

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN *CAPTIVATE* PADA *MICROSOFT WORD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR, MINAT, DAN PERSEPSI SISWA DI SMA NEGERI 1 MAOS CILACAP

Siti Fatimah¹, Muhammad Harlanu², Yohanes Primadiyono³

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2019

Disetujui Maret 2019

Dipublikasikan Agustus 2019

Keywords:

group investigation, hasil belajar, minat, persepsi

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar kognitif, minat, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran dengan implementasi model pembelajaran *group investigation* berbantuan *captivate*. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Maos Cilacap tahun 2015/2016. Dari hasil analisis data, diperoleh hasil analisis uji hipotesis hasil belajar kognitif diperoleh $t_{hitung} = 5,067$ dan $t_{tabel} = 1,67$ dengan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 31 + 32 - 2 = 61$. Kriteria pengujian yaitu H_0 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 . Karena t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 , hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil analisis uji gain hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen sebesar 0,311 (sedang), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,124 (rendah). Hasil analisis presentase minat belajar kelas eksperimen sebesar 85% (sangat baik), sedangkan minat belajar kelas kontrol sebesar 71% (baik). Hasil analisis presentase persepsi siswa kelas eksperimen sebesar 93% (sangat baik), sedangkan persepsi siswa kelas kontrol sebesar 84% (sangat baik). Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *group investigation* berbantuan *captivate* mampu meningkatkan hasil belajar, minat, dan persepsi.

Abstract

The aim of this research is to find out the cognitive learning result, interest, and perception of learning by the implementation of group investigation learning model assisted captivate. This type of research is quasi experimental design. The design used in this research is nonequivalent control group pretest-posttest design. The sampling technique used in this research is purposive sampling. Population in this research is all tenth grade students senior high school 1 Maos Cilacap year 2015/2016. From the results of data analysis, got hypothesis analysis results of cognitive learning obtained $tvalue = 5.067$ and $ttable = 1.67$ with $\alpha = 5\%$ with $dk = 31 + 32 - 2 = 61$. Testing criteria H_0 is accepted if $tvalue > ttable$, then $tvalue$ is located on the area of H_0 rejection. Results of gain test analysis of cognitive learning results on the experimental class was 0.311 (medium), while in the control class was 0.124 (low). Analysis result of the interest learning percentage, the experimental class was 85% (very good), whereas interest learning of control class was 71% (good). The analysis percentage results of students perception, the experimental class was 93% (very good), whereas students perception to control class was 84% (very good). Based on the results of research conducted could be concluded that the implementation of group investigation learning model assisted captivate are able to increase learning results, interests and perception.

Alamat korespondensi:

Gedung E11 Lantai 2 FT Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: edu.elektrika@mail.unnes.ac.id

© 2019 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-7095

A. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar (Purwanto, 2014: 35). Namun dalam mencapai tujuan pendidikan terdapat berbagai permasalahan yang sering dijumpai salah satunya yaitu model pembelajaran yang digunakan cenderung membosankan dan kurang mengembangkan keterampilan siswa. Keadaan ini mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Menurut Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni (2012: 157) dalam pembelajaran, pendidik harus benar-benar mampu menarik perhatian peserta didik agar mampu mencerahkan seluruh energinya sehingga dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan.

SMA Negeri 1 Maos Kabupaten Cilacap merupakan salah satu sekolah yang menjadikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai salah satu mata pelajaran. Salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran TIK berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di tingkat SMA adalah mampu membuat dokumen pengolah kata (*Microsoft Word*) dengan variasi tabel, grafik, gambar, dan diagram.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran TIK SMA Negeri 1 Maos yaitu Ibu Ratikah Karneli, S.Pd menyatakan bahwa kelas X mengalami kesulitan dalam memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 . Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan yang ada. Guru menyatakan bahwa pada dasarnya siswa memiliki potensi yang besar dalam pembelajaran karena banyak siswa yang memiliki kreativitas dan rasa ingin tahu yang tinggi, hanya saja mereka belum dapat menggali pengetahuan secara optimal.

