



PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF INOVATIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN *SUCKER BALL*

Febriyan Al Hamidi[✉]

Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2012
Disetujui Februari 2012
Dipublikasikan Agustus 2012

Keywords:
Media Sucker Ball Game
Learning Outcomes
Fun Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran PAIKEM dengan metode permainan *Sucker ball* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata *pos test* kelas eksperimen adalah 75,47 dan rata-rata kelas kontrol adalah 67,97. Untuk hasil dari perhitungan dengan uji perbedaan rata-rata dari nilai *post test* diperoleh $t_{hitung} = 1,403$ sedangkan $t_{tabel} = 1,35$. Untuk $\alpha = 5\%$ dan $dk = (32+32-2) = 62$ diperoleh $t(0,95)(62) = 1,35$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, hal ini berarti ada perbedaan kualitas belajar secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan PAIKEM dengan hasil belajar yang menggunakan metode ceramah.

Abstract

This study aims to determine the results of classroom learning using the method of learning models PAIKEM Sucker ball game compared to the class using lecture methods vary. The study design used in this study is the type of experimental research. Based on research results, obtained an average post test experimental class is 75.47 and the average grade control was 67.97. For results of test calculations with an average difference of post-test scores obtained $t_{hitung} = 1.403$ while the $t_{tabel} = 1.35$ for $\alpha = 5\%$ and $dk = (32 + 32 - 2) = 62$ is obtained $t(0.95)(62) = 1.35$. Because $t_{hitung} > t_{tabel}$ so H_0 is rejected, this means that there are significant differences in the quality of learning between the experimental and the control groups. Based on the research results can be concluded that there are differences in learning outcomes between the classes that use PAIKEM with learning outcomes using the lecture method

© 2012 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung C4 Lantai 1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email: sejarahunnes@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan. Kondisi ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kurikulum yang digunakan, kebijakan pemerintah dalam hal ini Depdiknas, fasilitas yang ada, kualitas guru, kualitas murid yang belajar dan lain sebagainya. Dari beberapa hal di atas satu dengan yang lainnya saling mempengaruhi dan saling mendukung keberadaannya sehingga ketika salah satu diantaranya tidak mendukung maka akan berpengaruh negatif pada hasil belajar.

Pembelajaran yang efektif seharusnya pembelajaran yang lebih memperdayakan siswa dalam proses belajar mengajar (Hamalik 20, 200810; Harjanto). Namun, pembelajaran selama ini hanya berpusat pada guru dan kurang relevan dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah strategi belajar yang tidak hanya mengharuskan siswa menghafal materi pelajaran tetapi juga sebuah strategi untuk memotivasi siswa agar kegiatan proses belajar mengajar dapat tercapai sesuai tujuan.

Pelajaran sejarah di sekolah selama ini juga terkesan tidak menarik bagi siswa, siswa menganggap pelajaran sejarah hanya sebagai pelajaran yang lebih bersifat hafalan. Pengajaran sejarah juga masih menggunakan cara konvensional yaitu guru dalam menyampaikan materi sering memakai metode ceramah, di sini yang aktif adalah guru sedangkan siswa hanya pasif mencatat dan mendengarkan sehingga aktivitas dan kreativitas kurang tampak. Guru adalah salah satu jendela melihat dunia bagi anak didiknya, selain kedua orang tuanya, televisi, internet dan lain-lain. Guru masih memegang peranan sentral dalam membukakan pikiran siswa untuk melihat dunia yang berkembang dengan cepat dan dinamis (Asmani, 2009:59).

Menurut pengamatan saya selama melaksanakan PPL di SMP 7 Semarang hasil belajar sejarah siswa masih banyak yang dibawah nilai KKM, hal ini dikarenakan minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran sejarah sangat rendah yang mengakibatkan belum tercapainya hasil belajar yang maksimal. Guru dalam pembelajaran menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru dan metode yang digunakan juga monoton, yaitu hanya dengan metode ceramah yang membuat siswa tidak memperhatikan guru saat pelajaran. Sarana dan prasarana di SMP 7 Semarang tidak lengkap, hanya memiliki satu LCD dan itu di letakkan di ruang laboratorium untuk memakainya harus menyuruh murid pindah keruangan labotarium maka hal itu sangat

tidak efektif.

Pembelajaran di tingkat SMP harus berusaha menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai. Permasalahan yang dihadapi salah satunya adalah minimnya media pembelajaran yang ada di SMP 7 Semarang. Guru harus dapat memaksimalkan media yang ada dan menggunakannya dengan tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media yang tepat yaitu menggunakan media yang ada untuk menciptakan pembelajaran efektif, pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berusaha menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan proses belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Setelah mempelajari masalah pembelajaran sejarah yang ada di kelas VII SMP 7 Semarang peneliti memilih model pembelajaran PAIKEM (pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan) dengan menggunakan media permainan *Sucker Ball*. Peneliti memilih model pembelajaran ini dikarenakan peneliti tertarik dengan model pembelajaran PAIKEM dan ingin mencoba menerapkannya. Peneliti memilih media permainan *Sucker Ball* karena *Sucker ball* merupakan permainan belajar, hal ini dimaksudkan agar dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan membebaskan kecerdasan penuh dan tidak terhalang sehingga dapat memberikan banyak sumbangan dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Ahmadi & Amri, 2011).

