

PENERAPAN GAME SCRABBLE SOSIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS X-4 SMA NEGERI 22 SURABAYA

APPLICATION OF SOCIOLOGY SCRABBLE GAME TO IMPROVE COOPERATION SKILLS OF STUDENTS IN CLASS X-4 PUBLIC SCHOOL 22 SURABAYA

Devi Melati Sari

Pendidikan Profesi Guru Sosiologi, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: devimelati09@gmail.com

Isa Khoirum

Pendidikan Profesi Guru Sosiologi, Universitas Negeri Surabaya

Refti Handini Listyani

Pendidikan Profesi Guru Sosiologi, Universitas Negeri Surabaya

Abstract

The adaptation process of new students in the class makes the ability of cooperation and collaboration low. The purpose of this study was to determine the improvement of students' ability to work together in sociology lessons by implementing cooperative learning based on sociology scrabble games. The type of this research is classroom action research consisting of two cycles with stages of planning, action, observation, evaluation and reflection. The subjects of this study were students of class X-4 SMAN 22 Surabaya as many as 36 students with research instruments in the form of observation sheets. The results obtained showed an increase in overall cooperation skills from meeting I (cycle I) of 55% to meeting II (cycle I) of 64% with a large increase of 9% then to meeting III (cycle II) of 77% with a large increase of 13%. Based on the research conducted, it can be concluded that scrabble games are effective for improving students' cooperation skills.

Keywords: Cooperation, Cooperative, Sociology Scrabble

Abstrak

Adanya proses adaptasi peserta didik baru dalam kelas membuat kemampuan kerja sama dan kolaborasi tergolong rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan bekerja sama siswa pada pelajaran sosiologi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis *games scrabble sosiologi*. Adapun jenis penelitian ini yakni penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi maupun refleksi. Subjek penelitian ini berupa siswa kelas X-4 SMAN 22 Surabaya sebanyak 36 siswa dengan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerja sama secara keseluruhan dari pertemuan I (siklus I) sebesar 55% ke pertemuan II (siklus I) sebesar 64% dengan besar peningkatan 9% kemudian ke pertemuan III (siklus II) sebesar 77% dengan besar peningkatan 13%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa game scrabble efektif untuk meningkatkan keterampilan bekerjasama siswa.

Kata Kunci: Kerja sama, Kooperatif, Scrabble Sosiologi

2021).

PENDAHULUAN

Guru mengemban peranan penting dalam menciptakan peserta didik yang dibekali dengan kemampuan pengetahuan dan keterampilan baik secara material maupun sosial- emosional. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik mampu meraih keberhasilan dalam kehidupan dan pekerjaannya kelak (Qulsum, 2022). Pada kegiatan pembelajaran, guru juga diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna. Hal ini selaras dengan tujuan dari merdeka belajar yang menitikberatkan pada pembebasan bagi peserta didik untuk merasakan pembelajaran menyenangkan serta pembebasan bagi guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Sutrisno dkk., 2022). Upaya tersebut senantiasa mendorong guru untuk kreatif mengajar dan menguasai keterampilan dalam mengelola kelas. Kreatif yang dimaksud dapat dikategorikan menjadi dua hal yakni guru mengajar dengan kreatif dan guru mengajar untuk menjadikan peserta didik kreatif (Fitriyani dkk.,

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai peserta didik yakni keterampilan bekerja sama. Keterampilan bekerja sama pada individu bagi peserta didik berfungsi untuk mengenal dan memahami bentuk keterampilan diri seperti apa yang mampu memberikan kontribusinya terhadap penyelesaian suatu hal (Sandi, 2021). Kemampuan bekerja sama sangatlah penting sebab kemampuan ini menuntun peserta didik untuk membentuk jiwa kolaboratif sesuai dengan salah satu fokus pengembangan kurikulum merdeka. Fokus utama yang dimaksud yakni kemampuan kolaborasi dimana peserta didik mampu bekerja sama dengan orang lain baik itu teman maupun masyarakat dalam menyelesaikan suatu persoalan untuk mencapai tujuan yang sama (Haetami dkk., 2023). Oleh sebab itu, pendidik memerlukan strategi untuk menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama pada peserta didik yang menarik, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Strategi yang ditawarkan guru dalam upaya meningkatkan kerja sama bagi peserta didik yakni dengan

menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis *games*. Model ini mampu menciptakan esensi menyenangkan dan menuntut adanya kerja sama antar tim dalam memenangkan suatu kompetisi (Yulitri dkk., 2020). Pemilihan model atau media pembelajaran ini tidak hanya sekadar mementingkan kemampuan kerja sama melainkan sebagai strategi guru untuk memilih model dengan materi yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran (Setyawan & Pardijono, 2014). Adapun penyesuaian antara model pembelajaran ini dengan karakteristik materi yang dipelajari peserta didik yakni pemahaman mengenai sosiologi.