Metode *Group Investigation* merupakan salah satu metode kompleks dalam pembelajaran kelompok yang mengharuskan siswa untuk menggunakan *skill* berpikir level tinggi (Miftahul Huda, 2015: 292). Model pembelajaran *Group Investigation* menekankan kerja sama siswa pada kelompok untuk melakukan investigasi kemudian menyajikan laporan di depan kelas. Metode *Group Investigation* merupakan metode yang belum pernah diterapkan pada mata

pelajaran TIK khususnya di SMA Negeri 1 Maos. Dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* dengan media *Captivate* diharapkan siswa lebih semangat belajar karena menggunakan model pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan dapat meningkatkan hasil belajar tentang perangkat lunak pengolah kata (*Microsoft Word*).

Adobe Captivate merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat simulasi menarik, perangkat lunak demonstrasi, dan pembuatan kuis. *Adobe Captivate* berbasis *Adobe Flash* sehingga konten yang interaktif dan kompatibel dengan *Flash Player*. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Captivate* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran. Untuk mengetahui komponen-komponen kriteria kualitas multimedia yang dari aspek media dan materi peneliti menggunakan kriteria kualitas multimedia dari Sunaryo Soenarto (2005), sebagai berikut:

- a. Aspek tampilan media
 - 1) Proporsional *layout* (tata letak teks dan gambar)
 - 2) Kesesuaian pilihan *background*
 - 3) Kesesuaian proporsi warna
 - 4) Kesesuaian pemilihan jenis huruf
 - 5) Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
 - 6) Keterbacaan teks
 - 7) Kejelasan musik atau suara
 - 8) Kesesuaian animasi dengan materi
 - 9) Kemenarikan bentuk button atau navigator
 - 10) Konsistensi tampilan *button*
- b. Aspek pemrograman
 - 1) Kemudahan pemakaian program
 - 2) Kemudahan memilih menu program
 - 3) Kejelasan petunjuk penggunaan
 - 4) Kebebasan memilih materi untuk dipelajari
 - 5) Kemudahan berinteraksi dengan program
 - 6) Kemudahan keluar dari program
 - 7) Kemudahan memahami struktur navigasi
 - 8) Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)
 - 9) Ketepatan reaksi *button* (tombol navigator)
 - 10) Kemudahan pengaturan menjalankan animasi

- c. Aspek pembelajaran
 - 1) Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi
 - 2) Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator
 - 3) Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program
 - 4) Kejelasan judul program
 - 5) Kejelasan sasaran pengguna
 - 6) Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)
 - 7) Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)
 - 8) Variasi penyampaian jenis informasi/data
 - 9) Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna
 - 10) Tingkat kesulitan soal latihan/evaluasi
- d. Aspek isi
 - 1) Keterpaduan materi
 - 2) Kedalaman materi
 - 3) Kejelasan isi materi
 - 4) Struktur organisasi/urutan materi
 - 5) Kejelasan contoh yang disertakan
 - 6) Kecukupan contoh yang disertakan
 - 7) Kejelasan bahasa yang digunakan
 - 8) Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna
 - 9) Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar
 - 10) Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi

Menurut Safari (2005: 111) definisi konsep minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar memiliki beberapa aspek yaitu:

- 1) Kesukaan atau Perasaan Senang
- 2) Ketertarikan
- 3) Perhatian
- 4) Keterlibatan.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik (Purwanto, 2007: 56).

Menurut Sugihartono, dkk (2007: 7) persepsi adalah perilaku manusia diawali dengan adanya penginderaan atau sensasi. Penginderaan atau sensasi adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indera

manusia. Setelah stimulus masuk ke dalam alat indera manusia, maka otak akan menerjemahkan stimulus tersebut. Kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus disebut dengan persepsi.

Menurut Bimo Walgito (2004: 54-55) persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor yang diklasifikasikan, antara lain:

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berhubungan dengan kemampuan diri sendiri yang berasal dari hubungan dengan segi perhatian, minat, pengalaman.
2. Faktor eksternal, yaitu stimulus dan sifat-sifat yang menonjol pada lingkungan yang melatarbelakangi objek yang merupakan suatu kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan, antara lain: guru, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, lingkungan dan teman.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berinisiatif melakukan kegiatan penelitian yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan *Captivate* pada *Microsoft Word* untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Minat, dan Persepsi Siswa di SMA Negeri 1 Maos Cilacap" untuk mengetahui hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif pada aspek minat belajar, dan hasil belajar psikomotorik pada aspek persepsi siswa terhadap pembelajaran.

B. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental design* (desain eksperimen kuasi) yang menggunakan *nonequivalent control group design* (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random) (Sugiyono, 2009: 79). Desain penelitian eksperimen dapat dilihat sebagaimana berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen

Grup	Pretest	Variabel Terikat	Posttest
Eksperimen	Y ₁	X ₁	Y ₂
Kontrol	Y ₁	X ₂	Y ₂

Keterangan:

- X₁: Pembelajaran TIK menggunakan model *Group Investigation* berbantuan *Captivate*
- X₂ : Pembelajaran TIK menggunakan metode ceramah
- Y₁ : Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pretest*
- Y₂ : Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *posttest*

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 80). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X siswa SMA Negeri 1 Maos.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2009: 81). Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penggunaan sampel ini karena subyek mengandung banyak ciri-ciri populasi.

Instrumen tes untuk hasil belajar kognitif diuji coba. Kemudian hasil uji coba instrumen tersebut dianalisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Instrumen angket diujicoba, kemudian instrumen tersebut dianalisis validitas dan reliabilitas. Instrumen observasi dikonsultasikan pada dosen dan guru. Analisis tahap awal digunakan nilai *pretest* yang diuji normalitas dan homogenitas. Analisis tahap akhir digunakan nilai *posttest* yang diuji normalitas, homogenitas, hipotesis, dan gain, serta analisis deskriptif terhadap angket dan observasi.

Uji normalitas digunakan analisis chi-kuadrat (χ^2). Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F. Uji hipotesis dilakukan menggunakan *t-test*. Uji gain untuk mengetahui peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, faktor $\langle g \rangle$ dikategorikan sebagai berikut:

Tinggi : $\langle g \rangle \geq 0,7$

Sedang : $0,7 > \langle g \rangle \geq 0,3$

Rendah : $\langle g \rangle < 0,3$

Analisis deskriptif terhadap angket dan observasi digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif data uji ahli materi dan uji ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi dan media pada media pembelajaran *captivate*. Data diperoleh dari angket.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Data Uji Materi

Data	Rata – rata skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
Uji Ahli Materi	3,48	87	Sangat Baik

Tabel 3. Analisis Rata-rata Tiap Aspek Uji Materi

Aspek	Rata – rata skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
Pembelajaran	3,55	89	Sangat Baik

Isi	3,40	85	Sangat Baik
-----	------	----	-------------

Tabel 4. Analisis Deskriptif Data Uji Media

Data	Rata – rata skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
Uji Ahli Media	3,48	87	Sangat Baik

Tabel 5. Analisis Rata-rata Tiap Aspek Uji Media

Aspek	Rata – rata skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
Tampilan Media	3,46	87	Sangat Baik
Pemrograman	3,50	88	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan.

Analisis tahap awal uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari sampel berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Normalitas *Pretest*

Data	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
Kelas Eksperimen	6,82	7,81	Normal
Kelas Kontrol	5,42	7,81	Normal

Kriteria pengujian yaitu H_0 diterima jika $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$. Nilai χ^2_{tabel} dapat dilihat pada daftar distribusi χ^2 berdasarkan $dk = k - 3 = 6 - 3 = 3$ dan $\alpha = 5\%$. Jadi, dapat disimpulkan sampel berdistribusi normal.

Analisis tahap awal uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kelompok sampel mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kelompok sampel memiliki varians yang sama maka kelompok tersebut memiliki homogenitas.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Homogenitas *Pretest*

Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
Nilai <i>Pretest</i>	1,115	1,84	Homogen

Kriteria pengujian yaitu H_0 diterima jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$. Nilai F_{tabel} dapat dilihat pada daftar distribusi F berdasarkan $\alpha = 5\%$ dengan dk pembilang = $nb - 1 = 31 - 1 = 30$ dk penyebut = $nk - 1 = 32 - 1 = 31$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa varians sampel adalah sama. Dengan kata lain, sampel memiliki homogenitas, sehingga sampel dalam kondisi awal yang sama.

