

ABSTRAK

Peningkatan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Media Permainan. Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VIII B Semester II tahun ajaran 2014- 2015 di SMP Negeri 4 Kota Bandung.

Penelitian ini berawal dari keresahan penulis terhadap permasalahan yang terjadi di kelas VIII B SMP Negeri 4 Bandung terkait kerjasama siswa. Permasalahan ini merupakan temuan dari observasi yang dilakukan pada pertemuan bulan Maret tahun 2015. Permasalahan yang dijumpai adalah kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS. Kondisi ini menyebabkan kurang terapkannya kerjasama siswa yang baik dan benar. Melihat permasalahan yang akan diteliti berkaitan dengan proses pembelajaran, maka peneliti memilih Penelitian Tindakan Kelas dengan disain penelitian Model Lewin Menurut Elliot (Wiriatmadja, 2011:64) dalam 3 Siklus. Alternatif pemecahan masalah yang dipilih yaitu peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS melalui media permainan. Hal ini dikatakan berhasil dengan melihat perkembangan indikator Johnson dan Johnson 1994 yaitu penerimaan dalam pembagian kelompok, komunikasi, bertukar informasi dan pendapat, aktif dalam kelompok, menunjukkan kekompakan, tanggung jawab pada kelompok dan tercapainya tujuan kelompok. Seluruh aspek ini mengalami perkembangan dengan baik dari siklus pertama hingga siklus terakhir dengan persentase pada siklus pertama siswa memiliki kualifikasi cukup 42,8%. Kemudian pada siklus kedua 71,4%. Pada siklus ke tiga mengalami peningkatan yang baik dalam presentase 95,23% dan hal ini dikatakan kesimpulannya, media permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII B SMP 4 Bandung.

Kata kunci : Kerjasama siswa, Media permainan dan Pembelajaran IPS

ABSTRACT

THE USE OF GAME TO IMPROVE STUDENT'S TEAMWORK ABILITY IN LEARNING SOCIAL SCIENCE EDUCATION.

**A Classroom Action Research in SMPN 4 Bandung, Class VIII B Second Semester, Year
2014-2015.**

This study was conducted based on the writer's concern towards the problem of student's teamwork ability in SMPN 4 Bandung Class VIII B. That problem was found during the observation in March 2015 during a Social Science Education class. It causes the lack of students working in a team. Considering the problem that would be observed deeply which is still related to the process of learning, the writer chose a classroom action research with Lewin Research Model based on Elliot (Wiriatmadja, 2011:64) in 3 cycles. This study used a game as the media for learning to improve student's teamwork ability. According to the indicators development from Johnson and Johnson 1994, the method is considered as successful in student's acceptance in making group, communication, exchanging information and opinion, being active in group work, showing the ability of compactness, being responsible towards group and achieving group's goal. All the aspects mentioned have been successfully improved from the first cycle until the last which was shown by students' percentage reached 42, 8% in the first cycle. In the second cycle, the percentage reached 71,4%. Then, in the third cycle, the percentage increased well until it reached 95,23% which is called as. To conclude, Game as the media of learning can improve student's teamwork ability.

Keywords: Student's teamwork, game for learning, and social science education