

# UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA DALAM BELAJAR FISIKA MELALUI MODEL “GAME COMPETITION GROUP” DENGAN PENDEKATAN “ENJOYABLE LEARNING” DI KELAS IX<sub>1</sub> SMPN 2 CANDUANG”

Fitra Netti

Guru SMP Negeri 2 Candung Kabupaten Agam, e-mail: fitranetti.cdg@gmail.com

## ABSTRACT

*This study aims to improve the activity and learning outcomes of students in learning physics. Increasing activity and learning outcomes of students is done by the application the model "Game Competition Group" with "Enjoyable Learning Approach". Research carried out was the study of a class action consisting of two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation and reflection. Research aims to enhance the activity of students in learning physics by applying the model "Game Competition Group" with "Enjoyable Learning Approach". Research instrument is in the form of student activity sheets and observation sheets tests. At the end of each cycle is given an open questionnaire that is useful to know the students' responses to the learning process. Based on the results of the study showed an increase in positive activities and decreasing negative activities. From the data obtained by studying the results of the average value of the cycle I was 61.5 and 69.2 in the second cycle. It means an increase of 7.7. Based on the results achieved it can be said that the learning process by applying the model of "Game Competition Group" with "Enjoyable Learning Approach" can increase the activity of both students and result in student learning outcomes.*

**Keywords:** Activity of students, Game Competition Group, Enjoyable Learning Approach

---

## PENDAHULUAN

Untuk memenuhi tuntutan teknologi, Sains merupakan jembatan antara pemikiran manusia sampai terwujudnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek). Mata pelajaran fisika merupakan salah satu bagian dari Sains yang memiliki peranan penting dalam menciptakan produk teknologi yang dapat menunjang kehidupan manusia atau merupakan ilmu yang aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari sangat banyak.

Mengingat begitu pentingnya pelajaran fisika, maka guru sangat dituntut untuk menemukan suatu cara atau pendekatan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga diharapkan hasil belajar lebih memuaskan. Pendekatan yang diharapkan dalam pembelajaran fisika haruslah berorientasi pada siswa. Peran guru bergeser dari menentukan apa yang

akan dipelajari ke bagaimana menyediakan dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan melalui interaktif aktif dengan teman, lingkungan, dan nara sumber lain. (Depdiknas 2003:12).

Guru berperan sebagai fasilitator sehingga siswa lebih aktif berperan dalam proses pembelajaran. Guru memberikan peluang seluas-luasnya agar siswa dapat belajar lebih bermakna dengan memberi respon yang mengaktifkan semua siswa secara positif dan edukatif. Tetapi kenyataan yang ditemukan di kelas IX<sub>1</sub> SMPN 2 Canduang adalah rendahnya aktivitas siswa dalam belajar fisika sehingga berakibat pada hasil belajarnya. Jika disuruh bertanya dan menjawab pertanyaan hanya empat atau lima orang siswa saja yang mendominasi dari interaksi

kelas, itupun dilakukan oleh anak yang pintar, siswa lain bersifat pasif yang akhirnya proses belajar tidak berjalan menurut semestinya. Juga ditemui siswa yang sering minta izin keluar, siswa yang bercanda dengan temannya, seolah-olah mereka tidak menyukai proses pembelajaran yang sedang berlangsung, mereka seolah-olah merasa bosan untuk tetap bertahan duduk di dalam kelas.