Analisis tahap akhir uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Normalitas Posttest

Data	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
Kelas Eksperimen	7,56	7,81	Normal
Kelas Kontrol	6,90	7,81	Normal

Kriteria pengujian yaitu H_0 diterima jika $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$. Nilai χ^2_{tabel} dapat dilihat pada daftar distribusi χ^2 berdasarkan $dk = k-3 = 6-3=3$ dan $\alpha = 5\%$. Jadi, dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Analisis tahap akhir uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kelompok sampel mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kelompok sampel memiliki varians yang sama maka kelompok tersebut memiliki homogenitas.

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Homogenitas Posttest

Data	F _{hitung}	F _{tabel}	Kriteria
Nilai Posttest	1,277	1,84	Homogen

Kriteria pengujian yaitu H_0 diterima jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$. Nilai F_{tabel} dapat dilihat pada daftar distribusi F berdasarkan $\alpha = 5\%$ dengan $n_1 = nb-1 = 31-1=30$ dk penyebut = $nk-1 = 32-1=31$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa varians sampel adalah sama. Dengan kata lain, sampel memiliki homogenitas.

Analisis tahap akhir uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah rata-rata kelompok eksperimen lebih besar daripada rata-rata kelompok kontrol.

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif

Data	t _{hitung}	t _{tabel}
Hasil Belajar Kognitif	3,96	1,67

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Hipotesis Minat Belajar

Data	t _{hitung}	t _{tabel}
Minat belajar	6,553	1,67

Tabel 12. Hasil Analisis Uji Hipotesis Persepsi

Data	t _{hitung}	t _{tabel}
Persepsi	5,067	1,67

Kriteria pengujian yaitu H_0 diterima jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$. Nilai t_{tabel} dapat dilihat pada daftar distribusi t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan taraf signifikansi 5% dan $dk = 31+ 32 - 2 = 61$. Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

kognitif, minat, dan persepsi siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Analisis tahap akhir uji gain bertujuan untuk mengetahui besar peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa individu maupun klasikal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diperoleh melalui selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Tabel 13. Hasil Uji Gain Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Kelas	N-gain	Kriteria
Eksperimen	0,311	Sedang
Kontrol	0,124	Rendah

Analisis tahap akhir analisis deskriptif minat belajar dilakukan untuk mengetahui persentase minat belajar siswa.

Tabel 14. Hasil Analisis Persentase Skor Deskriptif Minat Belajar

Data	Rata – rata skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
Kelas Eksperimen	3,46	85	Sangat Baik
Kelas Kontrol	2,99	71	Baik

Berdasarkan hasil analisis diperoleh persentase skor minat belajar dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar daripada minat belajar siswa pada kelas kontrol.

Analisis tahap akhir analisis deskriptif persepsi siswa terhadap pembelajaran dilakukan untuk mengetahui persentase persepsi siswa.

Tabel 15. Hasil Analisis Persentase Skor Deskriptif Persepsi Siswa

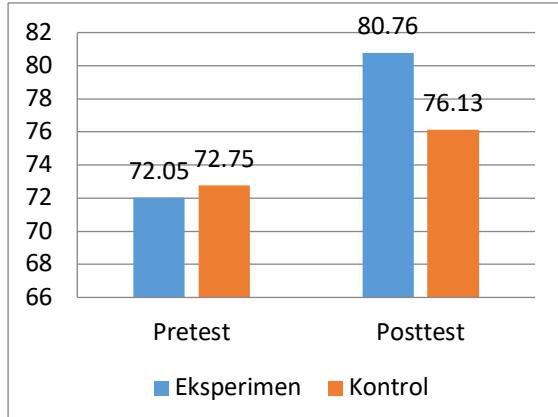
Data	Rata – rata skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
Kelas Eksperimen	3,68	93	Sangat Baik
Kelas Kontrol	3,33	84	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis diperoleh persentase skor persepsi dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa pada kelas eksperimen lebih besar daripada persepsi siswa pada kelas kontrol.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa pada materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *Group Investigation* merupakan salah satu metode

kompleks dalam pembelajaran kelompok yang mengharuskan siswa untuk menggunakan *skill* berpikir level tinggi (Miftahul Huda, 2015: 292).

Hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji *t-test* untuk hasil belajar kognitif, maka dapat disimpulkan bahwa hasil hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol setelah adanya penerapan *Group Investigation*.



