

PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TEKNIK KANCING GEMERINCING BERBASIS *LESSON STUDY* UNTK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Saparudin

Guru SMPN 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat

INFO ARTIKEL

Diterima: 10-08-2019

Disetujui: 12-08-2019

Kata Kunci:

*Kancing Gemerincing,
Lesson Study,
Aktivitas Belajar*

Abstrak: sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar ilmu pengetahuan sosial pada siswa kelas VIII G SMPN 1 Salopa dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran kancing gemerincing berbasis *lesson study*. Analisis data bersifat kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data secara lengkap dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *kancing gemerincing* berbasis *lesson study* meningkatkan aktivitas belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas VIII G SMPN 1 Salopa.

Abstract: As an effort to improve learning activities in social studies to VIII G students of SMPN 1 Salopa, This research used Jingling Buttons technique with lesson study base. The data analysis used was kualitatif by decribing the data completely and drawing the conclusion. The result of this research showed that learning by using Jingling Buttons technique with lesson study base improve learning activities in social studies to VIII G students of SMPN 1 Salopa.

Alamat Korespondensi:

Saparudin

SMPN 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya

Provinsi Jawa Barat

Surel: boelz_06sep@yahoo.com

Pendidikan merupakan pembentuk kemajuan setiap generasi muda yang kritis dan aktif sehingga menjadi generasi yang unggul. Beberapa model pembelajaran sudah banyak digunakan oleh setiap guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mampu membuat siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar. Namun Penggunaan model pembelajaran koopertif sangat tepat untuk membentuk siswa yang aktif dan kritis dalam kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sumarmi (2015:39) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif untuk mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis.

Permasalahan yang ada dalam guru bisanya rendahnya penggunaan model pembelajaran yang membuat siswa sulit aktif untuk belajar dan menemukan hal yang baru bagi siswa. *Lesson study* untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam guru sehingga terselesaikan dengan penuh keakuratan dalam menemukan model pembelajaran yang menarik. Menurut Thobroni (2016:260) *lesson study* adalah

model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkesinambungan berlandaskan prinsip-prinsip kolegialitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar. *Lesson study* merupakan hal yang paling penting dalam setiap permasalahan dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan kualitas guru. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Thobrani (2016:2) *Lesson study* memiliki manfaat diantaranya: guru dapat mendokumentasikan kemajuan kerjanya, guru dapat memperoleh umpan balik dari anggota lainnya, guru dapat mempublikasikan dan mendeskiminasikan hasil *lesson study*.

Hasil observasi bersama dengan guru IPS di SMP Negeri 1 Salopa kelas VIII G memiliki permasalahan baik secara individu maupun kelompok dari masing-masing permasalahan tersebut yang utama rendahnya aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII G dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi serta tanya jawab namun siswa masih kurang aktif dalam diskusi. Kegiatan Pembelajaran yang bermakna bagi siswa yaitu adanya kegiatan interaksi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan lingkungan yang ada sehingga terbangun siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Pada pertemuan pertama dimana pengamatan terhadap guru dan siswa terdapat permasalahan yang utama yaitu guru yang masing menggunakan model pembelajaran yang konvensional (ceramah, diskusi) walaupun terdapat diskusi masih belum membuat siswa mau mengemukakan pendapatnya baik secara individu maupun kelompok. Menurut Dimiyati (2010:51) implikasi prinsip keaktifan bagi siswa adalah menuntut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang aktif biasanya memiliki kemampuan untuk mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan peningkatan aktivitas belajar siswa yang lain dalam proses diskusi.

Pembelajaran kooperatif model *kancing gemerincing* lebih menekankan kepada aktivitas siswa dalam kelompok yang heterogen untuk mengemukakan pendapatnya siswa memegang *chips*/kancing untuk menjelaskan materi yang diberikan oleh guru. Menurut Kagan (dalam Miftahul, 2011: 142) Model pembelajaran kooperatif *tipe kancing gemerincing* adalah jenis metode struktural yang mengembangkan hubungan timbal balik antar anggota kelompok dengan didasari adanya kepentingan yang sama. Setiap anggota mendapatkan *chips* yang berbeda yang harus digunakan setiap kali mereka ingin berbicara mengenai: menyatakan keraguan, menjawab pertanyaan, bertanya, mengungkapkan ide, mengklarifikasi pertanyaan, mengklarifikasi ide, merangkum, mendorong partisipasi anggota lainnya, memberikan penghargaan untuk ide yang dikemukakan anggota lainnya dengan mengatakan hal yang positif.

