



PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *FIND SOMEONE WHO* DAN *FLASHCARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Binti Nurhaniyah, Budi Eko Soetjipto, Fattah Hanurawan

SDN Klanderan Kediri, Jalan Mastrip 72 Klanderan Plosoklaten Kediri Jawa Timur

Email: nurhaniyah.fauzi@gmail.com

Abstract: The purposes of this classroom action research were to describe: (1) the application of learning cooperative find someone who and flashcard game type to increase learning motivation social studies in students' fifth grade; and (2) response of fifth grade students SDN Klanderan to the application find someone who and flashcard game. The subjects of this study is the fifth grade students totaling 32 students. This study was conducted in one cycle. Data collection instruments in this study used observations, questionnaires, and interviews. Data analysis techniq used qualitative descriptive. Conclusion the results of this study were: (1) learning motivation social studies in fifth grade students SDN Klanderan improved with the achievement of the aspect of hope of success, persistence of effort in learning, as well as the ability to face and overcome the failures of learning; and (2) students of the fifth grade SDN Klanderan responded with pleasure, passion thinking, and agrees.

Keywords: cooperative learning, find someone who, flashcard game, learning motivation

Abstrak: Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendeskripsikan (1) penerapan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas V; (2) respons siswa kelas V SDN Klanderan terhadap penerapan *find someone who* dan *flashcard game*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa. Penelitian dilakukan dalam satu siklus. Alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan wawancara. Teknik analisis data hasil penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah: (1) motivasi belajar IPS siswa Kelas V SDN Klanderan meningkat ditandai dengan tercapainya aspek harapan keberhasilan, ketekunan usaha dalam belajar, serta kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan belajar; dan (2) siswa kelas V SDN Klanderan merespons dengan senang, semangat berpikir, dan setuju.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif, *find someone who*, *flashcard game*, motivasi belajar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga yang baik (Sapriya, 2012). Hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa diperoleh keterangan bahwa: (1) sebagian besar siswa ketika menemui kesulitan, belum memiliki keinginan

berusaha keras untuk menekuni sampai bisa; (2) sebagian besar siswa belum dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu; (3) siswa ketika mendapat nilai kurang baik, siswa kurang optimal usahanya agar tidak gagal lagi; dan (4) siswa belum terbiasa bekerja sama dengan teman ketika menemukan masalah dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kondisi motivasi belajar IPS siswa di Kelas V masih rendah. Motivasi dapat mempengaruhi pembelajaran baru serta kinerja dari keterampilan, strategi, dan perilaku yang sudah dipelajari

sebelumnya (Schunk, dkk., 2008; Gunawan dan Benty, 2007; Gunawan, 2014). Salah satu usaha meningkatkan kesadaran motivasi belajar dalam diri siswa penting ditumbuhkembangkan dengan penggunaan pembelajaran kooperatif untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini digunakan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* yang dikembangkan oleh Kagan Spencer. Penggunaan pembelajaran dengan kedua tipe tersebut, diharapkan dapat menarik dan memudahkan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar IPS. *Find someone who* adalah strategi pembelajaran dengan menemukan seorang mitra yang mampu bekerjasama menyelesaikan soal yang dimiliki, membandingkan dan mempertahankan pendapat di dalam kelompoknya. *Flashcard game* adalah strategi pembelajaran kecepatan menyelesaikan soal secara berpasangan (*tutee* dan tutor) dengan tiga aturan yaitu diberi sinyal jawaban penuh, sedikit sinyal jawaban, dan tanpa sinyal jawaban sama sekali.

Penelitian terdahulu yang sejalan dengan penggunaan *find someone who* dalam pembelajaran, adalah penelitian yang dilakukan Sholihat (2013) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata dengan teknik ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, memotivasi, dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan kerjasama siswa dalam kelas. Berkaitan dengan penggunaan *flashcard game* dalam pembelajaran, penelitian yang dilakukan oleh Widyasari, dkk., (2013) menunjukkan bahwa penerapan metode permainan melalui *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; dan (2) mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan *find someone who* dan *flashcard game* dalam muatan pelajaran IPS kelas V SDN Klanderan.