Setelah melalui perenungan, semua masalah yang dialami siswa mungkin penyebabnya bisa dari siswa sendiri, bisa dari guru, ataupun dari lingkungan tempat siswa tinggal. Penyebab dari siswa mungkin karena siswa malas membaca, pada hal setiap diakhir pelajaran siswa selalu diingatkan untuk mengulang pelajaran di rumah dan membaca pelajaran yang akan dipelajari berikutnya. Penyebab permasalahan dari guru mungkin guru kurang kreatif dalam pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

Lingkungan siswa juga merupakan faktor yang dominan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, karena waktu siswa di rumah lebih banyak dibandingkan dengan waktunya di sekolah. Artinya siswa lebih banyak bergaul di lingkungan keluarga dan masyarakatnya. Terkadang orang tua membiarkan saja anaknya menonton dan bermain semaunya, tanpa adanya kontrol dari orang tua. Akibatnya waktu belajar siswa sudah terabaikan, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Kenyataan ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa, hanya 25 % siswa yang dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, sedangkan yang 75 % jauh di bawah KKM. Jika permasalahan di atas tidak segera diatasi maka kualitas pembelajaran fisika akan turun dan mengakibatkan mutu sekolah rendah.

Untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas IX<sub>1</sub>, banyak model pembelajaran atau pendekatan yang dapat dikembangkan, salah satunya adalah model

pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu satu sama lainnya untuk memecahkan berbagai macam permasalahan dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan (*enjoy*) dan lebih bergairah karena terjadi diskusi dan transfer ilmu dari anak pintar ke anak yang memiliki kemampuan kurang.

Berdasarkan kenyataan yang ditemukan di kelas IX<sub>1</sub> SMPN 2 Canduang maka penulis tertarik menggunakan model "*Game Competition Group*" melalui pendekatan "*Enjoyable Learning*" untuk lebih mengaktifkan siswa dalam bertanya, menjawab dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan (*Enjoy*).

*Game* merupakan suatu bentuk permainan dalam belajar. Menurut Meier (2005:206): "Permainan belajar jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat: "menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat penuh, meningkatkan proses belajar".

Anak merasa tidak terbebaskan sendiri dengan tugas-tugas yang diberikan, tapi mereka bersama-sama memikirkan permasalahan yang sedang mereka hadapi agar tidak kalah bersaing, saling berkompetisi artinya mereka antar kelompok berusaha menjadi yang terbaik dari kelompok-kelompok lainnya. Sehingga penelitian ini diberi judul "Upaya Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Belajar Fisika Melalui Model "*Game Competition Group*" dengan Pendekatan "*Enjoyable Learning*" di kelas IX<sub>1</sub> SMPN 2 Canduang".

Berdasarkan kenyataan yang dialami baik guru maupun siswa, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah dengan pendekatan "*Enjoyable Learning*" melalui "*Game Competition Group*" dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar fisika di kelas IX<sub>1</sub> SMPN 2 Canduang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pendekatan

“*Enjoyable Learning*” melalui model “*Game Competition Group*” dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar fisika di kelas IX<sub>1</sub> SMPN 2 Canduang yang akhirnya diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat penelitian ini adalah: 1) bagi siswa penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar fisika, 2) manfaat bagi guru adalah menemukan model pembelajaran dalam rangka membuat siswa lebih aktif, 3) manfaat bagi guru yang lain, sebagai motivator untuk mengembangkan model – model pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan materi dan peserta didik, 4) manfaat bagi sekolah dengan pendekatan “*Enjoyable Learning*” melalui model “*Game Competition Group*” dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mutu sekolah, 5) manfaat bagi instansi terkait sebagai kebijakan untuk dapat disosialisasikan ke sekolah lain.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class room Action Research*). Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 pada bulan Januari sampai Februari tahun pelajaran 2009-2010. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX<sub>1</sub> SMPN 2 Canduang pada tahun pelajaran 2009-2010.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus I dan II masing – masing lamanya 2 minggu. Pada tiap-tiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan . Pada setiap siklus akan diselidiki tiga aspek yaitu: persentase aktivitas siswa, nilai kuis dan nilai hasil belajar siswa diakhir siklus I, dan II.

Agar tujuan penelitian ini dapat tercapai, maka digunakan intsrumen pengumpul data, yaitu lembaran observasi,

lembaran kuis, lembaran tes hasil belajar, catatan lapangan dan angket. Lembaran observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa, kuis digunakan untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang baru berlangsung. Sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk melihat pemahaman siswa dalam satu siklus yang telah di laksanakan, baik hasil siklus I dan siklus II.