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran *kancing gemerincing* :

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (atau indikator hasil belajar), guru memotivasi siswa, guru mengaitkan pelajaran sekarang dengan yang terdahulu.
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa cara membentuk kelompok belajar, guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar (setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang dan harus heterogen terutama jenis kelamin dan kemampuan siswa, dan setiap anggota diberi tanggung jawab untuk mempelajari atau mengerjakan tugas), guru menjelaskan tentang penggunaan media kancing sebagai salah satu tiket untuk berpendapat di dalam kelompoknya masing-masing.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta siswa mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian dilanjutkan dengan diskusi.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi untuk menghargai upaya dan hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok.

Dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa perlu model pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk lebih mau lagi berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok. Model pembelajaran *kancing gemerincing* sebagai modifikasi dari *talking chips* merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, dimana siswa dituntut untuk mampu berdiskusi dengan teman kelompoknya terhadap pokok materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Saputri (2014), pembelajaran kooperatif kancing gemerincing meningkatkan aktivitas belajar pada siswa kelas XII akuntansi 1 SMK Koperasi Jogyakarta. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan berkulaitas maka perlu dilakukan kegiatan *lesson study* menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing oleh guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Syamsuri dan Ibrahim (2011:19) menyatakan bahwa *lesson study* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran dengan melakukan kolaborasi dengan guru lain untuk merancangnyanya.

Berdasarkan uraian diatas dilakukan penelitian tentang *lesson study* menggunakan model pembelajaran *kancing gemerincing* untuk meningkatkan aktivitas siswa.

METODE

Penelitian yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) berbasis *Lesson Study* ini dilakukan di kelas VIII G dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa. *Lesson Study* dilaksanakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang disebut siklus, terdiri dari 3 tahap kegiatan, tahap pertama *Plan* (merencanakan) tahap kedua *Do* (melaksanakan), dan tahap ketiga *See* (merefleksi). Waktu pelaksanaan selama 2 bulan yaitu bulan Oktober sampai November 2018 di SMP Negeri 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung di kelas dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar siswa yakni dimulai dengan pemberian motivasi terhadap siswa agar siap untuk belajar, mengaitkan dengan materi sebelumnya, pemberian materi pembelajaran secara detail kepada siswa, selanjutnya siswa yang memiliki koin/kancing yang dilempar untuk berbicara tentang materi yang ada dalam kartu untuk dijelaskan kepada temannya sehingga terbangun aktivitas belajar yang baik melalui koin/kancing yang mereka punya untuk berbicara. Melalui model *kancing gemerincing* tersebut, siswa dapat meningkatkan aktivitasnya baik secara kelompok maupun individu.

Aktivitas Belajar siswa

Aktivitas belajar siswa diukur melalui observer yang melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan penggunaan dokumentasi video selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini diperoleh fakta bahwa pada awal sebelum tindakan, observer menemukan permasalahan terhadap proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dimana model pembelajaran oleh guru menggunakan diskusi masih kurang untuk membuat siswa aktif dalam dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Kemudian pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 terjadi peningkatan aktivitas belajar ilmu pengetahuan sosial melalui pengamatan observer dikatakan sangat baik.

Berikut ini pembahasan aktivitas belajar dari setiap aspeknya:

1. Memperhatikan penjelasan guru

Siswa terlihat memperhatikan penjelasan oleh guru baik dari penyapaian tujuan pembelajaran, apersepsi yang diberikan, penyapaian topik/materi pembelajaran sehingga siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Pada siklus 1 siswa masih cukup baik dalam memperhatikan penjelasan dari guru walaupun ada yang kurang mengerti tentang materi pembelajaran namun secara keseluruhan bisa menyerap apa yang dijelaskan oleh guru terutama topik/materinya. Siklus ke 2 siswa sudah terbiasa dengan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga proses pembelajaran sangat baik dan siswa mampu untuk mengali materi yang diberikan oleh guru.

2. Siswa mengajukan pertanyaan

Siswa terlihat mengajukan pertanyaan dalam penjelasan tentang materi yang berikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi aktif antara guru dengan siswa. Pada siklus 1 siswa masih cukup tertarik dengan model pembelajaran yang diberikan oleh guru, siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang tidak dimengerti. Siklus 2 siswa sudah mengerti dan aktif dalam proses diskusi dan sudah terbiasa dengan model pembelajaran yang dilakukan.

3. Siswa berkerjasama dengan teman satu kelompoknya

Siswa terlihat berkerjasama dengan teman satu kelompoknya melalui mendiskusikan jawaban dari kartu yang berisi pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru. Siklus 1 siswa cukup mampu membantu temannya dengan kesulitan terhadap pertanyaan yang terdapat dalam kartu, walaupun ada kelompok yang kurang aktif dalam membantu temannya dalam memecahkan masalah dalam pertanyaan yang ada dalam kartu. Siklus 2 siswa sangat baik dalam menjawab pertanyaan dalam kartu dan terbiasa dengan membantu temanya yang kesulitan menjawab.