METODE

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas V SDN

Klanderan yang berjumlah 32 siswa. Kemmis dan Taggart menyatakan penelitian tindakan kelas pada umumnya mencakup model-model penelitian dan pengumpulan data interpretatif kualitatif oleh guru dengan tujuan agar para guru mampu memberikan penilaian dan evaluasi tentang cara dan teknik untuk meningkatkan praktik pengajaran mereka sendiri (Denzin dan Lincoln, 2011). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil pengertian bahwa para guru memiliki otoritas dalam melakukan penelitian yang dapat meningkatkan praktik pengajaran. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen kunci melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, wawancara, dan melaporkan hasil penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SDN Klanderan pada mata pelajaran IPS. Alat pengumpul data penelitian ini mencakup wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Data hasil penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Selanjutnya hasil penelitian dibahas dengan menggunakan teori dan penalaran yang logis sampai pada kesimpulan. Untuk mengukur tingkat keberhasilan pencapaian motivasi belajar siswa kelas V pada muatan IPS, pada penelitian ini menggunakan aspek motivasi belajar menurut Shapiro (1997) terdiri dari harapan keberhasilan, ketekunan usaha dalam belajar, serta kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan.

HASIL

Penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan yang meliputi perencanaan, penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. perangkat pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pelajaran, media pembelajaran, lembar kerja *find someone who*, dan kartu soal *flashcard game*. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, lembar angket, dan panduan wawancara tentang motivasi belajar IPS siswa dan respons siswa setelah tindakan.

Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Find Someone Who* dan *Flashcard Game*

Pada pertemuan pertama dan kedua, dan ketiga hasil observasi motivasi belajar pada aspek adanya harapan keberhasilan, menunjukkan

bahwa siswa berusaha untuk mendapat nilai baik dengan menyelesaikan tugasnya, siswa ingin berprestasi terbukti dengan berusaha menjawab dengan benar, dan siswa menguasai materi IPS terbukti mereka bisa menjawab dengan benar pada hampir semua soal pada lembar kerja. Pada aspek adanya ketekunan dan usaha dalam belajar, menunjukkan bahwa siswa berusaha keras untuk tetap optimis memperoleh nilai baik terbukti mereka tidak putus asa menyelesaikan soal yang sulit, tetap menyelesaikan soal yang dianggap sulit dengan berusaha untuk mencari buku sumber lain atau bertanya pada guru. Siswa juga dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Pada aspek adanya kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan, menunjukkan keterangan bahwa siswa lebih menghargai usahanya, walaupun siswa mendapat nilai yang kurang memuaskan mereka tetap semangat belajar. Hal tersebut menunjukkan tercapainya motivasi belajar siswa.

Data hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas V masih sangat rendah. Ketercapaian aspek harapan keberhasilan yang hanya mencapai 25%, ketekunan dan usaha dalam belajar mencapai 31%, dan kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan hanya mencapai 28%. Berdasarkan hasil observasi, angket, dan wawancara setelah tindakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game*, motivasi belajar IPS siswa meningkat pada aspek harapan keberhasilan, aspek ketekunan usaha dalam belajar, serta pada aspek kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan. Untuk memperjelas hasil peningkatan motivasi belajar siswa kelas V dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* pada muatan IPS dapat dilihat pada diagram sebelum dan sesudah tindakan penelitian, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan

Respons Siswa terhadap Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Find Someone Who* dan *Flashcard Game*

Tahap pelaksanaan tindakan dan pengamatan penelitian pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga, siswa berusaha menyelesaikan kertas kerjanya dengan menyesuaikan sintaks *find someone who* yang telah disampaikan oleh guru di awal pembelajaran. Observer menemukan semua siswa selalu menjaga tangannya untuk diangkat ketika mencari teman yang dapat diajak bekerjasama menyelesaikan soal-soal sesuai sintak *find someone who*. Pada saat merespons, mitra A, dan mitra B menjawab dengan menggunakan volume suara yang jelas. Semua siswa dalam pasangannya merespons dan menyatakan apresiasinya. Pada tahap akhir sintaks *find someone who* ini semua siswa berani membandingkan ketidaksetujuan dengan argumen yang jelas meskipun belum sempurna. Pada peran sebagai tutor dan *tutee* dengan sintak *flashcard game*, semua siswa sudah memahami materi serta mampu mengikuti pembelajaran dengan alur atau sintak *flashcard game*.