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan, guru juga memerlukan media pembelajaran. Media yang menarik menjadi faktor penting untuk mencapai keberhasilan dalam tujuan belajar seperti pemanfaatan media konvensional yang memiliki kelebihan berupa kemudahan dalam melihat interaksi peserta didik secara langsung (Ulayyah & Rosy, 2022). Kelebihan lainnya juga ditemukan mengenai pemanfaatan media pembelajaran dimana pesan berupa penyampaian konten atau materi akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Inawati & Puspasari, 2021).

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman guru dalam mengajar kelas X 4 di SMA Negeri 22 Surabaya pada mata pelajaran sosiologi, diperoleh gambaran bahwa peserta didik kurang mampu dalam bekerja sama maupun berkolaborasi antar kelompok. Hal ini dikarenakan masing-masing peserta didik hanya berfokus pada dirinya sendiri dalam proses belajar seperti memerhatikan pemaparan materi oleh guru di depan kelas, sekadar bertanya dengan teman terkait kebutuhan pribadi bukan sedang melakukan diskusi bersama serta masih berjalannya proses adaptasi bersama teman-teman baru di kelas. Berkenaan dengan mata pelajaran sosiologi yang membahas mengenai interaksi antar individu maupun kelompok, guru berusaha memberikan strategi agar peserta didik mampu berkolaborasi dan menerapkan secara kontekstual apa yang dilakukan dengan materi yang dipelajari peserta didik.

Adanya identifikasi permasalahan tersebut, guru mencoba dan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran berupa permainan *scrabble* yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi sosiologi. *Scrabble* dapat diartikan sebagai permainan menyusun kata di atas papan permainan yang berisi kotak-kotak dimana beberapa memiliki poin tersendiri serta dimainkan dua sampai empat orang (Lismayani dkk., 2023). Permainan ini pada umumnya dimainkan untuk mengasah kemampuan literasi seperti membaca ataupun mengenal kata-kata dalam bahasa asing. Pada kesempatan ini, *scrabble* dalam versi pelajaran sosiologi, ditujukan untuk peserta didik dalam mengidentifikasi, mengenal maupun memahami konsep sosiologi yang memiliki istilah-istilah asing di dalamnya.

Dalam mengupayakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna dan berusaha memberikan solusi permasalahan belajar di kelas X 4 SMA Negeri 22

Surabaya dalam mempelajari konsep-konsep sosiologi, penulis sekaligus guru ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif dan memanfaatkan media pembelajaran berupa permainan *scrabble* sosiologi agar kemampuan kerja sama peserta didik dapat meningkat, tujuan pembelajaran tercapai serta mampu memberikan esensi pembelajaran yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan pada jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk merevisi atau memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi di kelas. Prosedur dalam penelitian tindakan kelas meliputi beberapa siklus berupa tahap perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi maupun refleksi (Rasyid, 2019). Penelitian tindakan kelas menjadi salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh guru (Haryati dkk., 2022). PTK akan berhenti jika telah mencapai keberhasilan atau permasalahan mampu teratasi (Susanti & Kurniawan, 2020). Penelitian ini dilakukan 2 siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 1-2 pertemuan (bahwa siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari satu pertemuan).