4. Bertanggung jawab atas tugasnya

Siswa terlihat memiliki tanggung jawab dalam keaktifan dalam menjawab pertanyaan terutama dalam melempar koin/kancing ke meja dan mengambil kartu untuk melihat pertanyaan dan menjawabnya dengan baik. Pada siklus 1 siswa

masih cukup bingung dengan pertanyaan dan peleparan koin/kancing sehingga ada siswa yang sulit mengikuti model pembelajaran tersebut. Siklus ke 2 siswa sangat baik dalam pelemparan koin/kancing dan menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu sehingga siswa yang memiliki koin/kancing bertanggung jawab untuk menjawab soal yang ada dalam kartu.

5. Mendiskusikan masalah yang timbul

Siswa terlihat secara bersama-sama mendiskusikan pertanyaan yang mereka anggap sulit sehingga didiskusikan pemecahan permasalahan terhadap pertanyaan tersebut. Pada siklus ke 1 siswa sulit untuk memecahkan permasalahan terhadap pertanyaan yang ada dalam kartu sehingga ada sebagian kelompok kesulitan dalam menjawab pertanyaan dalam kartu tersebut. Siklus ke 2 siswa sudah mampu menjawab pertanyaan dalam kartu dengan cara berkerjasama dalam memecahkan pertanyaan tersebut dan mencari jawabanya dalam buku secara bersama-sama.

6. Partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan

Siswa terlihat mampu berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dalam kartu yang disediakan oleh guru. Pada siklus ke 1 ada sebagian siswa yang kurang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu sehingga kelompok kurang aktif dalam diskusi. Siklus ke 2 siswa mulai aktif dan mengali jawaban dari buku sehingga semua siswa berpartisipasi dalam anggota kelompok untuk menjawab pertanyaan dalam kartu.

7. Siswa menyimpulkan hasil diskusi

Siswa terlihat bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi yang dilakukan oleh setiap kelompok. Pada siklus ke 1 siswa masih cukup baik dalam menyimpulkan hasil daro diskusi kelompok. Siklus ke 2 siswa sangat baik untuk menyimpulkan hasil diskusi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observer bahwa model pembelajaran kancing gemerincing sangat baik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2014), pembelajaran kooperatif kancing gemerincing meningkatkan aktivitas belajar pada siswa SMK .

Keterlaksanaan Penggunaan *Kancing Gemerincing*

Penilaian keterlaksanaan penggunaan *kancing gemerincing* ini dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi. Aspek yang dinilai yakni mengenai kegiatan siswa saat berkonsentrasi dan tidak berkonsentrasi dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh observer, diperoleh hasil tentang keterlaksanaan model *kancing gemerincing* yang meningkat dari siklus 1 ke siklus 2 sangat baik dalam penerapannya sehingga siswa memiliki respon positif terhadap pembelajaran.

Tabel data keterlaksanaan *kancing gemerincing*

Keterlaksanaan <i>kancing gemerincing</i>	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Observer 1	Baik	Sangat baik
Observer 2	Baik	baik
Observer 3	Cukup baik	Sangat baik
Kesimpulan	Baik	Sangat baik

Hasil dari kesimpulan dari pendapat oberver pada siklus 1 yakni baik dalam konsentrasi kemudian pada siklus 2 mengalami peningkatan sangat baik dalam berkonsentrasi dalam pembelajaran. Masalah yang ditemukan saat siswa

tidak lagi dapat berkonsentrasi pada saat pembelajaran adalah adanya siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dalam kartu, siswa mengobrol dengan teman sebangkunya, siswa mengeluarkan uang mainan kepada kelompoknya sehingga siswa tidak fokus lagi dalam terlaksananya pembelajaran yang efektif.

Penggunaan model *kancing gemerincing* dalam meningkatkan aktivitas belajar

Hasil dari penelitian menunjukkan observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh observer pada saat pra tindakan, pelaksanaan pembelajaran siklus I, dan pelaksanaan pembelajaran siklus II berdasarkan taraf keberhasilan menunjukkan ada peningkatan dari setiap siklusnya sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat baik. Berdasarkan pengamatan lembar observasi dapat diketahui terdapat peningkatan taraf keberhasilan aktivitas siswa menggunakan teknik *kancing gemerincing* dari pra tindakan siklus I dan dari siklus I ke siklus II menunjukkan siswa aktivitas meningkat dari setiap siklus sehingga pembelajaran sangat efektif dan menyenangkan bagi siswa untuk menemukan pengetahuan baru dalam materi pembelajaran.