Grafik 1. Grafik rata-rata tes hasil belajar kognitif

Rata-rata tes hasil belajar *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut 72,05 dan 72,75 sedangkan rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut 80,76 dan 76,13. Peningkatan hasil belajar kognitif untuk kelas eksperimen diperoleh nilai $\langle g \rangle$ sebesar 0,311 dengan kriteria peningkatan sedang dan untuk kelas kontrol diperoleh nilai $\langle g \rangle$ sebesar 0,124 dengan kriteria peningkatan rendah. Berdasarkan nilai *posttest*, ketuntasan siswa dalam memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 pada kelas eksperimen sebanyak 27 siswa sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 16 siswa. Berdasarkan analisis hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa penerapan *Group Investigation* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif.

Model pembelajaran *Group Investigation* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan suatu kegiatan yaitu berupa penyelidikan (investigasi). Melalui penyelidikan, siswa belajar untuk bereksplorasi atau melakukan penemuan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Adanya interaksi tersebut siswa dilatih untuk belajar mandiri dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam tugas investigasi.

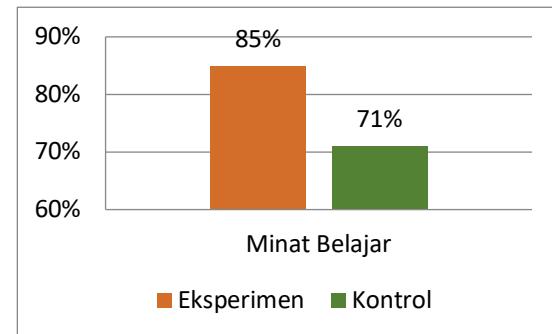
Melalui kegiatan penyelidikan, siswa diberikan pengalaman langsung dan diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi

pengetahuannya sendiri dengan memberikan kesempatan siswa untuk menuangkan ide-ide atas masalah yang dikerjakan sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Adanya keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan investigasi dan presentasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.

Hasil analisis minat belajar merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan hasil belajar ranah afektif. Data minat belajar diperoleh dari lembar angket siswa dan lembar observasi pengamatan siswa yang dilakukan oleh 3 observer yang diasumsikan sama dengan alasan tingkat jenjang pendidikan sama, terdapat rubrik lembar observasi yang memuat definisi operasional perilaku yang diamati, dan dilakukan uji reliabilitas observasi untuk menguji taraf kepercayaan terhadap observasi tersebut.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik (Purwanto, 2007: 56).

Hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji *t-test* untuk minat belajar, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada minat belajar siswa kelas kontrol.



Grafik 2. Grafik persentase peningkatan minat belajar

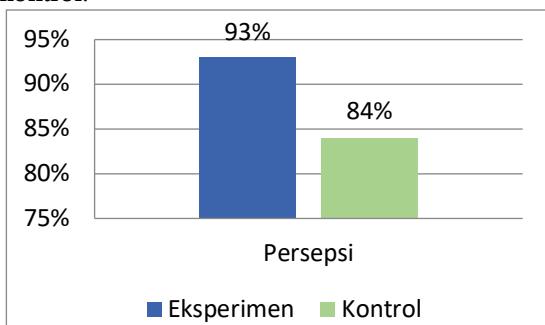
Peningkatan minat belajar dapat dilihat dari persentase minat belajar kelas eksperimen sebesar 85% termasuk kategori sangat baik, sedangkan persentase pada kelas kontrol sebesar 71% termasuk kategori baik. Berdasarkan analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Group Investigation* berbantuan

Captivate dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran *Group Investigation* dengan bantuan media *Captivate* membuat siswa lebih semangat belajar karena menggunakan model pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Captivate* yang memuat demonstrasi atau simulasi canggih dan terdapat kuis dapat membantu proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif mengakibatkan siswa cenderung merasa tertarik, memberikan perhatian dan merasa senang yang akan mendorong siswa lebih giat belajar.

