivitas penduduk Indonesia.
2. Penggunaan model pembelajaran *Circle Question Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 14 Tasikmalaya pada materi Keadaan alam dan aktivitas penduduk Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Supriyono (1990) Ahmadi dan Supriyono. 1990. *Psikologi belajar*. Solo: PT Rineka Cipta.
- Basri, H. 2000. *Remaja berkualitas: problematika remaja dan solusinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Drost, S.J. 1993. *Menjadi pribadi dewasa dan mandiri*. Yogyakarta: Kanisius

- Elok Sudiby, dkk, 2008, buku paket kelas VII, Jakarta , Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional jakarta
- Ibrahim, M.,Racmadiarti, F.,Nur,M.,dan Ismono. 2000.*Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya:University Press.
- Suparno, AS. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas, Makalah disajikan dalam Lokakarya Nasional Instruktur PKG*. Bogor: Depdikbud
- Widyaningsih,T.S. 2008. *Implementasi Teknik Two Stay Two Stray dan Media Kartu Gambar Dalam Pembelajaran IPS Geografi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX F SMP Negeri Bangun Tapan*. Laporan PTK.Tidak Diterbitkan.
- Winkel, S.J.W.S. 1991. *Psikologi pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo
- Yamin, H.M. 2007. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*.Jakarta: Persada Press Hhttp/
www Sriudin.com Education Blog, 2 Oktober 2012