Salah satu materi dalam pelajaran sejarah yaitu materi kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia. Dalam mempelajari materi ini siswa kebanyakan bingung untuk memahaminya karena guru hanya bercerita sedangkan materi ini butuh sesuatu yang baru agar siswa dapat menangkap materi yang di sampaikan. Peneliti memilih materi ini karena dulu waktu melakukan PPL mengajar pokok bahasan tersebut.

Jika penerapan metode pembelajaran untuk semua pelajaran menggunakan metode ceramah sebagai metode utama disertai penggunaan media yang tidak membuat siswa interaktif, maka proses belajar bisa terasa membosankan bagi siswa. Oleh karena itu perlu diupayakan suatu media pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran yang sesuai sehingga bisa menimbulkan partisipasi siswa dengan harapan partisipasi siswa akan dapat membantu siswa sendiri dalam mendalami mata pelajaran Sejarah.

Rendahnya mutu sumber daya manusia

Indonesia tidak lepas dari sistem pendidikan di Indonesia, dalam pelajaran sejarah proses pendidikan siswa harus di tuntut memahami materi dengan cara menghafal tetapi pada kenyataannya beberapa siswa tidak memiliki kemampuan tersebut sehingga materi tidak dapat di pahami secara maksimal.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen diperlukan dua kelompok sasaran penelitian. Dimana satu kelompok diberikan perlakuan khusus dan satu kelompok lagi dikendalikan pada satu keadaan yang pengaruhnya dijadikan sebagai pembanding. Oleh karena itu, kelompok kedua ini dinamakan kelompok kendali atau kelompok kontrol.

Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu dengan memberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker ball*, kemudian mengadakan tes akhir untuk melihat hasil pembelajarannya. Sedangkan perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol yaitu dengan menggunakan model pembelajaran ceramah dan setelah pembelajaran selesai diberikan tes akhir yang sama dengan tes yang diberikan pada kelas eksperimen.

Prosedur penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut. Tahap pertama, tahap persiapan. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap persiapan adalah sebagai berikut. (1) Melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan awal; (2) Menyusun perangkat pembelajaran dan perangkat tes yang digunakan pedoman dalam pelaksanaan penelitian; (3) Menentukan populasi penelitian; (4) Menentukan sampel penelitian yang digunakan penelitian, yaitu 1 kelas sebagai kelas kontrol dan 1 kelas sebagai kelas eksperimen; (4) Melakukan uji coba soal pada kelas yang telah menempuh materi kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia. Uji coba instrumen dilaksanakan pada kelas VIII A SMP Negeri 7 Semarang; (5) Menganalisis hasil uji coba perangkat tes.

Tahap berikutnya adalah tahap inti. Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan tiga kali pertemuan, dengan rincian pertemuan pertama dilaksanakan *pre test*, pada pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran dan pada pertemuan terakhir dilaksanakan *post test*. Pada setiap pertemuan alokasi waktunya adalah 2 x 30 menit atau 2 jam pelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran ceramah, sedangkan pada kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran eksperimen dengan model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker Ball*. Kedua kelas diberi *post test* untuk mengetahui hasil belajar kedua sampel.

Kemudian, tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi yang dilakukan adalah menganalisis data hasil penelitian belajar kedua sampel. Pada tahap evaluasi ini diperoleh data yang dapat menjawab hipotesis penelitian yang telah ditentukan. 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, 2008: 80). Populasi adalah keseluruhan individu dalam wilayah penelitian yang menjadi subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 7 Semarang tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 256 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2008:81). Dengan jumlah populasi yang besar, penelitian ini tidak mungkin mempelajari semua yang ada dalam populasi, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka penelitian ini menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Anggota populasi penelitian bersifat homogen, sehingga sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik Random Sampling. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 7 Semarang tahun pelajaran 2011/2012 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VII D sebagai kelas kontrol, alasan pemilihan kelas VII D sebagai kelas kontrol adalah kelas tersebut stabil dan siswanya tenang dalam menerima pelajaran sejarah sedangkan kelas VII H sebagai kelas eksperimen, alasannya kelas VII H terletak di luar lingkungan sekolah jadi saat diberi perlakuan tidak mengganggu kelas yang lain.

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SMP Negeri 7 Semarang dengan alamat Jl. Imam Bonjol No. 191 A Semarang. Penelitian di SMP Negeri 7 Semarang dilaksanakan pada semester I Tahun pelajaran 2011/2012.

Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan penelitian, waktu pembelajaran antara kelompok eksperimen dan

gan kelompok kontrol adalah sama yaitu 3 pertemuan, 2 pertemuan digunakan untuk pembelajaran dan pertemuan terakhir digunakan untuk evaluasi pembelajaran atau disebut juga dengan post test. Selain itu, kedua kelompok diberikan materi dengan materi pokok yang sama yaitu materi tentang "Kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia".

. Dilihat dari saat penelitian berlangsung, terdapat beberapa fakta. Pertama, model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker ball* pada saat pembelajaran membuat siswa lebih senang. Perasaan senang tersebut akan menimbulkan ketertarikan dan motivasi yang besar untuk belajar dan semangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kedua, model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker ball* sangat diterima oleh siswa, terbukti dengan adanya peningkatan nilai dari hasil pos test yang di berikan oleh peneliti.

Keantusiasan siswa terhadap model pembelajaran ini dapat dilihat dengan adanya beberapa siswa yang memberanikan diri mencoba untuk menjawab pertanyaan tanpa adanya perintah dari peneliti untuk melakukannya. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran ini, akan tetapi juga masih terdapat beberapa siswa yang masih malu untuk melakukannya, adanya suatu motivasi sangatlah penting agar siswa aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker ball* sangat efektif digunakan sebagai salah satu model pembelajaran di kelas.

Pada penelitian kelas yang satunya yaitu kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ceramah bervariasi. Sesuai dengan teori Wina Sanjaya (2006: 145) bahwa melalui pembelajaran ceramah bervariasi bervariasi sangat "mudah" dan "mudah" untuk dilakukan. Mudah dalam hal ini dimaksudkan proses ceramah bervariasi tidak memerlukan peralatan-peralatan yang lengkap dan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pembuatan alat peraga atau media yang akan dipakai. Peneliti hanya mempersiapkan konsep materi apa yang akan diajarkan dengan menyiapkan beberapa sumber belajar seperti buku paket dan LKS, akan tetapi melalui ceramah bervariasi peneliti sulit untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung dimana siswa diberi kesempatan untuk bertanya tidak ada seorangpun ada yang mau bertanya. Terdapat juga beberapa siswa yang terlihat berbicara dengan teman sebangkunya, ada juga yang

melamun dan ada juga yang tidak menghiraukan apa yang di sampaikan karena beberapa siswa menganggap peneliti adalah tidak guru bagi mereka sehingga peneliti memberikan pertanyaan kejutan atau mengingatkan siswa agar siswa kembali memperhatikan materi yang disampaikan.

Simpulan

Penerapan model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker ball* yang telah dilaksanakan di kelas VII semester ganjil SMP Negeri 7 Semarang tahun pelajaran 2011/2012 lebih baik dan lebih efektif daripada pembelajaran menggunakan model ceramah pada materi kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia. Sehingga peneliti bisa menyimpulkan bahwa model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker ball* bisa diterapkan dalam mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker ball* memperoleh hasil nilai rata-rata adalah 75,47, sedangkan pada Pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah bervariasi memperoleh hasil nilai rata-rata adalah 67,97. Hasil di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan perlakuan model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker ball* lebih baik dari kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dikarenakan hasil rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar sejarah yang cukup signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran PAIKEM dengan menggunakan media permainan *Sucker ball* dan siswa yang diajar dengan metode ceramah pada pokok bahasan kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan uji perbedaan rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 1,403$ Untuk $\alpha = 5\%$ dan $dk = (32+32-2) = 62$ diperoleh $t_{(0,95)(62)} = 1,403$. Karena $t_{hitung} > t_{(0,95)(62)}$ maka H_0 ditolak, hal ini berarti ada perbedaan kualitas belajar secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian diatas, maka dapat disarankan beberapa hal, yaitu: Bagi guru, khususnya guru sejarah hendaknya lebih cermat dalam memilih metode mengajar sesuai dengan situasi, kondisi dan materi pelajarannya. Dalam hal belajar mengajar terutama dalam hal penyampaian materi guru tidaklah harus bersifat *teks-book orienterd* saja, tetapi juga guru harus mampu

menggunakan metode-metode lain yang membuat siswa aktif dan antusias dalam mengikuti mata pelajaran sejarah. Pihak sekolah hendaknya lebih bijak dan lebih selektif dalam menentukan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan bagi sekolahnya agar dalam penyampaian hasil belajar dapat dicapai secara optimal.

Daftar Pustaka

- Ahmadi & Amri. 2011. *PAIKEM GEMBROT Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Asmani, Jamal Makmur. 2009. *Tips Menjadi Guru Inspiratif Kreatif dan Inovatif*. Yogyakarta:DIVA Press
- Hamalik, O. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Harjanto. 2008. *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: Rineka cipta
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfa Beta