PEMBAHASAN

Deskripsi peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas V dalam penelitian ini meliputi aspek: harapan keberhasilan, ketekunan usaha dalam belajar, kesanggupan menghadapi, dan mengatasi kegagalan. Keberhasilan motivasi belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* ini sejalan dengan pendapat Schwinger, dkk., (2010) yang menjelaskan bahwa motivasi secara tidak langsung berkaitan dengan prestasi belajar, tetapi strategi motivasi memiliki efek positif dalam mengelola pembelajaran di kelas yang pada gilirannya dapat meningkatkan kecerdasan dan hasil belajar siswa.

Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Find Someone Who* dan *Flashcard Game* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu, artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan

nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap serta berperilakunya. Jenjang SD/MI matapelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi (Sapriya, 2012). Tujuan pembelajaran IPS mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai dapat dicapai apabila siswa positif memiliki motivasi belajar yang tinggi pula. Dalam penelitian ini subyek atau siswa kelas V diberikan wawasan tentang kondisi dan lingkungan ekonomi, sosial, dan budaya di sekitar siswa itu sendiri.

Dengan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* subyek diberikan kebebasan menemukan jawaban, mendiskusikan, dan menyampaikan pendapat dalam kelompoknya dapat memupuk kemampuan berpikir dan pemahaman siswa dalam memecahkan masalah secara mandiri dan bertanggungjawab sesuai aturan main kedua tipe tersebut. Aspek motivasi belajar yang ditetapkan dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Shapiro (1997) yang meliputi harapan keberhasilan, ketekunan usaha dalam belajar, dan kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan.

Subaspek harapan keberhasilan pada motivasi belajar siswa dapat signifikan meningkat dengan dijumpai penyediaan kartu-kartu soal yang menarik dan aturan permainan yang jelas pada pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game*. Aturan permainan yang jelas dan penyediaan kartu-kartu soal yang menarik mampu merangsang siswa untuk memiliki keinginan mendapatkan nilai baik, keinginan memperoleh prestasi, dan penguasaan terhadap materi pelajaran IPS. Peningkatan motivasi belajar IPS pada subaspek harapan keberhasilan dengan pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game* mencakup adanya keinginan mendapat nilai baik, adanya keinginan memperoleh prestasi, dan adanya peningkatan penguasaan terhadap materi IPS. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Steinmayr dan Spinath (2009) menyatakan bahwa motivasi di luar kecerdasan, konstruksi motivasi yang berbeda secara bertahap kontribusi terhadap prediksi prestasi sekolah. Domain spesifik kemampuan persepsi diri dan nilai-nilai menunjukkan kenaikan tertinggi sedangkan motif prestasi dan orientasi tujuan menjelaskan varian kurang tambahan. Bahkan

ketika prestasi sebelumnya dikontrol, beberapa konsep motivasi masih terbukti berkontribusi terhadap prediksi kinerja selanjutnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa ingin mendapatkan nilai baik dengan alasan ingin lebih pandai dalam materi IPS, menyukai pelajaran IPS, dan IPS berguna bagi dirinya. Alasan para siswa di atas mengindikasikan kuatnya keinginan untuk berprestasi. Secara alamiah akan menjadikan bekal dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mewujudkan keinginan berprestasi diperlukan adanya kemampuan menguasai materi pelajaran. Kemampuan menguasai materi pelajaran menjadi persyaratan mutlak dalam mewujudkan keinginan berprestasi. Upaya yang dilakukan siswa untuk tetap optimis memperoleh nilai baik dengan rajin belajar, berusaha dan berdoa. Sikap dan usaha siswa tersebut dapat diapresiasi bahwa dalam diri siswa telah tumbuh kesadaran untuk tetap belajar.

