



Journal homepage: <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/edubiosfer>

PENERAPAN METODE PERMAINAN SEPAK BOLA VERBAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI KLASIFIKASI

APPLICATION OF THE VERBAL FOOTBALL GAME METHOD TO STUDENT'S COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN CLASSIFICATION MATERIAL

Kadek Rosita Dewi Y^a, Masra Latjompoh^b, Aryati Abdul^c

^a *Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo, Jl. Prof. Dr. BJ Habibie, Tilongkabila, Bone Bolango, Provinsi Gorontalo 96554, Indonesia. Email : kadekrositadewiy@gmail.com*

^b *Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo, Jl. Prof. Dr. BJ Habibie, Tilongkabila, Bone Bolango, Provinsi Gorontalo 96554, Indonesia. Email : masralatjompoh@ung.ac.id*

^c *Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo, Jl. Prof. Dr. BJ Habibie, Tilongkabila, Bone Bolango, Provinsi Gorontalo 96554, Indonesia. Email : aryatiabdul@gmail.com*

Naskah diterima: 11 Januari 2020. Revisi diterima: 17 Agustus 2020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi menggunakan penerapan metode verbal soccer. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre-experimental design (non-design) dengan menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Analisis N-Gain menunjukkan hasil 0,4 (sedang) yang menunjukkan bahwa metode permainan verbal soccer berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar pretest adalah 56 sedangkan nilai hasil belajar posttest adalah 76. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan penerapan metode verbal soccer play dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi.

Kata-kata kunci : Metode verbal sepakbola; hasil belajar kognitif; klasifikasi

ABSTRACT

This study aimed to improve students' cognitive learning outcomes in classification material using the application of verbal soccer methods. This research is a type of pre-experimental design (non-design) research using One-Group Pretest-Posttest Design to see the effect on student learning outcomes. The N-Gain analysis showed a result of 0.4 (moderate) which showed that the verbal soccer game method had an effect on students' cognitive learning outcomes. It can be seen from the average value of pretest learning outcomes is 56 while the posttest learning outcomes value is 76. From the results of these studies it can be concluded the application of verbal soccer play methods can improve student cognitive learning outcomes on classification material.

Keywords : Football verbal method; cognitive learning outcome; classification

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena alam baik hidup maupun tidak hidup. Permasalahan umum di dalam pembelajaran IPA yang sering ditemui adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam mengemas materi ajar sehingga siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA dapat

dilakukan dengan menerapkan model, metode pelajaran ataupun penggunaan media yang tepat sehingga suasana dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga guru berperan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (Wina Sanjaya, 2016) menyatakan ada tujuh peran guru yang dapat diterapkan di dalam kelas, mereka adalah: guru sebagai sumber informasi, fasilitator, manajer, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator. Hubungan guru dan siswa di dalam proses belajar mengajar merupakan faktor yang menentukan. Menurut (Wibowo, Imam Suwardi, 2018), belajar adalah interaksi antara pendidik dalam hal ini guru dengan siswa yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Ketika terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Purwanto (2016), menyatakan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada siswa akibat belajar. Perubahan tingkah laku diakibatkan karena siswa menguasai sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada tujuan pembelajaran. Perubahan tersebut terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Talaga Jaya, terdapat berbagai macam masalah pada saat pembelajaran berlangsung, khususnya saat belajar IPA. Banyak siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh sekolah, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan perlu di tinjau kembali. Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini membuat siswa merasa bosan, karena siswa diminta untuk membuat rangkuman materi, sehingga kurang berminat untuk belajar. Pembelajaran lebih berorientasi kepada penguasaan materi. Pembelajaran seperti ini berhasil dalam kompetensi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam mengingat dalam jangka panjang. Permasalahan lain yang sering muncul pada saat kegiatan pembelajaran yaitu guru sering mengalami kesulitan dalam mengajar karena siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan cenderung selalu bermain dengan siswa lain, jika hal tersebut tidak diperhatikan oleh guru maka akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu metode yang bisa digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menerapkan permainan pada proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Murniati, 2017) bahwa permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik aktif dalam pembelajaran, maka memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar. Menurut (Ginnis, 2008), metode permainan sepak bola verbal adalah metode yang digunakan untuk mendorong kerjasama kelompok. Dengan metode ini siswa bisa melatih keterampilan mental dalam permainan yang menyenangkan. Penerapan metode permainan sepak bola verbal ini membentuk siswa dalam dua kelompok. Pengelompokan dilakukan secara heterogen, yang dibentuk berdasarkan tingkat kemampuan akademiknya. Setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Keunggulan dari metode permainan sepak bola verbal adalah kegiatan ini menyenangkan dan menambah variasi belajar mengajar. Siswa tidak mengetahui bahwa mereka sedang diuji. Metode ini juga dapat melatih kemampuan berbicara dalam memberikan pendapat, setiap siswa mempunyai kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan yang diberikan.