Data yang dikumpul diolah secara kuantitatif (persentase dan skor) dan secara kualitatif (deskripsi dengan kata – kata atau kalimat).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil Penelitian siklus I

Hasil penelitian pada siklus I terdiri dari 3 bagian yaitu: aktivitas siswa, kuis dan tes hasil belajar di akhir siklus I. Kecenderungan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran fisika pada siklus I dapat dipaparkan persentase dari setiap aktivitas dan jenis kategori yang telah dicapai sebagai berikut:

Aktivitas Positif: 1) Persentase menjawab pertanyaan prasyarat dan motivasi pada pertemuan I adalah 16,6 % (sangat rendah), pada pertemua II sebanyak 25 (rendah) dan pada pertemuan III sebanyak 37,5 % (rendah). 2) Persentase siswa berdiskusi dengan teman pada pertemuan I sebanyak 25 % (rendah), pada pertemuan II sebanyak 41,6 % (cukup) dan pada pertemuan III sebanyak 58,3 % (cukup). 3) Persentase siswa menjawab soal–soal pada pertemuan I sebanyak 33,3% (rendah), pada pertemuan II sebanyak 41,6 % (cukup) dan pada pertemuan III 54,2 % (cukup). 4) Persentase siswa duduk pada kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan I sebanyak 100% (sangat baik), pada pertemuan II sebanyak 100 % (sangat baik) dan pada pertemuan III sebanyak 100 % (sangat baik). 5) Persentase siswa dalam mengumpulkan soal – soal pada pertemuan I sebanyak 75 % (baik), pada pertemuan II sebanyak 83,3 % (sangat baik) dan pada

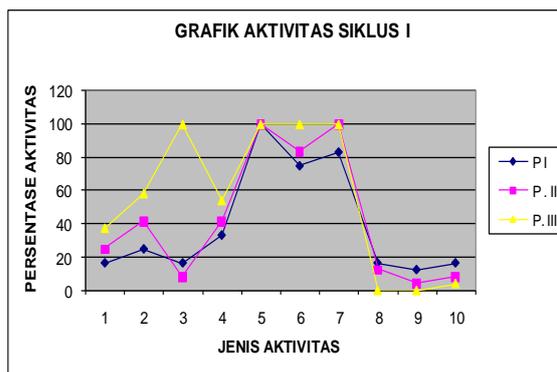
pertemuan III sebanyak 100 % (sangat baik). 6) Persentase siswa yang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan I sebanyak 83,3 % (sangat baik), pada pertemuan II 100 % (sangat baik) dan pada pertemuan III 100 % (sangat baik).

Pada umumnya persentase aktivitas positif siswa mengalami peningkatan dari pertemuan I, II, dan III. Ada yang mengalami peningkatan sedikit dan ada yang mengalami peningkatan besar, ini menunjukkan adanya perubahan sikap siswa ke arah positif.

Aktivitas Negatif: 1) Persentase siswa bercanda dengan teman pada pertemuan I sebanyak 16,6 % (baik), pada pertemuan II sebanyak 8,3 % (baik) dan pada pertemuan III sebanyak 0 % (sangat baik). 2) Persentase siswa yang mengganggu temanya dalam belajar pada pertemuan I sebanyak 16,6 % (baik), pada pertemuan II sebanyak 12,5 % (baik) dan pada pertemuan III sebanyak 0 % (sangat baik). 3) Persentase siswa bersifat acuh dalam menerima pelajaran pada pertemuan I sebanyak 12,5 % (baik), pada pertemuan II sebanyak 4,2 % (baik) dan pada pertemuan III sebanyak 0 % (sangat baik). 4) Persentase siswa yang keluar kelas pada pertemuan I sebanyak 16,6 % (baik), pada pertemuan II sebanyak 8,33 % (baik) dan pada pertemuan III sebanyak 4,2 % (baik).