Kelas X 4 SMA Negeri 22 Surabaya yang berjumlah 36 siswa menjadi subjek dari penelitian ini. Fokus pada PTK ini yakni kemampuan kerja sama peserta didik. Dengan demikian, acuan penghitungan skor diolah dengan rumus dengan kriteria keberhasilan mencapai interval $> 61\%$ (Kunandar, 2008 dalam (Vermana & Sylvia, 2019)). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada Mei – Agustus 2024 di kelas X 4 SMA Negeri 22 Surabaya pada mata pelajaran sosiologi yang memanfaatkan model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran *scrabble* sosiologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Kooperatif

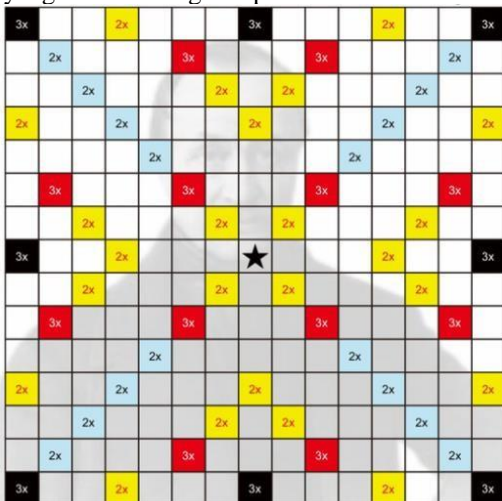
Pada pelaksanaannya, model pembelajaran kooperatif memberi peran pada guru untuk menjadi fasilitator untuk memberikan bimbingan atau motivasi dengan cara berkeliling (pengamatan langsung), memantau, mendengarkan serta memberikan umpan balik kepada peserta didik agar kebutuhan belajarnya terpenuhi (Ainiyah dkk., 2019). Model ini diterapkan di kelas X 4 pada mata pelajaran sosiologi dengan materi mengidentifikasi konsep dasar sosiologi dimana berisikan istilah-istilah asing dalam sosiologi. Peserta didik akan dibagi menjadi 5 kelompok besar yang berisikan 6-9 orang untuk bekerja sama dalam menangani suatu permasalahan yang telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan di kelas. Model pembelajaran ini sangat cocok diaplikasikan untuk menanamkan rasa tanggung jawab, bekerja sama dan aktif dalam aktivitas kelompok karena proses belajarnya yang terdiri dari diskusi, membantu sesama anggota, dan memecahkan atau menyelesaikan suatu persoalan dalam materi pembelajaran secara bersama-sama (Sholicha dkk., 2021).

Permainan *Scrabble* Sosiologi

Pada permainan *scrabble*, umumnya bermain menyusun kata pada papan permainan yang telah disediakan. Guru memanfaatkan *platform editing* untuk mendesain papan *scrabble* kemudian dicetak sesuai dengan ukuran yang diinginkan. Guru juga membuat huruf-huruf dari sisa kardus yang didesain lengkap dengan poin di pojok kotak huruf. Pada pertemuan sebelumnya, guru sudah memberikan pengajaran materi mengenai konsep-konsep dasar sosiologi. Dengan demikian, harapan guru pada penerapan *game scrabble* sosiologi bisa menjadi asesmen unjuk kerja kelompok untuk mengasah pemahaman mengenai materi konsep dasar sosiologi tersebut.

Adapun prosedur atau cara bermain *scrabble* sosiologi antara lain 1) Pembelajaran berbentuk permainan yang dibagi menjadi 5 kelompok besar berisi 6-9 orang, 2) Permainan akan dipandu oleh moderator (baik dari guru maupun peserta didik), 3) Masing-masing tim akan menyusun huruf berbentuk istilah sosiologi yang di setiap kotaknya/hurufnya memiliki poin tersendiri dan disusun selama dua menit, 4) Pemain akan memperoleh poin *plus* 5 apabila mampu menjelaskan kata yang telah disusun dengan benar, apabila pemain kurang tepat dalam menjelaskan makna kata, maka diberi *minus* 5, 5) Tim yang menang akan dilihat dari banyaknya poin yang berhasil diperoleh, 6) Semua anggota pemain wajib menaati aturan yang tersedia dan saling membantu sesama anggota untuk berkompetisi.

Adapun aturan yang harus diikuti selama permainan berlangsung antara lain; *pertama*, pada papan permainan, terdapat 5 jenis warna kotak, *kotak biru 2x* merupakan kotak yang apabila huruf berada pada posisi tersebut, poin dalam huruf tersebut dikali dua, *kotak merah 3x* berarti poin huruf dikali tiga, *kotak kuning 2x* bermakna jumlah poin dalam satu kalimat dikali dua, dan *kotak hitam 3x* berarti jumlah poin dalam satu kalimat dikali tiga. *Kedua*, setiap tim tidak boleh memindahkan, menggeser ataupun menghilangkan huruf yang telah disusun tim lain. *Ketiga*, setiap tim harus cermat dan bekerja sama dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah berupa menyusun kata dengan tepat, memposisikan dengan cermat serta menjelaskan makna kata yang disusun dengan tepat.