Hasil analisis persepsi merupakan salah satu kategori jenis perilaku yang berkaitan dengan hasil belajar ranah psikomotorik. Data persepsi belajar diperoleh dari lembar angket siswa. Menurut Sugihartono, dkk (2007: 7) persepsi adalah perilaku manusia diawali dengan adanya penginderaan atau sensasi. Penginderaan atau sensasi adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indera manusia. Setelah stimulus masuk ke dalam alat indera manusia, maka otak akan menerjemahkan stimulus tersebut. Kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus disebut dengan persepsi.

Hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji *t-test* untuk persepsi siswa, maka dapat disimpulkan persepsi siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada persepsi siswa kelas kontrol.



Grafik 3. Grafik persentase peningkatan persepsi

Peningkatan persepsi siswa dapat dilihat dari persentase skor persepsi siswa pada kelas eksperimen sebesar 93 % berkriteria sangat baik dan kelas kontrol sebesar 84 % termasuk kriteria sangat baik. Berdasarkan analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Group Investigation* berbantuan *Captivate* dapat meningkatkan persepsi siswa terhadap pembelajaran.

Persepsi merupakan salah satu jenis perilaku ranah psikomotorik yang termasuk dalam tiga taksonomi Benyamin S. Bloom yang disebut ranah belajar. Dengan adanya peningkatan persepsi siswa maka berkaitan dengan peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik siswa dalam pembelajaran.

Kendala yang dialami dalam pelaksanaan penelitian diantaranya, kurang maksimal dalam mengatur waktu agar proses pembelajaran berlangsung optimal khususnya keaktifan siswa. Selain itu observer mengalami kesulitan untuk menghafal nama siswa dalam observasi, sehingga peneliti memutuskan membagi tugas observasi pada 3 observer yang diasumsikan sama dengan alasan tingkat jenjang pendidikan sama, terdapat rubrik lembar observasi yang memuat definisi operasional perilaku yang diamati, dan dilakukan uji reliabilitas observasi untuk menguji taraf kepercayaan terhadap observasi tersebut. Dengan adanya pembagian tugas observasi pada 3 observer dapat mengurangi kesulitan untuk menghafal nama siswa.

D. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan:

1. Implementasi model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Captivate* dapat menghasilkan hasil belajar kognitif yang cukup baik. Peningkatan hasil belajar kognitif dapat dilihat dari hasil analisis uji Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,311 (sedang), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,124 (rendah).
2. Implementasi model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Captivate* dapat menghasilkan minat belajar yang sangat baik. Minat belajar kelas eksperimen sebesar 85% (sangat baik), sedangkan minat belajar kelas kontrol sebesar 71% (baik).
3. Implementasi model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Captivate* dapat menghasilkan persepsi siswa yang sangat baik terhadap pembelajaran. Persepsi siswa kelas eksperimen sebesar 93% (sangat baik), sedangkan persepsi siswa kelas kontrol sebesar 84% (sangat baik).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. 2011. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran *Group Investigation* pada Mata Kuliah Pengetahuan Lingkungan di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas

- Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jabal Ghafur. *Sains Riset*, 1(2)
- Ardiyanto, A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Captivate* 8 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Teknik Audio Video Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3): 973-978
- Suharsimi, A. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi revisi VI Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. 1992. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Walgitto, B. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Bruyndonckx, D. 2015. *Mastering Adobe Captivate* 8. Birmingham: Packt Publishing
- Dalyono. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Indonesia
- Dewi, R. P. 2012. Penerapan Model *Group Investigation* Terhadap Hasil Belajar Materi Bahan Kimia Di SMP. *Unnes Science Education Journal*, 1(2): 69-76
- Hadi, S. 1991. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Edisi Revisi VI. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hake, R. R. 1998. *Interactive-Engagement Vs Traditional Methods: A-Six-Thousand Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses*. *American Journal of Physics*, 6 (1): 64-80
- Handayani, T. L. 2013. Efektivitas *Group Investigation* Ditunjang Penugasan Awetan Bioplastik Terhadap Hasil Belajar dan Minat Wirausaha. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(1): 73-81
- Huda, M. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwanto, N. 2007. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rifa'i, A. dan Anni, C. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3
- Safari. 2005. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soenarto, S. 2005. *Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah rangkaian listrik*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. 2009. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widoyoko, E. P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yulinda, E. 2007. *Microsoft Word 2007*. Jakarta: Ercontara Rajawali.