Dari data aktivitas negatif siswa pada setiap pertemuan terlihat adanya penurunan, ini berarti aktivitas negatif dapat ditekan seminimal mungkin sehingga aktivitas positif dapat ditingkatkan semaksimal mungkin.

Untuk lebih jelasnya data yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disajikan dalam bentuk grafik seperti yang tertera pada Gambar – 1.



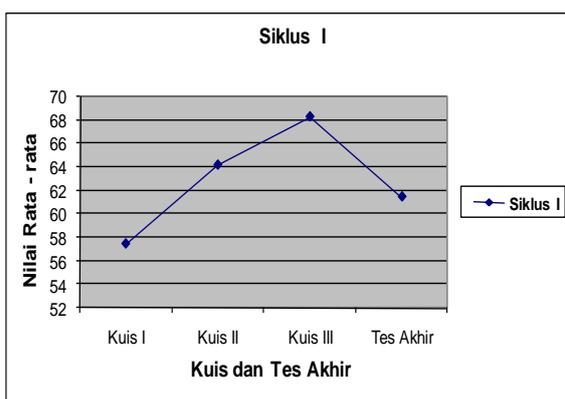
**Gambar 1. Grafik Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I**

Berdasarkan Gambar –1 maka terlihat kecenderungan aktivitas positif siswa, ada yang meningkat tajam dan ada yang mengalami peningkatan sedikit. Yang mengalami peningkatan sedikit diantaranya aktivitas menjawab pertanyaan prasyarat dan motivasi, diskusi dengan teman dan menjawab pertanyaan soal–soal. Walaupun terjadi peningkatan tetapi secara umum masih tergolong rendah. Sedangkan aktivitas negatif siswa secara umum terjadi penurunan. Ini menunjukkan sudah ada perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih positif.

Kuis dilaksanakan setelah selesai proses belajar mengajar setiap kali tatap muka. Pada akhir pertemuan I diperoleh nilai rata–rata kuis I siswa 57,5 pada pertemuan ke II dilaksanakan kuis II diperoleh nilai rata–rata 64,2 dan pada pertemuan ke III dilaksanakan kuis III diperoleh nilai rata–rata 68,3. Nilai rata – rata kuis selama siklus I adalah 63,3.

Setelah selesai proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan, maka pada pertemuan ke empat diadakan tes akhir di Siklus I. Dari 24 orang siswa yang mengikuti tes akhir di dapat nilai terendah 50,0 dan nilai tertinggi 80,0 dan nilai rata–rata kelas 61,5.

Untuk lebih jelasnya analisis terhadap skor hasil kuis dan nilai tes akhir Siklus I terlihat pada Gambar – 2.



**Gambar 2. Grafik Nilai Kognitif pada Siklus I**

Nilai rata – rata kuis dari pertemuan 1 sampai 3 memperlihatkan adanya peningkatan yaitu dari 57,5 naik menjadi 64,2 dan naik lagi pada pertemuan ke III menjadi 68,3. Sedangkan nilai rata – rata tes akhir pada pertemuan ke 4 terlihat menurun yaitu 61,5 ini mungkin disebabkan karena materi yang harus dikuasai oleh siswa banyak karena gabungan dari materi pertemuan 1 sampai pertemuan 3.

Berdasarkan catatan lapangan, ada beberapa catatan penting mengenai aktivitas siswa yaitu: 1) Pada waktu diberi tugas untuk membuat soal masih ada siswa yang tidak mengerjakannya dengan alasan lupa membawa buku paket, 2) Pada waktu membacakan soal–soal suara dan intonasi pembaca soal kurang tegas dan kurang semangat, 3) Waktu menjawab pertanyaan beberapa orang siswa merasa kecewa karena pengamat kurang cermat mengamati siswa mana yang lebih dulu mengacungkan tangannya untuk menjawab pertanyaan, 4) Masih ada siswa yang tidak pernah mengacungkan tangannya untuk menjawab, 5) Pada waktu mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan sebagian besar siswa mengeluarkan suaranya sehingga suasana menjadi ribut, 6) Dalam pelaksanaan proses pembelajaran mengalami kekurangan waktu.