Gambar 1. Papan Permainan Scrabble Sosiologi

Kerja Sama dalam Pembelajaran

Aspek kerja sama dapat diamati dengan mempertimbangkan keberadaan empat indikator dari aspek kerja sama peserta didik dalam pembelajaran meliputi a) kebersamaan anggota kelompok (peserta didik) dalam menyelesaikan tugas, b) mendiskusikan rencana dengan tepat, c) saling bertukar pendapat/strategi, dan d) kekompakan dalam kelompok (Pratiwi dkk., 2018). Kerja sama dalam permainan *scrabble* sosiologi sangat diperlukan bukan hanya sekedar untuk memenangkan permainan melainkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang sudah dipelajari di pertemuan pembelajaran sebelumnya serta merekatkan interaksi maupun relasi sosial antar teman dalam kelompok. Pentingnya kerja sama tersebut sejalan dengan manfaat kerja sama yakni sebagai stimulus dalam pergaulan sosial anak, sebagai terapi dalam kegiatan berkelompok serta penerimaan keputusan bersama (Ramelan & Suryana, 2021).

Siklus I

Sebelum melakukan tindakan, pada tahap perencanaan, guru telah melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah sekaligus merencanakan tindakan berupa pembelajaran kooperatif dengan memanfaatkan media *game scrabble* sosiologi untuk upaya peningkatan kemampuan kerja sama. Guru merencanakan tindakan dengan cara mempersiapkan alat dan bahan, peraturan permainan, penyusunan jadwal dan pembagian kelompok.

Pada pertemuan pertama siklus I para peserta didik belum terbiasa dengan model pembelajaran ini karena merupakan pengalaman baru bagi peserta didik. Guru memberikan arahan mengenai tujuan pembelajaran yang harus dicapai dan bagaimana prosedur dalam permainan pada pembelajaran tersebut. Dengan begitu, kemampuan kerja sama tergolong rendah dan memperlihatkan kondisi peserta didik yang berusaha menyesuaikan alur pembelajaran. Pada pertemuan kedua, setiap kelompok sudah berusaha mencerna maksud dari permainan dan mencoba untuk mendiskusikan bersama anggota kelompok untuk menentukan kata yang akan disusun pada papan permainan. Pada pertemuan ini, beberapa peserta didik masih ditemukan kurang aktif dan cenderung hanya melihat teman yang lain berpikir maupun bekerja. Adapun hasil data pengamatan kemampuan kerja sama peserta didik dalam siklus I dapat dilihat pada Tabel I.

Hasil dari tindakan pada siklus pertama, kemampuan kerja sama siswa-siswi kelas X 4 dalam pembelajaran kooperatif berupa permainan *scrabble* sosiologi masih berada pada golongan rendah meskipun mengalami peningkatan akan tetapi dua indikator yakni mendiskusikan rencana penyelesaian tugas dan saling bertukar pendapat masih berada di bawah interval 61% sehingga pada siklus ini belum dikatakan berhasil secara maksimal. Guru sebagai peneliti melihat penyebab beberapa peserta didik masih belum mencapai keberhasilan dalam indikator kerja sama yakni

dikarenakan a) Kurang menguasainya jalan permainan sehingga hanya mengandalkan anggota kelompok yang mengerti, b) Guru sebagai moderator cukup kewalahan dalam memandu permainan sehingga guru meminta 1 anak untuk menjadi moderator, guru ataupun moderator dari peserta didik juga seringkali keliru dalam penghitungan poin, serta kesulitan dalam mengamati satu per satu peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini membuat situasi kelas terkadang tidak kondusif. Adanya hambatan yang terjadi membuat guru melakukan evaluasi dan refleksi agar pembelajaran efektif dan tujuan tindakan tercapai berupa menyederhanakan aturan dan membagi peran di setiap kelompok untuk menjadi moderator yang bertanggung jawab menghitung poin kelompoknya sendiri dengan transparansi seluruh kelompok dan guru.