Terpenuhinya aspek harapan keberhasilan berarti sesuai dengan tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Menurut teori Maslow menyatakan bahwa kebutuhan yang lebih rendah dalam hierarki ini harus dipuaskan setidaknya sebagian sebelum seseorang nantinya mencoba memuaskan kebutuhan yang lebih tinggi (Arends, 2007). Mengungkap adanya harapan yang jelas lebih memudahkan guru dan siswa dalam memberikan umpan balik pada proses pembelajaran mata pelajaran IPS seperti yang telah ditunjukkan dalam hasil penelitian tentang respons siswa terhadap keterlaksanaan pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game*.

Siswa menunjukkan adanya peningkatan ketekunan usaha dalam belajar dengan pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game*. Peningkatan aspek ketekunan usaha dalam belajar dengan pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game* ditunjukkan siswa dengan berusaha keras untuk memelihara sikap optimis terhadap nilai belajar, mempertahankan usahanya meskipun merasa sulit, dan mengatur waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas sampai tuntas setelah siswa berinteraksi dengan teman sesama kelompok/pasangan, mendapatkan kesempatan berganti peran, dan mengeskpresikan pendapatnya secara bergiliran. Sikap optimis, usaha keras, dan kemampuan mengatur waktu untuk menyelesaikan

tugas tersebut sejalan dengan pendapat Martin dan Dowson (2009) yang menjelaskan bahwa teori motivasi berprestasi, isu-isu terkini, dan praktek pendidikan dapat dikonseptualisasikan dalam istilah relasional dan teori motivasi harga diri, ditinjau dalam konteks peran orang lain yang signifikan dalam kehidupan akademik anak-anak muda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua siswa apabila menemui kesulitan dalam menyelesaikan tugas, siswa berupaya dengan bertanya kepada teman, mencari di buku sumber, dan bertanya kepada guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hardre (2010), yang menjelaskan bahwa guru memiliki lebih banyak pengaruh dalam membangun hubungan personal dengan motivasi siswa, menciptakan iklim kelas dan secara unik serta berulang hubungan tersebut membangun motivasi siswa secara individual sehingga berpengaruh pada cara belajar dan hasil belajar. Orang yang termotivasi mempunyai keinginan dan kemauan untuk menghadapi dan mengatasi rintangan-rintangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu. Kemampuan siswa untuk menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu menunjukkan dalam diri siswa telah terbentuk sikap pengaturan diri yang kuat. Sejalan dengan kemampuan pengaturan diri menurut Schunk, dkk., (2008) berpendapat bahwa motivasi untuk terlibat ke dalam pembelajaran pengaturan diri tidak sama dengan motivasi pencapaian pada umumnya, karena pembelajaran pengaturan diri mengharuskan pebelajar mengambil tanggung jawab mandiri untuk belajar, bukan hanya menaati tuntutan guru.

Siswa menunjukkan kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan dalam belajar setelah pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game* dapat diterima dengan senang dan sukarela oleh siswa. Pada aspek kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan dalam belajar. dijabarkan dalam 3 subaspek yaitu lebih menghargai usaha ketimbang hasil, menyadari adanya keberhasilan dibangun di atas kegagalan, dan menyadari keberhasilan kerjasama yang tidak mungkin dicapai oleh satu orang saja. Adanya kesanggupan menghadapi sebagai

motivasi intrinsik dan mengatasi kegagalan dalam belajar sebagai motivasi ekstrinsik memiliki yang hubungan erat dalam keberhasilan belajar, sebagaimana dinyatakan oleh Becker, dkk., (2010) bahwa terdapat hubungan yang erat antara motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik. Pembelajaran kooperatif *find someone who* dan *flashcard game* sebagai faktor ekstrinsik dapat diterima dengan senang dan sukarela oleh siswa. Faktor intrinsik ditunjukkan siswa dengan kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan dalam belajar.

Berdasarkan keterangan dan uraian hasil penelitian untuk aspek kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan dalam belajar dapat disimpulkan bahwa dalam siswa telah terbangun sikap dan perilaku untuk tetap belajar dengan menggunakan waktu yang sebaik-baiknya. Sikap dan perilaku siswa tersebut menunjukkan motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik siswa positif meningkat. Hal tersebut senada dengan pendapat Norman yang menyatakan sikap sebagai dasar pembentuk perilaku ini juga sesuai dengan prinsip kompatibilitas dalam teori perilaku terencana (*theory of planned behavior*) apabila tingkat spesifikasi objek sikap dan objek perilaku bersifat konsisten maka terdapat hubungan yang erat antara sikap dan perilaku (Hanurawan, dkk., (2013).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menyadari adanya keberhasilan yang dibangun di atas kerjasama dengan teman sekelas. Adanya kesadaran sikap perlunya bekerjasama dalam mencapai keberhasilan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu keterampilan sosial selaras dengan motivasi untuk mengaktualisasikan diri. Sikap perlunya kerjasama, sejalan dengan Steinmayr dan Spinath (2009) menyatakan bahwa motivasi di luar kecerdasan, konstruksi motivasi yang berbeda secara bertahap kontribusi terhadap prediksi prestasi sekolah. Domain spesifik kemampuan persepsi diri dan nilai-nilai menunjukkan kenaikan tertinggi sedangkan motif prestasi dan orientasi tujuan menjelaskan varian kurang tambahan. Bahkan ketika prestasi sebelumnya dikontrol, beberapa konsep motivasi masih terbukti berkontribusi terhadap prediksi kinerja selanjutnya.

Sikap usaha keras untuk tetap optimis dalam belajar ditunjukkan siswa dalam mempertahankan

usahanya meskipun kesulitan terhadap materi pelajaran IPS. Hal ini menunjukkan kegigihan usahanya. Semangat tersebut diwujudkan dalam upaya mencari bantuan baik bertanya kepada guru, teman, maupun mencari di buku. Kecepatan dan keefektifan siswa dalam mengerjakan tugas dengan tepat waktu merupakan salah satu indikator ketekunan usaha dalam belajar untuk memelihara sikap optimis terhadap nilai belajar dan mempertahankan usahanya meskipun sulit. Peningkatan positif motivasi belajar siswa kelas V berkenaan dengan ketekunan usaha dalam belajar menunjukkan keterkaitan adanya motivasi yang bersifat *intrinsik* dan *ekstrinsik* dalam belajar. Menurut Schunk, dkk., (2008) motivasi intrinsik mengacu pada motivasi melibatkan diri dalam sebuah aktifitas karena nilai/manfaat aktifitas itu sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi melibatkan diri dalam sebuah aktifitas sebagai suatu cara mencapai sebuah tujuan. Ketekunan yang ditunjukkan siswa dalam belajar IPS tentang benda-benda di alam sekitar dapat disebut unsur motivasi intrinsik dan keinginan (keinginan berprestasi dan menguasai materi) dapat dikategorikan sebagai unsur motivasi ekstrinsik.

Keterkaitan adanya unsur *intrinsik* dan *ekstrinsik* dalam motivasi belajar memberikan kesan yang kuat pada usaha para siswa dalam menyelesaikan tugas belajar. Kesan kuat dalam usaha para siswa untuk menyelesaikan tugas belajar tercermin dari jawaban yang jelas bahwa siswa lebih menghargai usaha belajar daripada nilai. Pilihan siswa lebih menghargai usaha belajar didasarkan atas kesan yang di dapat pada proses pembelajaran. Kesan yang mendalam akan lebih mudah diingat dan menjadi pengalaman siswa dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapinya pada pembelajaran atau masa berikutnya. Adanya kesan lebih menghargai usaha belajar daripada nilai, membawa siswa pada implikasi tidak mudah putus asa dalam belajar, walaupun siswa gagal mendapatkan nilai yang baik. Semangat siswa pantang menyerah walaupun gagal mendapatkan nilai baik sejalan dengan kebutuhan aktualisasi diri.