Untuk melengkapi hasil penelitian diberi kan juga angket terbuka untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dari hasil angket yang

dijalankan di akhir siklus I pada umumnya siswa sangat menyukai penyajian materi dengan model “*Game Competition Group*”.

#### Hasil Penelitian Siklus II

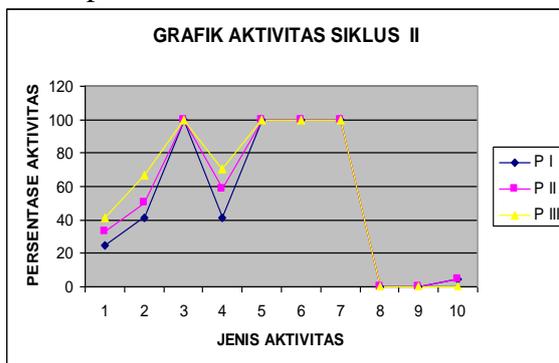
Hasil penelitian pada siklus II terdiri dari 3 bagian yaitu: aktivitas siswa, kuis dan tes hasil belajar di akhir siklus II. Kecenderungan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran fisika pada siklus II dapat dipaparkan persentase dari setiap aktivitas dan jenis kategori yang telah dicapai sebagai berikut:

Aktivitas Positif: 1) Persentase menjawab pertanyaan prasyarat dan motivasi pada pertemuan I adalah 25 % (rendah), pada pertemuan II sebanyak 33,3 % (rendah) dan pada pertemuan III sebanyak 41,6 % (cukup). 2) Persentase siswa berdiskusi dengan teman pada pertemuan I sebanyak 41,6 % (cukup), pada pertemuan II sebanyak 50 % (cukup) dan pada pertemuan III sebanyak 66,6 % (baik). 3) Persentase siswa menjawab soal–soal pada pertemuan I sebanyak 41,6 % (cukup), pada pertemuan II sebanyak 58,3 % (cukup) dan pada pertemuan III 70,8 % (baik). 4) Persentase siswa duduk pada kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan I sebanyak 100 % (sangat baik), pada pertemuan II sebanyak 100 % (sangat baik) dan pada pertemuan III sebanyak 100 % (sangat baik). 5) Persentase siswa dalam mengumpulkan soal–soal pada pertemuan I sebanyak 100 % (sangat baik), pada pertemuan II sebanyak 100 % (sangat baik) dan pada pertemuan III sebanyak 100 % (sangat baik). 6) Persentase siswa yang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan I sebanyak 100 % (sangat baik), pada pertemuan II 100 % (sangat baik) dan pada pertemuan III 100 % (sangat baik).

Pada umumnya persentase aktivitas positif siswa mengalami peningkatan dari pertemuan I, II, dan III. Ada yang mengalami peningkatan sedikit dan ada yang mengalami peningkatan besar, dan ada pula yang tetap bertahan dalam kondisi yang sangat baik.

Aktivitas Negatif: 1) Persentase siswa bercanda dengan teman pada pertemuan I sebanyak 0 % (sangat baik), pada pertemuan II sebanyak 0 % (sangat baik) dan pada pertemuan III sebanyak 0 % (sangat baik). 2) Persentase siswa yang mengganggu temanya dalam belajar pada pertemuan I sebanyak 0 % (sangat baik), pada pertemuan II sebanyak 0 % (sangat baik) dan pada pertemuan III sebanyak 0 % (sangat baik). 3) Persentase siswa yang bersifat acuh dalam menerima pelajaran pada pertemuan I sebanyak 0 % (sangat baik), pada pertemuan II sebanyak 0 % (sangat baik) dan pada pertemuan III sebanyak 0 % (sangat baik). 4) Persentase siswa yang keluar kelas pada pertemuan I sebanyak 4,2 % (baik), pada pertemuan II sebanyak 4,2 % (baik) dan pada pertemuan III sebanyak 0 % (sangat baik).