Siklus II

Pertemuan selanjutnya, guru telah mengubah aturan permainan yang merupakan rencana perbaikan dari evaluasi dan refleksi pada pertemuan sebelumnya. Perubahan aturan permainan ini didasari karena kekeliruan dalam penghitungan poin dan kurang praktisnya peserta didik dalam memahami aturan dalam kotak berwarna sehingga guru memutuskan untuk menyeragamkan aturan poin dalam kotak warna yakni apabila posisi huruf menempati kotak berwarna **biru dan kuning** maka poin huruf dikali dua. Begitu pula dengan kotak berwarna **merah dan hitam** dimana poin huruf yang menempati dikali tiga. Guru juga memberikan instruksi dan pengarahan sebelum memulai permainan dimana terdapat pembagian peran yakni salah satu anggota menjadi moderator atas kesepakatan bersama, setiap anggota mendapat giliran untuk menyusun dan menjelaskan makna dari kata yang disusun dan penetapan aturan bahwa setiap anggota harus berpartisipasi aktif setiap proses individu akan dilakukan penilaian.

Adanya diskusi dan kesepakatan antar guru dan seluruh kelompok tentunya didasari atas keinginan untuk kelancaran pembelajaran. Berdasarkan observasi awal pada siklus II sebelum permainan dimulai, peserta didik kelas X-4 cukup menunjukkan adanya antusias dalam mengikuti permainan kembali. Hal ini dibuktikan dengan adanya kesadaran dan kepekaan untuk mulai bergabung dengan anggota kelompoknya secara mandiri dan adanya diskusi aktif antar kelompok dalam menyusun strategi permainan yang akan dikompetisikan. Guru juga tidak lupa menyiapkan lembar observasi dan hasil data pada siklus I sebagai pembandingan dari penelitian yang dilakukan. Adapun hasil data pengamatan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Berdasarkan pengamatan dalam siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kerja sama dalam pembelajaran kooperatif pada permainan *scrabble sosiologi* di kelas X-4 pada materi konsep-konsep dasar sosiologi. Keempat indikator kerja sama menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan sebelumnya pada siklus I. Melihat adanya peningkatan yang sesuai dengan kriteria keberhasilan, maka penelitian

tindakan kelas ini dapat diakhiri. Pada siklus II, pada indikator *kebersamaan anggota kelompok menyelesaikan tugas* terjadi peningkatan sebesar 12% dimana pada siklus sebelumnya memperoleh persentase 77% dan pada siklus II mencapai 86%. Indikator ini dapat ditunjukkan dari kesadaran anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas dengan cara berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing.

Indikator kedua, *mendiskusikan rencana penyelesaian tugas* mengalami peningkatan sejumlah 17% dimana pada siklus I pada pertemuan terakhirnya, hanya mampu mencapai 58%. Beberapa siswa di setiap kelompok masih berusaha memahami cara kerja permainan sehingga memilih untuk menuruti perkataan anggota lainnya dan kurang menemukan adanya variasi pendapat. Akan tetapi, pada siklus II, indikator ini berubah menjadi 75% yang menunjukkan setiap anggota kelompok mulai aktif berkontribusi berpendapat untuk memilih strategi yang tepat untuk mendapatkan peluang peraih poin lebih banyak. Pada indikator ini, guru juga menemukan adanya pembagian peran secara aktif dimana setiap kelompok membagi tugas terhadap anggota-anggotanya seperti mencari kata dan maknanya, menentukan strategi untuk menyusun letak kalimat pada papan permainan, mengamati kinerja tim lawan dan menjadi moderator. Proses tersebut juga membuktikan adanya kesadaran individu dalam mengenal dan memahami bentuk keterampilan diri agar mampu memberikan kontribusi terhadap penyelesaian tugas (Sandi, 2021).

Indikator ketiga yakni *bertukar pendapat* yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 19%. Pada siklus I, indikator ini mencapai nilai persentase 44% dan pada siklus II mencapai 63%. Saling bertukar pendapat ditunjukkan oleh setiap anggota kelompok yang mengajukan pendapat dalam menyusun tata letak kalimat dalam papan permainan. Strategi utama setiap kelompok yakni bagaimana menempatkan huruf per huruf pada kotak berwarna dimana memiliki peluang besar untuk memperoleh poin yang besar. Setiap anggota kelompok juga bertukar pendapat mengenai makna yang tepat ketika hendak menjelaskan makna dari kata yang tersusun. Contohnya, pada kelompok 3 dimana menyusun kata *empiris* yang merupakan salah satu ciri sosiologi. Beberapa anggota kelompok bertukar pendapat untuk memilih makna yang paling tepat terhadap arti kata tersebut. Aksi selektif ini terjadi karena tantangan kelompok agar memperoleh penambahan poin.

Indikator terakhir yaitu *kekompakan* dimana indikator ini memiliki kemiripan dengan indikator pertama sehingga guru sebagai peneliti menemukan hasil yang hampir bahkan sama pula. Berdasarkan pengamatan peneliti, kekompakan dapat dilihat dari interaksi antar anggota kelompok, antusias serta bagaimana sesama anggota saling memberikan dukungan satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama yakni memenangkan kompetisi. Pada siklus I, indikator ini berada pada angka 77% sementara pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 12% dimana

persentasenya menjadi 86%.

Tabel 1. Peningkatan Kerja Sama Pada Siklus I

Indikator Kerja sama	Siklus I				Peningkatan (%)
	Pertemuan I		Pertemuan II		
	Jumlah Siswa (n/36)	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)	
Kebersamaan anggota kelompok menyelesaikan tugas	24	66%	28	77%	11%
Mendiskusikan rencana penyelesaian tugas	18	50%	21	58%	8%
Saling bertukar pendapat	12	33%	16	44%	11%
Kekompakan	26	72%	28	77%	5%

Tabel 2. Peningkatan Kerja sama pada Siklus II

Indikator Kerja sama	Siklus I	Siklus II		Peningkatan (%)
	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)	
Kebersamaan anggota kelompok menyelesaikan tugas	77%	31	86%	12%
Mendiskusikan rencana penyelesaian tugas	58%	27	75%	17%
Saling bertukar pendapat	44%	23	63%	19%
Kekompakan	77%	31	86%	12%

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan di kelas X-4 SMA Negeri 22 Surabaya, kemampuan kerja sama peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari seluruh indikator kerja sama telah mencapai interval keberhasilan >61%. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif berupa *games scrabble* materi sosiologi dinilai efektif dan berhasil dalam upaya meningkatkan kemampuan kerja sama. Keberhasilan ini juga dijadikan sebagai penanda kelayakan model pembelajaran kooperatif seperti yang disampaikan salah satu artikel

dimana model pembelajaran ini cocok diaplikasikan dalam menanamkan rasa tanggung jawab, bekerja sama dan aktif dalam berproses menyelesaikan suatu tugas bersama-sama (Sholicha dkk., 2021) Adanya *game scrabble* dengan versi sosiologi ini juga menjadi ide yang dikembangkan oleh guru atau peneliti yang mendukung pentingnya bersikap kreatif dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan juga bermakna.



Gambar 2. Pelaksanaan Tindakan (pembelajaran kooperatif) *Games Scrabble*

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif berbasis *games* sebagai berikut 1) Penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru dan menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran berbentuk permainan, 2) Guru memecah siswa menjadi beberapa kelompok dan memaparkan cara kerja permainan, 3) Permainan dibuat guru dan dipandu oleh guru, 4) Melakukan turnamen, dan 5) Memberikan *reward* (penghargaan) (Nurhayati dkk., 2022).

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif bertipe permainan, apabila diintegrasikan dalam materi sosiologi yakni konsep dasar sosiologi menjadi sebagai berikut; 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni mengidentifikasi konsep-konsep dasar sosiologi yang sudah dipelajari di kelas melalui *games scrabble* (menyusun kata membentuk istilah sosiologi), 2) Guru membagi kelompok menjadi 5 tim dan menjelaskan cara bermain *scrabble*, 3)

Permainan *scrabble sosiologi* dipandu oleh guru atau peserta didik sebagai moderator penghitungan waktu dan poin, 4) Melakukan turnamen, dimana setiap kelompok berlomba-lomba menyusun strategi untuk memperoleh poin yang banyak dari istilah dari konsep dasar sosiologi yang ditemukan, 5) Memberikan penghargaan berupa hadiah atau nilai yang sempurna bagi pemenang kompetisi.

PENUTUPAN

Kesimpulan

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan kemampuan kerja sama siswa kelas X-4 di SMA Negeri 22 Surabaya mengalami keberhasilan dengan persentase peningkatan secara keseluruhan dari pertemuan I (siklus I) sebesar 55% ke pertemuan II (siklus I) sebesar 64% dengan besar peningkatan 9% kemudian ke pertemuan III (siklus II) sebesar 77% dengan besar peningkatan 13%. Adapun tingkat persentase keberhasilan per indikator kerja sama telah melampaui angka interval di atas 61% sehingga semua indikator telah mencapai keefektifan dari tindakan yang telah diberikan berupa pembelajaran kooperatif dengan *games scrabble sosiologi*.

Dengan keberhasilan tindakan yang dilakukan guru, kemampuan kerja sama siswa dapat meningkat karena guru dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk memecahkan persoalan bersama dengan anggota kelompok dan menghidupkan peran di setiap anggota kelompok dari peserta didik. Selain itu, pembelajaran kooperatif dinilai efektif dalam mengasah kemampuan bekerja sama peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih bermakna.

Saran

Pembelajaran kooperatif seperti *game scrabble* perlu dikembangkan untuk bidang studi yang lain agar menjadi sarana pelatihan yang lebih intensif terkait keterampilan bekerja sama siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N., Rusijono, & Tjipto, W. S. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TALKING CHIPS TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 5(1). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Haetami, A., Hamsiah, A., Hayati, N., & Yunita Rahma Pratiwi, E. (2023). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *SABAJAYA: Jurnal Pengabdian*

- kepada Masyarakat Vol X No X, X(X), 173–179.
- Haryati, I., Santoso, I., Sudarmaji, Rikfanto, A., Retna, E. S. M., & Megawati, S. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU-GURU BAHASA JERMAN MELALUI PELATIHAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *PORTAL RISET DAN INOVASI PENGABDIAN MASYARAKAT (PRIMA)*, 1(3), 65–74. <https://ojs.transpublika.com/index.php/PRIMA/>
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Lismayani, A., Rahmi, S., Rika Amriani, S., & Isbar Pratama, M. (2023). Pengembangan Model Permainan Scrabble Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 6(1), 26–34. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Nurhayati, Sukenda Egok, A., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU5*, 6, 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJA SAMA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN METODE EDUTAINMENT PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA*, 8(2), 177–182. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Qulsum, D. U. (2022). Peran Guru Penggerak Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Ketahanan Pendidikan Karakter Abad 21. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 28(3). <https://doi.org/10.22146/jkn.71741>
- Ramelan, H., & Suryana, D. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN KERJA SAMA DALAM PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 107–112.
- Rasyid, A. H. A. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 01(1), 28–37.
- Sandi, G. (2021). PENGARUH PENDEKATAN STEM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ELEKTROPLATING, KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN BEKERJA SAMA. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4559843>
- Setyawan, A., & Pardijono. (2014). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Model Pembelajaran Langsung PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (TEAM GAMES TOURNAMENT) DENGAN

- MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH PADA PERMAINAN BOLAVOLI. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga Kesehatan*, 2(2), 515–518. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive515>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). *JURNAL TATA BOGA PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK*. 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Susanti, N. A., & Kurniawan, W. D. (2020). PENERAPAN MODUL CNC I MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA TEKNIK MESIN UNESA. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 2(2), 45–53.
- Sutrisno, Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). MENGEMBANGKAN KOMPETENSI GURU DALAM MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN DI ERA MERDEKA BELAJAR. Sutrisno Nurul Mahruzah Yulia Dewi Niswatul Fithriyah. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 3(1), 52–60.
- Ulayyah, & Rosy, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya Ulayyah. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 2(1), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa>
- Vermana, D. Y., & Sylvia, I. (2019). Penerapan Model Group Investigation dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja sama Siswa Kelas XI IPS di SMAN 6 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 60–68. <http://sikola.ppj.unp.ac.id>
- Yulitri, R., Putri, W. O., Trisoni, R., Hardi, E., Bimbingan, J., Id, K. R. A., Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Islam, A., Fakultas, K., Dan, T., Keguruan, I., Korespondensi, I. B., Jenderal, J., No, S., 137, K., Rajo, L., & Kaum, B. (2020). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI KEGIATAN OUTBOUND UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA* (Vol. 5, Nomor 1).