Kegigihan siswa dengan adanya kesadaran berusaha untuk mencapai nilai baik menunjukkan gambaran positif yang dapat membentuk kepercayaan diri dalam melakukan tugas-tugas

pembelajaran IPS selanjutnya. Rasa kepercayaan diri siswa dapat mengerjakan tugasnya sendiri dan bekerjasama dengan nilai yang baik merupakan perwujudan tercapainya peningkatan motivasi belajar secara kongkrit pada diri siswa. Kepercayaan diri dalam belajar tersebut sejalan dengan teori *cognitive evaluation teory* bahwa motivasi intrinsik menyebabkan individu-individu mencari dan menguasai berbagai tantangan, yang memuaskan kebutuhan mereka untuk merasa kompeten dan memiliki determinasi diri (Schunk, dkk., 2008; Gunawan, 2017).

Siswa Merespons Positif terhadap Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Find Someone Who dan Flashcard Game dalam Muatan IPS

Pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya (Arends, 2007; Gunawan, dkk., 2017). Pemilihan siswa kelas V sebagai subyek penelitian sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa pada usia 11 tahun (usia rata-rata siswa kelas V) anak sudah mulai memasuki tahap operasional formal sehingga mampu berpikir secara abstrak (Slavin, 2006). Bersama tahap operasional formal muncul kemampuan menghadapi situasi potensial atau hipotesis; bentuk kini terpisah dari isi.

Pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* pada muatan IPS memunculkan ketertarikan siswa untuk belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa menyatakan senang belajar bersama teman yang bisa membantu memberi jawaban. Keadaan pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game* sejalan dengan bagian dari pembentukan kesepakatan kelas (*class building*). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Soetjipto (2013) yang menyebutkan bahwa struktur pembentukan kelas berfungsi untuk melatih para siswa di kelasnya sehingga dapat saling mengetahui, menerima dan menyukai satu dengan lainnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran *find someone who*, siswa lebih senang dan bersemangat dengan berganti-ganti teman yang bisa membantu memberi jawaban. Alasan siswa senang berganti peran ditandai interaksi siswa dengan cara yang

sangat terstruktur untuk memperoleh fakta-fakta informasi dan kecerdasan emosional. Pembelajaran kooperatif kedua tipe memunculkan ketertarikan siswa untuk belajar. Ketertarikan ini ditunjukkan siswa dengan senang dan semangat belajar yang baik. Semangat belajar yang ditunjukkan siswa sejalan dengan pendapat Gillies, dkk., (2008) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah praktik pedagogis yang didokumentasikan dengan baik untuk dapat mempromosikan prestasi akademik dan sosialisasi. Namun banyak perjuangan guru dengan mengimplementasikannya di dalam kelas. Data hasil wawancara menunjukkan bahwa sementara guru memiliki pengalaman positif dengan pembelajaran kooperatif. Namun beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengimplementasikannya di kelas mereka.

Belajar dengan mencari mitra yang dapat membantu dan berganti peran memudahkan siswa untuk berpikir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan “*setuju*”, “*senang dengan mencari mitra yang dapat membantu memberi jawaban*”, “*senang berganti peran sebagai tutee dan tutor*” menunjukkan bahwa sebagian besar argumentasi siswa menanggapi positif terhadap keterlaksanaan pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game*. Argumentasi siswa tersebut sejalan dengan tujuan sosial tipe *find someone who* yaitu mendidik siswa agar mampu menjadi pendengar aktif, mencari bantuan, mengajukan pertanyaan, menyumbangkan pemikiran, ikut berpartisipasi, mengungkapkan gagasan, mengikuti aturan, memberikan alasan, menghargai teman, bersahabat, sabar, mampu menyakinkan orang, memuji orang lain, mampu memecahkan masalah, mampu memberikan penjelasan, tanggungjawab, membuat perubahan, berganti peran, toleran, bekerjasama (Kagan, 2009).

Hasil observasi, angket dan wawancara tentang tanggapan siswa terhadap penerapan *find someone who* dan *flashcard game* menunjukkan suasana pelaksanaan pembelajaran yang saling mengetahui, menerima, menyukai dan saling mendukung. Pelaksanaan pembelajaran dengan *find someone who* dan *flashcard game* berhasil mengubah perilaku belajar siswa sehingga siswa lebih memahami materi pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan tujuan-tujuan sosial tipe *flashcard*

game yaitu mendidik siswa memiliki kemampuan untuk menerima suatu pujian, pendengar aktif, mencari / memberi bantuan, mengikuti aturan, pelopor, suka memuji, perkataan jelas, tanggungjawab, selalu tahan dalam mengerjakan tugas, mencari torobosan/jalan keluar, berganti peran, dan bekerjasama (Kagan, 2009).

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game* telah membangkitkan ketertarikan siswa untuk belajar. Pengenalan pelajaran dengan menghubungkan bahan ajar dengan tema benda-benda di alam sekitar dapat sangat efektif membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Pengenalan pelajaran dengan tema benda-benda di alam sekitar sejalan dengan pendapat Bergin dan Tomlinson yang menyatakan penting meyakinkan siswa tentang kadar bahan yang akan disajikan, untuk memperlihatkan (jika mungkin) betapa pengetahuan yang akan diperoleh akan bermanfaat bagi siswa (Slavin, 2006).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game* telah menarik minat belajar siswa dalam muatan IPS. Menarik minat siswa untuk belajar menunjukkan bahwa penggunaan kedua tipe tersebut sejalan dengan pendapat Slavin (2006), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik untuk mempelajari sesuatu akan meningkat melalui penggunaan bahan yang menarik, dan juga berbagai jenis cara penyajian. Guru dengan menggunakan berbagai metode atau strategi penyajian yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan gaya belajar dan motivasi belajar siswa (Hartini, dkk., 2012).

Berdasarkan hasil observasi, angket, dan wawancara tentang respons siswa terhadap penerapan *find someone who* dan *flashcard game* kedua strategi pembelajaran tersebut mendapatkan respons positif dari siswa. Respons positif yang diberikan oleh siswa terhadap kedua strategi pembelajaran itu berarti pelaksanaan pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game* pada muatan IPS berhasil. Respons positif yang ditunjukkan siswa tersebut sejalan dengan teori Vygotsky yang mendukung penggunaan strategi pembelajaran kerjasama untuk saling membantu belajar. Selain itu, pembelajaran kerjasama memungkinkan percakapan batin anak-anak tersedia bagi anak-

anak lain, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman tentang proses penalaran satu sama lain (Slavin, 2006; Kusumaningrum, dkk., 2017).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan: (1) penerapan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas V di SDN Klanderan dengan mencakup aspek adanya harapan keberhasilan, ketekunan usaha dalam belajar, dan kesanggupan menghadapi dan mengatasi kegagalan; dan (2) siswa Kelas V SDN Klanderan merespons dengan senang, setuju, dan lebih semangat untuk berpikir terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* pada muatan pelajaran IPS.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembelajaran *find someone who* dan *flashcard game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti memiliki saran yang perlu dipertimbangkan yaitu: (1) hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* pada muatan pelajaran IPS Kelas V mendapat respons positif diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi guru dan sebagai bahan rujukan untuk penelitian berikutnya sehingga siswa mampu menyatakan argumen tentang ketidaksetujuan atau ketidak yakinannya terhadap pendapat orang lain; dan (2) hasil penelitian yang menunjukkan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *find someone who* dan *flashcard game* di kelas V SDN Klanderan dapat meningkatkan motivasi belajar IPS diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam menerima materi, melatih siswa aktif dan bekerjasama serta bersosialisasi pada kelompoknya dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Arends, R. I. 2007. *Learning to Teach (Belajar untuk Mengajar)*. Terjemahan oleh Helly

Prayitno dan Sri Mulyantini. 2008. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Becker, M., McElvany, N., dan Kortenbruck, M. Intrinsic and Extrinsic Reading Motivation as Predictors of Reading Literacy: A Longitudinal Study. *Journal of Educational Psychology*, 102(4), 773-785.

Denzin dan Lincoln. 2011. *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Dalam Kemmis and McTaggart, R., (Eds.), *Participatory Action Research Communicative Action and the Public Sphere*. Terjemahan oleh Dariyanto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Gillies, R. M. 2010. Teacher's Reflections on Cooperative Learning: Issues of Implementation. *Teaching and Teacher Education*, 26(4), 22-26.

Gunawan, I. 2014. Pengaruh Supervisi Pengajaran dan Kemampuan Guru Mengelola Kelas terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 41(1), 44-52.

Gunawan, I. 2017. *Landasan Dasar Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang, UM Press.

Gunawan, I., dan Benty, D. D. N. 2007. Musyawarah Guru Mata Pelajaran dan Kemampuan Mengelola Kelas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Manajemen Pendidikan*, 20(1), 21-31.

Gunawan, I., Ulfatin, N., Sul-toni, Sunandar, A., Kusumaningrum, D. E., dan Triwiyanto, T. 2017. Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 37-47.

Hanurawan, Soetjipto, dan Prastuti. 2013. *Pengembangan Program Pendidikan dan Pelatihan: Perilaku Anti Tawuran Pelajar Berbasis Sikap*. Malang: FPPsi Universitas Negeri Malang.

Hardre, P. L. 2010. Examining Rural High School Teacher Characteristics and Motivating Strategies. *Teacher Education and Practice*, 23(2), 25-30.

Hartini, Gunawan, I., dan Suraya, S. N. 2012. Persepsi Mahasiswa terhadap Kualitas Pelayanan Pendidikan FIP IKIP PGRI MADIUN. *Jurnal Pendidikan*, 18(1), 37-66.

- Kagan, S. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. New York: Kagan Publishing.
- Kusumaningrum, D. E., Arifin, I., dan Gunawan, I. 2017. Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 16-21.
- Martin, A. J., dan Dowson, M. 2009. Interpersonal Relationships Motivation, Engagement, and Achievement: Yields for Theory, Current Issues and Educational Practice. *Review of Educational Research*, 23(2), 36-40.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Schunk, D. H., Paul, R. P., dan Judith, L. M. 2008. *Motivasi dalam Pendidikan Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Terjemahan oleh Ellys Tjo. 2012. Jakarta: PT Indeks.
- Schwinger, M., Steinmayr, R., dan Spinath, B. 2010. How Do Motivational Regulation Strategies Affect Achievement: Mediated by Effort Management and Moderated by Intelligence. *Learning and Individual Differences*, 19(4), 621-627.
- Shapiro, L. E. 1997. *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak*. Terjemahan oleh Alex Tri Kantjono. 1997. Jakarta: PT Gramedia.
- Sholihat, S. 2013. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Find Someone Who dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Tesis tidak diterbitkan: Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. (Online), <http://repository.upi.edu/id/eprint/5804>, diakses 8 November 2014.
- Slavin, R. E. 2006. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Terjemahan Marianto Samosir. 2008 Jakarta: PT Indeks.
- Soetjipto, E. B. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran IPS*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Steinmayr, R., dan Spinath, B. 2009. The Importance of Motivation as a Predictor of School Achievement. *Learning and Individual Differences*, 19(1), 80-90.
- Widyasari, I., Suryandari, K. C., dan Suripto. 2013. Penerapan Metode Permainan melalui Media Flash Card dalam Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 2 Kebasen. *Jurnal Kalam Cendekia*, 2(3), 34-38.