Untuk lebih jelasnya data yang sudah dipaparkan sebelumnya dapat disajikan dalam bentuk grafik seperti yang tertera pada Gambar – 3.



**Gambar 3. Grafik Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II**

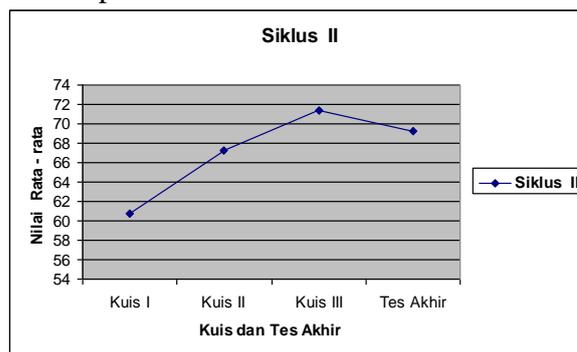
Berdasarkan Gambar 3 maka terlihat bahwa aktivitas positif siswa mengalami peningkatan dan aktivitas negatif mengalami penurunan.

Kuis dilaksanakan setelah selesai proses belajar mengajar setiap kali tatap muka. Pada akhir pertemuan I diperoleh nilai rata-rata kuis I siswa 60,8, pada pertemuan ke II dilaksanakan kuis II diperoleh nilai rata-rata 67,3 dan pada pertemuan ke III dilaksanakan kuis III

diperoleh nilai rata-rata 71,4. Nilai rata – rata kuis selama siklus II adalah 66,5.

Setelah selesai proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan, maka pada pertemuan ke empat diadakan tes akhir di siklus II. Dari 24 orang siswa yang mengikuti tes akhir di dapat nilai terendah 60,0 dan nilai tertinggi 95,0 dan nilai rata-rata kelas 69,2.

Untuk lebih jelasnya analisis terhadap skor hasil kuis dan nilai tes akhir siklus II terlihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. Grafik Hasil kuis dan Nilai Tes Akhir Siklus II**

Berdasarkan Gambar 4, terlihat adanya peningkatan skor yang diperoleh siswa dari pertemuan 1 sampai 3. Namun pada pertemuan ke 4 terjadi penurunan nilai tes akhir, ini disebabkan karena materi yang diujikan merupakan materi gabungan antara pertemuan 1, 2, dan 3 mungkin sebahagian siswa sudah ada yang lupa dengan materi sebelumnya. Jika dibandingkan nilai rata-rata tes akhir siklus I dengan tes akhir siklus II terjadi peningkatan dari 61,5 menjadi 69,2 berarti terjadi peningkatan sebesar 7,7.

Berdasarkan catatan lapangan masih ditemukan kelemahan-kelemahan dan ken dala-kendala. Ada beberapa catatan penting mengenai aktivitas siswa, diantara nya: 1) Masih ada siswa yang ribut saat mengacungkan tangannya untuk menjawab, 2) Belum semua tujuan pembelajaran terangkum pada soal-soal yang dibuat oleh siswa, 3) Siswa hanya menguasai soal- soal yang mereka buat pada kelompoknya sehingga untuk menjawab pertanyaan kelompok lain mereka kewalahan.