2. Metodologi

2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Talaga, Jl. Musa Kaluku, Kec. Talaga Jaya, Kab. Gorontalo pada semester ganjil Tahun Ajaran 2019/2020.

2.2 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre-eksperimental design (non-design) menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Talaga Jaya yang berjumlah 34 orang, yaitu terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan.

2.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian yang terdiri dari tiga tahap, diantaranya sebagai berikut:

2.4.1 Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini merupakan tahap awal yang meliputi persiapan perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, dan uji validitas perangkat pembelajaran serta instrumen penelitian.

2.4.2 Pelaksanaan

a. Pretest

Pretest dalam penelitian ini diadakan evaluasi awal untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada materi Klasifikasi sebelum diterapkan metode permainan sepak bola verbal.

b. Perlakuan

Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, yang sebelumnya sudah bekerja sama dengan guru mata pelajaran IPA kelas VII yaitu Ibu Hj. Rahmawati Nomba, S.Pd.

c. Posttest

Kegiatan posttest merupakan kegiatan evaluasi untuk melihat pengaruh metode sepak bola verbal terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Klasifikasi.

d. Pelaporan

Pelaporan merupakan kegiatan pemeriksaan ulang terhadap semua data yang diperoleh, mengolah data penelitian dan mengujinya serta menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

2.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur peristiwa yang akan diamati (Sugiono, 2014). Adapun instrumen penelitian ini:

2.5.1 Tes Hasil Belajar

Arikunto (2014) menyatakan tes adalah urutan pertanyaan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Instrument ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui tes (pretest dan posttest) yang berisi butiran-butiran pertanyaan.

2.5.2 Lembar Observasi

Lembar observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru.

2.6 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari hasil belajar kognitif siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa. Data hasil belajar diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (Pretest) dan sesudah diberikan perlakuan (Posttest) dalam bentuk tes esai.

2.7 Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis meliputi data hasil pengamatan data hasil belajar kognitif siswa, data aktivitas guru dan data aktivitas siswa. Data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

2.7.1 Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan aktivitas siswa diukur melalui lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa, kemudian dianalisis, dikelompokkan, dan dipresentasikan melalui tabel diagram. Untuk menganalisis hasil kegiatan guru dan kegiatan siswa maka data dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase seluruh aspek} = \frac{\text{Skor tiap aspek yang dicapai}}{\text{Skor total setiap aspek}} \times 100\%$$

Data yang dianalisis harus memperhatikan kriteria aktivitas guru dan siswa pada Tabel 1 dan Tabel 2:

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Guru

Rentang Persentase	Kriteria
$86 \leq p$	Sangat Baik
$70 \leq p \leq 85$	Baik
$50 \leq p \leq 69$	Kurang Baik
$p \leq 49$	Tidak Baik

Tabel 2. Kriteria Aktivitas Siswa

Aktivitas (%)	Kriteria
76-100	Sangat baik
51-75	Baik
26-50	Cukup Baik
≤ 25	Kurang Baik

2.7.2 Analisis Hasil Belajar

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk essay yang terdiri dari pokok bahasan materi Klasifikasi. Data hasil belajar diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada awal dan akhir pembelajaran.

a. Ketuntasan individual

$$\text{Ketuntasan individual} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

(Purwanto, 2016)

Keterangan:

Ketuntasan individual : Jika siswa mencapai ketuntasan $\geq 75\%$.

b. Rata-rata hasil belajar

Analisis ketercapaian hasil belajar siswa secara umum dapat digambarkan dengan deskripsi terhadap nilai rata-rata hasil belajar siswa di dalam kelas. Rumus yang digunakan untuk melihat nilai rata-rata kelas yaitu:

$$\bar{x} = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata kelas

$X_1 + X_2 + \dots + X_n$ = Jumlah nilai siswa keseluruhan

N = Jumlah seluruh siswa

c. N-Gain

Rumus N-Gain (Normalitas Gain) digunakan untuk mengetahui selisih dari hasil *pretest* dan *posttest*, serta mengetahui efektifitas pembelajaran pada materi Klasifikasi. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

N-gain Tinggi = Nilai ($0,70 < g < 1,00$)

N-gain Sedang = Nilai ($0,3 < g < 0,7$)

N-gain Rendah = Nilai ($g < 0,3$) (Hake, 1998)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

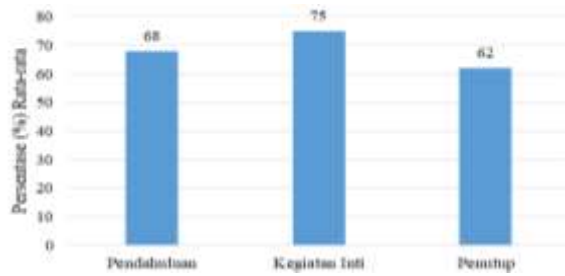
Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dan diamati oleh observer yang melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik dan guru selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi dengan menerapkan metode permainan sepak bola verbal. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa setiap pertemuan, ketuntasan individual serta N-gain dalam 4 kali pertemuan.

3.1.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Pengamatan aktivitas guru dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung oleh pengamat yaitu guru mata pelajaran IPA di kelas penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

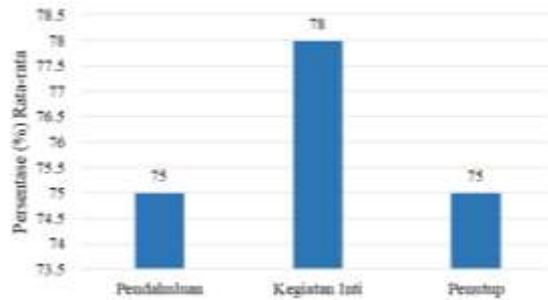
a. Pertemuan I

Hasil persentase aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung akan di sajikan pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Grafik Persentase Rata-rata Aktivitas Guru Pertemuan Pertama
b. Pertemuan II

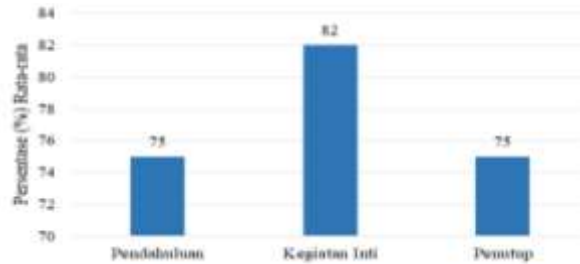
Hasil persentase aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung akan di sajikan pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Grafik Persentase Rata-rata Aktivitas Guru Pertemuan Kedua

c. Pertemuan III

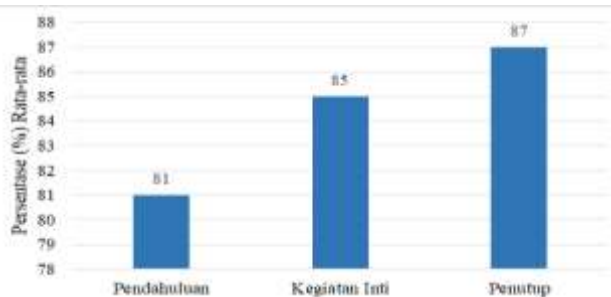
Hasil persentase aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung akan di sajikan pada Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Grafik Persentase Rata-rata Aktivitas Guru Pertemuan Ketiga

d. Pertemuan IV

Hasil persentase aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung akan di sajikan pada Gambar 4 berikut ini:

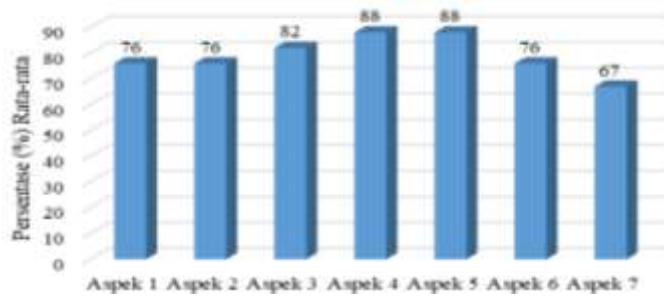


Gambar 4. Grafik Persentase Rata-rata Aktivitas Guru Pertemuan Keempat

3.1.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

a. Pertemuan I

Persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung diperoleh data yang disajikan dalam Gambar 5 berikut ini:



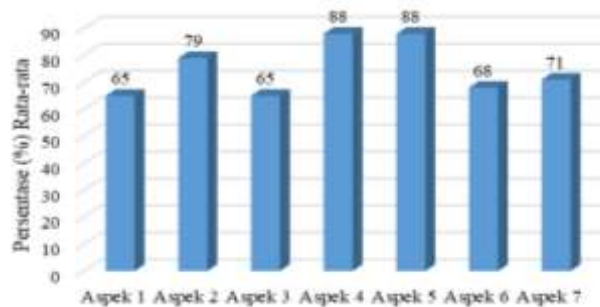
Gambar 5. Grafik Persentase Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama

Keterangan :

- Aspek 1 : Menjawab pertanyaan guru
- Aspek 2 : Mengemukakan pendapat
- Aspek 3 : Mengajukan pertanyaan
- Aspek 4 : Interaksi antara siswa dengan siswa
- Aspek 5 : Interaksi antara siswa dengan guru
- Aspek 6 : Mempresentasikan
- Aspek 7 : Membuat kesimpulan

b. Pertemuan II

Persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung diperoleh data yang disajikan dalam Gambar 6 berikut ini:



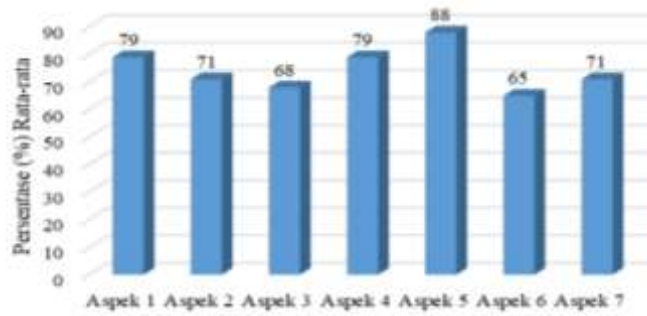
Gambar 6. Grafik Persentase Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua

Keterangan :

- Aspek 1 : Menjawab pertanyaan guru
- Aspek 2 : Mengemukakan pendapat
- Aspek 3 : Mengajukan pertanyaan
- Aspek 4 : Interaksi antara siswa dengan siswa
- Aspek 5 : Interaksi antara siswa dengan guru
- Aspek 6 : Mempresentasikan
- Aspek 7 : Membuat kesimpulan

c. Pertemuan III

Persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung diperoleh data yang disajikan dalam Gambar 7 berikut ini:



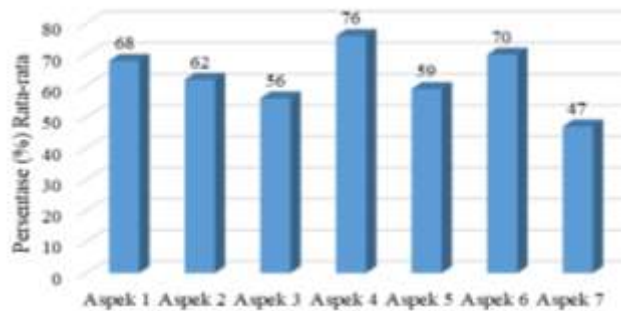
Gambar 7. Grafik Persentase Aktivitas Siswa Pertemuan Ketiga

Keterangan :

- Aspek 1 : Menjawab pertanyaan guru
- Aspek 2 : Mengemukakan pendapat
- Aspek 3 : Mengajukan pertanyaan
- Aspek 4 : Interaksi antara siswa dengan siswa
- Aspek 5 : Interaksi antara siswa dengan guru
- Aspek 6 : Mempresentasikan
- Aspek 7 : Membuat kesimpulan

d. Pertemuan IV

Persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung diperoleh data yang disajikan dalam Gambar 8 berikut ini:



Gambar 8. Grafik Persentase Aktivitas Siswa Pertemuan Keempat

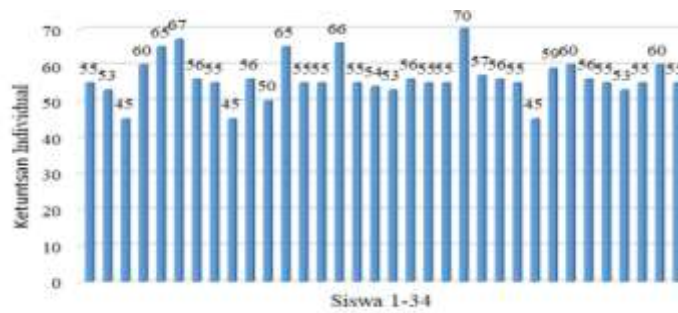
Keterangan :

- Aspek 1 : Menjawab pertanyaan guru
- Aspek 2 : Mengemukakan pendapat
- Aspek 3 : Mengajukan pertanyaan
- Aspek 4 : Interaksi antara siswa dengan siswa
- Aspek 5 : Interaksi antara siswa dengan guru
- Aspek 6 : Mempresentasikan
- Aspek 7 : Membuat kesimpulan

3.1.3 Hasil Belajar Kognitif Siswa

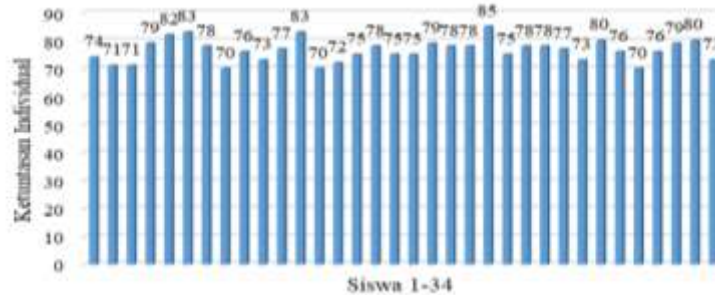
a. Ketuntasan Individual

Hasil belajar untuk ketuntasan individual dari 34 orang siswa, yang tuntas materi Klasifikasi yaitu 5 orang sedangkan 29 orang siswa tidak tuntas. Nilai *pretest* tersebut dapat dilihat pada gambar 9 berikut ini:



Gambar 9. Grafik Persentase Ketuntasan Individual *Pretest*

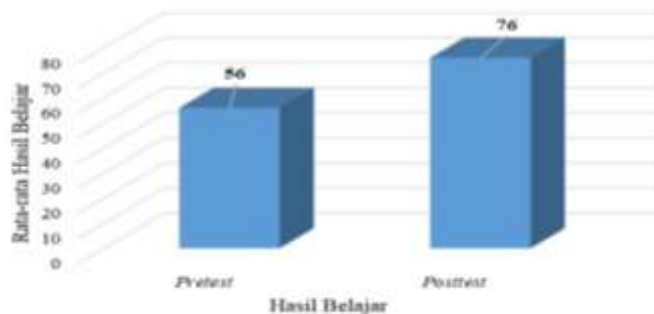
Nilai *posttest* tersebut dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini:



Gambar 10. Grafik Persentase Ketuntasan Individual *Posttest*

b. Rata-rata hasil belajar kognitif siswa

Kemajuan belajar siswa dapat dipersentasekan melalui Gambar 11 berikut ini:



Gambar 11. Grafik Persentase Rata-rata Hasil Belajar Kognitif Siswa

c. N-Gain Siswa

Analisis N-Gain hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.12, berikut ini:

Tabel 3. Hasil Analisis N-Gain Hasil Belajar Siswa

Nilai	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Rata-rata	56	76	0,4	Sedang

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat terdapat perbedaan antara nilai rata-rata sebelum (awal) dan sesudah (akhir) pembelajaran, sehingga diperoleh nilai rata-rata normalisasi Gain dalam mempelajari materi Klasifikasi mencapai 0,4 dengan kategori sedang.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dengan penerapan metode permainan sepak bola verbal dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar kognitif siswa. Metode permainan sepak bola verbal merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Metode permainan sepak bola verbal membagi siswa menjadi dua tim yang saling berkompetisi untuk menjawab pertanyaan guru sebanyak mungkin untuk mencetak gol. Tim yang menjawab pertanyaan tiga

kali berturut-turut akan mencetak satu gol. Jika pertanyaan tidak mampu dijawab oleh salah satu tim maka akan berpindah ke tim yang lain. Guru berperan sebagai wasit untuk mengatur jalannya permainan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang melakukan pelanggaran akan dikenai kartu kuning sebagai tanda peringatan. Metode permainan sepak bola verbal mengajak siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini melatih kemampuan berbicara dalam mengemukakan pendapat serta setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan guru.

Menurut (Zein, 2016), peranan guru bukan semata-mata bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus memahami hakekat materi yang diajarkan sebagai suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, dan memahami berbagai strategi, model dan metode pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pembelajaran yang matang oleh guru. Berikut ini merupakan uraian hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar kognitif siswa selama penerapan metode permainan sepak bola verbal berlangsung:

3.2.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Tiap Pertemuan

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru di setiap pertemuan dengan materi Klasifikasi dengan kategori yang diperoleh yakni cukup baik, baik dan sangat baik. Pada tiap pertemuan aktivitas guru mengalami perubahan yang signifikan karena guru telah memahami situasi kelas, sehingga penerapan metode permainan sepak bola verbal dapat dilaksanakan dengan maksimal. Pada kegiatan pendahuluan, guru berupaya menarik antusias siswa sehingga muncul minat belajar siswa. Salah satu kegiatan pendahuluan yang memiliki peranan penting untuk menarik minat belajar siswa yaitu apersepsi. Menurut (Al-Muwattho, 2018), pemberian apersepsi sebelum proses pembelajaran berlangsung sangat besar manfaatnya bagi kesiapan belajar siswa. Apersepsi dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pada kegiatan inti, guru mengaitkan materi dengan peristiwa di lingkungan sekitar, agar siswa lebih memahami konsep dari materi yang di sampaikan. Jika siswa memahami konsep pada materi yang diajarkan maka diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru memiliki peranan yang penting untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran, sehingga harus memperhatikan sarana dan prasarana pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Slameto, 2010), bahwa kualitas pembelajaran ditentukan oleh aktivitas dan peranan guru dengan segala kompetensi profesionalnya. Guru berperan untuk mempersiapkan rencana pembelajaran, penyampaian, dan pengembangan materi pembelajaran, pemilihan metode dan media pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga mempengaruhi aktivitas dan kreativitas siswa dalam belajar. Guru dapat menggunakan berbagai metode mengajar untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Metode dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, kebutuhan siswa dan tujuan yang akan dicapai. Pada kegiatan penutup, guru melakukan evaluasi untuk meninjau pemahaman siswa tentang materi yang telah dibahas.

3.2.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Tiap Pertemuan

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal penting, adanya aktivitas siswa dalam kegiatan belajar memiliki peranan dalam pembelajaran. Aktivitas belajar yang baik akan menunjukan bahwa pembelajaran berlangsung dengan baik dan optimal, sehingga pembelajaran lebih berkualitas.

Aspek 1 tentang menjawab pertanyaan guru, terjadi perubahan persentase aktivitas siswa yang tidak terlalu signifikan. Pada saat guru mengajukan pertanyaan, siswa berpartisipasi aktif untuk menjawab pertanyaan guru walaupun masih ada beberapa siswa yang belum menunjukan keterlibatannya.

Aspek 2 tentang mengemukakan pendapat, terjadi perubahan persentase aktivitas siswa yang tidak terlalu signifikan. Siswa merasa ragu mengemukakan pendapat, karena siswa merasa pernyataan yang akan disampaikan akan keliru sehingga cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Jika siswa berani untuk mengemukakan pendapat maka akan memberikan pengalaman kepada siswa untuk berbicara di depan kelas. Sesuai dengan pendapat (Hamalik, 2010), bahwa siswa lebih banyak mendapatkan pengalaman

dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan dengan hanya melihat materi atau konsep. Oleh karena itu, guru berupaya agar membangkitkan keberanian siswa untuk berani terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Aspek 3 tentang mengajukan pertanyaan, terjadi perubahan persentase aktivitas siswa yang cukup signifikan. Terjadi penurunan persentase pada pertemuan kedua dan keempat, karena kurangnya pemahaman dasar siswa tentang materi yang dibahas walaupun guru telah memberikan contoh yang konkret di lingkungan sekitar. Jika ditinjau lebih lanjut mengajukan pertanyaan merupakan aspek yang berpengaruh dalam proses pembelajaran dan memotivasi siswa. Pertanyaan yang diajukan oleh siswa dapat menggambarkan sejauh mana kualitas berpikir dan tingkat pemahaman yang dimiliki siswa. (Coutinho & Almeida, 2014) mengemukakan bahwa mengajukan pertanyaan merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena mengajukan pertanyaan dapat membantu siswa menggabungkan pengetahuan dasar dengan informasi baru dalam upaya untuk memahami suatu konsep.

Aspek 4 tentang interaksi siswa dengan siswa, terjadi perubahan persentase aktivitas siswa yang tidak signifikan. Hal tersebut karena siswa saling menjalin kerjasama baik dalam kelompok kecil ataupun dalam kelompok besar untuk menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan dari guru. Menurut Moore dalam (Su, Bonk, Magjuka, Liu, & Lee, 2005) interaksi siswa dengan siswa merupakan interaksi yang terjadi antara seorang siswa dengan siswa yang lain, baik dalam keadaan perseorangan maupun kelompok, dengan atau tanpa adanya kehadiran seorang guru selama proses pembelajaran.

Aspek 5 tentang interaksi antara siswa dengan guru. Menurut Moore dalam (Su et al., 2005) interaksi siswa dengan guru merupakan interaksi ini mendorong siswa untuk memahami isi materi dengan lebih baik. Terjadi penurunan yang signifikan pada pertemuan keempat. Hal tersebut karena mulai menurunnya minat belajar siswa, sehingga terjadi penurunan interaksi antara siswa dengan guru. Menurut (Lestari, 2015) menyatakan minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar, sehingga pada kegiatan pembelajaran siswa akan memperhatikan dan aktif untuk berusaha mengetahui dan mengerti pelajaran tersebut.

Aspek 6 tentang mempresentasikan terjadi perubahan persentase aktivitas siswa yang tidak signifikan. Pada kegiatan pembelajaran siswa aktif untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Hal tersebut terlihat pada saat guru memulai permainan sepak bola verbal. Siswa bersemangat untuk menjawab pertanyaan guru yang sebelumnya telah didiskusikan bersama dengan teman kelompoknya.

Aspek 7 tentang membuat kesimpulan, terjadi penurunan yang signifikan pada pertemuan keempat. Hal tersebut karena siswa masih belum memahami konsep dari materi yang telah disampaikan, sehingga siswa kesulitan dalam menyimpulkan materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan keempat cenderung tidak kondusif karena menurunnya minat belajar siswa, sehingga ketika guru menjelaskan materi pelajaran siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Kegiatan pembelajaran yang tidak kondusif dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep yang dibahas, sehingga siswa kesulitan untuk membuat kesimpulan diakhir pembelajaran. Pemahaman konsep diperlukan oleh siswa untuk menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran. Menurut (Utari, Fauzan, & Rosha, 2012) pemahaman konsep yaitu siswa dapat menerjemahkan, menafsirkan dan menyimpulkan suatu konsep berdasarkan pembentukan pengetahuannya sendiri, bukan sekedar menghafal.

3.2.3 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Penerapan metode permainan sepak bola verbal dilaksanakan selama empat kali pertemuan yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa, melalui data nilai rata-rata pretest dan posttest yang diperoleh siswa. Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan keberhasilan siswa untuk memahami suatu mata pelajaran (Sudjana, 2009). Hasil belajar kognitif siswa dengan diterapkannya metode permainan sepak bola verbal pada materi Klasifikasi memperoleh nilai rata-rata pretest yaitu 56 sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 76. Hal tersebut karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran setelah diterapkannya metode permainan sepak bola verbal. Sesuai dengan pendapat (Wibowo, 2016) yang menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa

berlatih untuk berpikir kritis dan memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan pemberian pretest dan posttest dapat diketahui dengan analisis perhitungan nilai N-Gain. Nilai N-Gain yang diperoleh siswa yakni 0,4 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini dikarenakan sebagian siswa belum berani untuk menjawab pertanyaan dari guru ketika kegiatan pembelajaran dengan metode permainan sepak bola verbal berlangsung. Siswa merasa ragu dengan jawabannya karena takut jawaban yang akan disampaikan keliru. Sehingga peranan guru sangat menentukan keberhasilan penerapan metode sepak bola verbal.

Keuntungan dari penerapan metode permainan sepak bola verbal yaitu membantu siswa untuk mengubah pola pikir tentang makna belajar yang sesungguhnya, sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu dapat disimpulkan, bahwa meningkatnya hasil belajar kognitif siswa disebabkan oleh faktor yaitu siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kemampuan guru untuk membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan sepak bola verbal merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan, karena mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Analisis N-Gain mendapatkan hasil 0,4 (sedang) yang menunjukkan metode permainan sepak bola verbal dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar pretest yaitu 56 sedangkan nilai hasil belajar posttest yaitu 76. Dari hal tersebut, maka penerapan metode permainan sepak bola verbal dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Klasifikasi.

Rekomendasi untuk peneliti yang lain yaitu penerapan metode permainan sepak bola verbal harus disesuaikan dengan materi yang akan dibelajarkan, serta karakteristik siswa pada kelas yang akan diterapkan. Keterampilan guru saat membelajarkan siswa dengan metode permainan sepak bola verbal menjadi penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Mencantumkan nama-nama atau instansi yang berjasa dalam membantu pelaksanaan penelitian. Mencantumkan pula nama lembaga pemberi dana penelitian.

6. Referensi

- Al-Muwattho, F. P. (2018). *Pengaruh pemberian apersepsi terhadap kesiapan belajar siswa pada pelajaran akuntansi kelas xi sma islamiyah pontianak*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 7(2).
- Coutinho, M. J., & Almeida, P. A. (2014). *Promoting Student Questioning in the Learning of Natural Sciences*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 116, 3781–3785.
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks.
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement methods in introductory mechanics courses*. Journal of Physics Education Research, 74, Prépublication.
- Hamalik, O. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lestari, I. (2015). *Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 3(2), 115–125.
- Murniati. (2017). *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Sepak Bola Verbal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Teks Cerita Sejarah Di Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru*. Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR, 5.
- Purwanto. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Su, B., Bonk, C. J., Magjuka, R. J., Liu, X., & Lee, S. H. (2005). *The importance of interaction in web-based education: A program-level case study of online MBA courses*. *Journal of Interactive Online Learning*, 4(1), 1–19.
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Utari, V., Fauzan, A., & Rosha, M. (2012). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Melalui Pendekatan PMR Dalam Pokok Bahasan Prisma Dan Limas*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–38.
- Wibowo, Imam Suwardi, R. F. (2018). *Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Gentala Pendidikan*, Vol.3 No 2, 181–202.
- Wibowo, N. (2016). *Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari*. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128–139.
- Wina Sanjaya. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Edisi 1 Ce). Jakarta: Prenadamedia.