Guru berhasil membuat pembelajaran teknik *kancing gemerincing* menjadi pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan aktivitas siswa dengan cara membuat kegiatan permainan yang mampu menarik kemampuan siswa untuk bersemangat dalam belajar. Penerapan *cooperative learning teknik kancing gemerincing* dapat membuat siswa berkerja sama secara aktif menyelesaikan tugas yang saling melengkapi dalam kelompok-kelompok kecil untuk memahami, memecahkan masalah dalam pembelajaran dan menambah kemampuan dalam berpikir kritis dalam menjawab soal yang ada dalam kartu. Menurut Sumarmi(2015:45) esensi dari pembelajaran kooperative adalah tanggung jawab individu sekaligus kelompok sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap saling ketergantungan yang positif yang pada akhirnya pembelajaran tersebut dapat berjalan secara optimal.

Peningkatan nilai aktivitas ditandai dengan meningkatnya aspek yang diamati setiap siklusnya yaitu pada saat aktivitas membacakan pertanyaan dari setiap kartu yang ada dalam meja, aktivitas menjawab isi kartu yang ada dalam meja, aktivitas mendiskusikan permasalahan terhadap jawaban yang sulit dalam kelompok. ketika aktivitas ini tampak pada saat pembelajaran berlangsung terutama pada saat kegiatan diskusi atau bertukar pikiran tentang materi atau jawaban yang sulit dijawab oleh siswa dan dipecahkan bersama-sama dalam kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat, siswa kemudian mempersentasikan hasil diskusi tentang pertanyaan yang ada dalam kartu untuk di sampaikan kepada teman kelompok lain serta bisa menangapinya dengan mengambil kesimpulan dari hasil tanggapan itu. Aspek aspek diatas sudah menunjukkan sudah sangat baik dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan *Kooperative learning teknik kancing gemerincing*.

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh dilakukan oleh Farliana (2015), aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan *talking chips* termasuk kategori B yaitu sangat baik pada siswa kelas X SMKN 2 Semarang. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran teknik kancing gemerincing berhasil meningkatkan partisipasi belajar siswa dan meningkatkan penguasaan materi ilmu pengetahuan sosial. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran terutama dalam menariknya proses permainan sehingga membentuk keaktifan setiap pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih hidup di dalam kelas.

Observasi aktivitas siswa pada pembelajaran pada pra tindakan observer proses pembelajaran dimulai dengan penyampaian apersepsi yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk mengingat lagi materi sebelumnya sehingga proses pembelajaran bisa dimulai dengan materi selanjutnya. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan jelas dan mudah dimengerti oleh semuanya. Siswa dikelompokkan dalam kelompok diskusi yang semuanya memiliki aktivitas belajar yang rendah dimana hanya beberapa yang terlihat aktif dalam proses pembelajaran sehingga diskusi didominasi oleh satu dan dua orang yang lainnya hanya diam. Persentasi siswa kurang bisa berinteraksi dengan kelompok lain mereka terpaku kepada bacaan dalam bukunya tanpa memperhatikan temannya pada saat bertanya. Penyimpulan dari materi siswa merasa sulit mengali inti dari kegiatan pembelajaran yang membuat siswa bingung untuk bisa menyimpulkan materi yang mereka pelajari dan diskusikan dengan kelompoknya. Secara keseluruhan proses aktivitas pembelajaran masih tergolong kurang aktif dalam menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam belajar ilmu pengetahuan sosial.

Observasi aktivitas siswa pada pembelajaran pada siklus I pada saat apersepsi siswa diberi motivasi sebelum mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa merasa siap untuk mengikuti proses pembelajaran. Mengingat materi sebelumnya untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam mengingat materi yang dipelajarinya dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka pelajari. Pengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuannya dalam proses pembelajaran untuk meratakan kemampuan setiap kelompoknya. Penjelasan tentang langkah-langkah model pembelajaran kancing gemerincing kepada siswa dan aturan yang harus mereka patuhi untuk berjalannya aktivitas diskusi setiap kelompok. Pemberian kartu dan uang koin kepada siswa untuk proses permainan yang akan dilaksanakan pada setiap kelompok.

Pada proses aktivitas belajar kelompok dengan melempar koin ada sebagian siswa yang tidak mau melempar koinnya disebabkan kurang mampu menjawab pertanyaan dalam kartu soal. Tugas dari setiap anggota kelompok untuk membantu temannya dalam proses belajar terutama pada saat menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu apabila temannya kesulitan membantunya dengan cara melempar koin untuk berbicara menjawab pertanyaan dalam kartu sehingga siswa yang kesulitan terbantu oleh teman kelompoknya. Walaupun secara umum proses penerapan kancing gemerincing ini siswa kesulitan dalam proses menjawab pertanyaan dalam kartu dan temannya asik mencari jawaban untuk nanti soal berikutnya. Proses pembelajaran disiklus I cukup meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan permainan koin yang dilempar sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses berjalannya pembelajaran sampai semua soal terjawab.

Perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dilakukan dengan cara pemberian aturan permainan terutama dalam melempar koin dimana siswa diperbolehkan memiliki koin lebih dari 2 koin agar bisa membantu temannya yang kesulitan menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu. Guru menentukan dari setiap kelompok ada yang mengatur berjalannya diskusi dan mengamati aktivitas dari setiap anggota kelompok sehingga siswa mampu menjawab setiap soal yang ada dalam kartu. Pertanyaan dalam kartu harus sesuai dengan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan sehingga siswa tidak kesulitan dalam menjawab soal. Guru memberi motivasi yang lebih kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu dan menjelaskan aturan permainan yang lebih jelas dan terarah kepada siswa terutama tentang koin yang dimiliki setiap anggota kelompok bisa membantu temannya yang kesulitan. Guru memantau siswa dari setiap kelompok untuk melihat jauh mana berjalannya diskusi, mengarahkan

kepada kelompok yang belum jelas kepada inti permainan pelemparan koin/kancing, memancing siswa agar mau membantu temannya yang ada didalam kelompok untuk membantunya menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat.

Observasi aktivitas siswa pada pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan terutama pada proses aktivitas diskusi siswa sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Observer memandang peningkatan aktivitas belajar memiliki kategori sangat aktif dan mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar terutama dalam membantu temannya yang kesulitan dalam menjawab pertanyaan.

Peningkatan yang signifikan ini disebabkan karena penggunaan media koin/kancing dan kartu sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sikap guru yang memberi motivasi yang lebih kepada siswa agar membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan memberi pujian dan saran kepada setiap kelompok tanpa menyinggung, membedakan satu kelompok dengan kelompok lain, memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu agar proses pembelajaran berjalan aktif. Sebagaimana yang disampaikan oleh Slameto (2000:113) kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respon/jawaban di dalam cara tertentu terhadap situasi. Penyesuaian kondisi dari setiap proses pembelajaran akan membawa pengaruh yang positif dan untuk memberi respon yang baik.

Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sardiman (2001) secara alami siswa itu juga bisa menjadi aktif, karena adanya motivasi dan didorong bermacam-macam kebutuhan. Siswa dipandang sebagai makhluk hidup yang memiliki kemampuan lebih untuk memperoleh kemampuan tersebut perlu ada motivasi, oleh sebab itu tugas guru adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar siswa mau mengembangkan kemampuannya secara optimal terutama dalam aktivitas pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil paparan dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar siswa sangat baik pada proses pembelajaran dikelas VIII G SMPN 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya seperti memperhatikan penjelasan guru, siswa mengajukan pertanyaan, siswa berkerjasama dengan teman satu kelompoknya, bertanggung jawab atas tugasnya, mendiskusikan masalah yang timbul, partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, siswa menyimpulkan hasil diskusi.
2. Pembelajaran menggunakan *kancing gemrincing* dapat meningkatkan aktivitas belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas VIII G SMPN 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya. Terlihat sebelum tindakan kondisi aktivitas belajar yang rendah. Pada siklus I aktivitas belajar meningkat menjadi cukup baik/cukup aktif. Pada siklus II aktivitas belajar meningkat menjadi sangat baik/sangat aktif karena siswa mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dikelas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, saran yang dapat diberikan antara lain yakni sebaiknya kegiatan *lesson study* ini dapat dilakukan secara

berkesinambungan. Hal ini penting dilakukan agar guru matapelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan model pembelajaran *kancing gemerincing*. serta diharapkan terjadi perubahan aktivitas belajar dari siswa maupun kegiatan mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran cooperative

DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Farlina, N. 2015. *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Materi Analisis Swot Melalui Talking Chips Dengan Media Audio Visual*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. ISBN: 978-602-8580-19-9. 17 November 2016.
- Miftahul, H. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. 2001. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Saputri, R, E. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. XII, No.1. 07 November 2016.
- Slameto. 2010. *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta
- Sumarmi. 2015. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang. Aditiya Media Publisng.
- Syamsuri, Ibrohim. 2011. *Lesson study (Study Pembelajaran)*. Malang: UM Press.
- Thobroni. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.