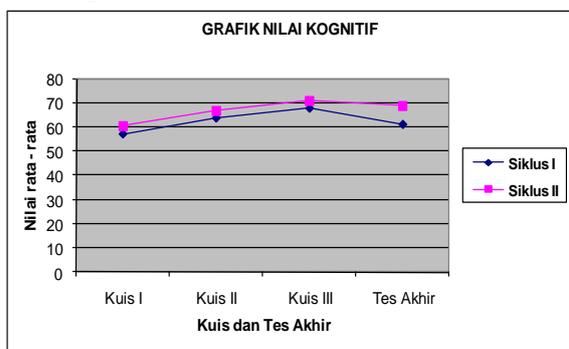
Untuk melengkapi hasil penelitian diberikan juga angket terbuka di akhir setiap siklus untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### Pembahasan

Berdasarkan analisis aktivitas siswa pada siklus I dan II dapat dijelaskan, secara umum aktivitas positif siswa mengalami peningkatan. Ada yang peningkatannya sedikit dan ada yang peningkatannya besar. Aktivitas negatif juga terjadi perbaikan. Hal ini dapat dilihat dengan menurunnya persentase aktivitas negatif. Keadaan ini menandakan adanya perbaikan sikap pada diri siswa ke arah yang lebih baik.

Selanjutnya jika dilihat dari analisis nilai kuis dan nilai tes akhir pada siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut: Nilai rata-rata kuis pada siklus I adalah 63,3 dan pada siklus II diperoleh 66,5 berarti terjadi peningkatan sebesar 3,2. Nilai rata-rata tes akhir pada siklus I adalah 61,5 dan pada siklus II diperoleh 69,2 berarti terjadi peningkatan sebesar 7,7.

Untuk lebih jelasnya skor rata-rata kuis dan tes akhir siklus I dan II dapat dilihat pada Gambar – 5.



**Gambar 5 . Grafik Nilai Kognitif pada Siklus I dan II**

Berdasarkan analisis terhadap nilai rata-rata kuis dan tes akhir pada siklus I dengan nilai rata-rata pada siklus II maka terlihat adanya peningkatan. Berarti pendekatan *Enjoyable Learning* dengan model “ *Game Competition Group* “ sudah dapat berfungsi untuk meningkatkan aktivitas siswa dan pemahaman siswa

dalam belajar sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Setelah memperhatikan dan mengamati hasil penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan diantaranya:

1. Penerapan pendekatan *Enjoyable Learning* dengan model “ *Game Competition Group* “ cocok digunakan dalam usaha meningkatkan aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 2 Canduang.
2. Penggunaan pendekatan *Enjoyable Learning* dengan model “ *Game Competition Group* “ dapat mengurangi tindakan yang mengganggu proses belajar mengajar.
3. Penggunaan pendekatan *Enjoyable Learning* dengan model “ *Game Competition Group* “ dapat memupuk keberanian siswa dalam menjawab.

### Saran

Melalui karya tulis ini peneliti menyarankan bagi pembaca khususnya pada guru IPA di SMP Negeri 2 Canduang, untuk dapat menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan. Diharapkan dalam proses pembelajaran siswa merasa tidak tertekan, lebih termotivasi dan lebih menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pendekatan *Enjoyable Learning* dengan model “ *Game Competition Group* “ karena model ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

Walaupun penelitian ini telah berhasil meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar fisika namun peneliti menyarankan untuk dapat memvariasikan dengan model atau metode lain agar siswa dapat kreatif dan edukatif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Ibu Harmena yang telah bersedia membimbing penulisan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (1997). **Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan**. Jakarta. Bumi Aksara
- Depdiknas (2003). **Kurikulum 2004**. Jakarta
- Depdiknas (2006). **Pedoman Pengembangan Silabus**. Jakarta
- Dimiyati, dkk (2002). **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah (2002). **Psikologi Belajar**. Jakarta: Rineka Cipta
- Meier, Dave (2005). **The Accelerated Learning**. Bandung. PT. Kaifa
- Nur, Muhammad, dkk (2000). **Pembelajaran Kooperatif**. Surabaya. UNS
- Sardiman (2001). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slameto (2003). **Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya**. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana (2001). **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya