

Penerapan Model Pembelajaran Konvensional Berbantu Media CD Interaktif dan *TGT* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Patrice Ester Paruntu¹⁾, Lana Najih Nadia²⁾, Siti Kholifah³⁾

¹⁾SMP Negeri 18 Halmahera Utara, Halmahera Utara,

²⁾SMP Islam Sultan Agung 4, Semarang

³⁾PPS Unnes, Semarang

patriceparuntu@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada penerapan model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif dan model pembelajaran *TGT*, manakah yang lebih efektif, model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif atau *TGT* dan bagaimana ketuntasan belajar klasikal pada kelas yang diberi penerapan model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif dan *TGT*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas SMP Negeri 18 Halmahera Utara tahun pelajaran 2014/2015 dan sampelnya adalah siswa kelas VIII. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Metode yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dokumentasi, tes, wawancara dan observasi. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa (1) terdapat perbedaan pada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif dan yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games and Tournament*, (2) Rata-rata prestasi belajar yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif lebih baik daripada dengan model pembelajaran *TGT*, dan (3) Ketuntasan belajar pada kelas eksperimen 1 (model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif) mencapai 93%, dan pada kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) mencapai 87%. Diharapkan hasil penelitian nantinya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan guru matematika di SMP/MTs dapat menggunakan beberapa cara yang berbeda dalam memberikan materi kepada siswa, antara lain dengan menggunakan model atau metode pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang hendak disampaikan guna menciptakan siswa yang aktif dan berprestasi.

Kata Kunci: Konvensional, CD Interaktif, *TGT*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menuntut berbagai kemajuan di semua bidang. Dalam suatu pembelajaran, kelas merupakan entitas kecil dalam bidang pendidikan yang justru menjadi ujung tombak tercapainya tujuan pembelajaran. Di dalam kelaslah proses transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Namun, proses transfer pengetahuan tersebut dapat terganggu apabila model yang digunakan dalam mentransfer pengetahuan itu tidak tepat, bahkan monoton. Model yang tidak tepat dan monoton akan mengakibatkan pengetahuan yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik. Bahkan, peserta didik akan merasa bosan di dalam kelas. Jika hal ini tidak ditemukan jalan keluar, penyerapan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik akan menurun. Keadaan seperti ini tentu bukan hal yang diharapkan oleh pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu, upaya perbaikan dalam pendidikan bukan lagi sebuah keharusan, melainkan sebuah kebutuhan.

Menurut wawancara yang peneliti lakukan dengan peserta didik SMP Negeri 18 Halmahera Utara, diutarakan bahwa dalam proses pembelajaran matematika, peserta didik merasa senang, sangat tertarik dan antusias jika diberikan sebuah pembelajaran yang didalamnya memuat suatu permainan. Hal tersebut sesuai dengan perkembangan peserta didik pada usia tersebut dimana peserta didik masih dalam fase anak-anak yang suka bermain. Ketertarikan terhadap permainan tersebut tentunya akan lebih baik jika permainan tersebut dapat diarahkan dalam sebuah pembelajaran. Penelitian Febrian, dkk (2013) mengenai pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*), menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran TGT berpendekatan PMRI berbantuan permainan tradisional mengakibatkan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang mencapai KKM secara individual maupun klasikal.

Selain permainan dalam pembelajaran, perkembangan zaman juga menuntut untuk mengembangkan ICT (*Information and Communication Technology*). Dalam penelitian yang dilakukan Abdullah, dkk (2013) mengenai pembelajaran menggunakan media CD Interaktif, menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media CD interaktif dapat memancing peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan rata-rata hasil belajarnya lebih baik dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang dikenakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mencoba mengimplementasikan model dan media pembelajaran yang inovatif. Diharapkan peserta didik akan semakin membaik dalam segi penerimaan pengetahuan, minat belajar, dan hasil belajar. Maka terdapat beberapa permasalahan yaitu (1) Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada penerapan model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif dan model pembelajaran TGT? (2) Lebih efektif mana pembelajaran menggunakan model konvensional dengan CD Interaktif dan TGT? (3) Bagaimana ketuntasan belajar klasikal pada kelas yang diberi penerapan pembelajaran model konvensional dengan CD Interaktif dan TGT?

METODE

Langkah-langkah Penelitian

Langkah pertama adalah persiapan. Pada langkah ini yang dilakukan adalah melakukan koordinasi dan perijinan kepada pihak sekolah; mengidentifikasi masalah dengan teknik wawancara; menentukan sampel; menentukan kelas uji coba; mengumpulkan data awal; melakukan persiapan perangkat pembelajaran. Langkah kedua yaitu melakukan perlakuan sesuai rencana penelitian, kelas eksperimen 1 dengan pembelajaran konvensional menggunakan media CD Interaktif dan kelas eksperimen 2 dengan model pembelajaran TGT. Langkah ketiga yaitu mengumpulkan data-data yang telah diinginkan, kemudian mengolah dan menganalisisnya untuk menyimpulkan hasil akhir, menyusun laporan hasil penelitian, dan melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Halmahera Utara tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah sebanyak 8 kelas. Sampel dalam penelitian adalah kelas VIII4 dan VIII6, terpilihnya sampel tersebut dalam penelitian ini adalah kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama.

Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, dan tes.

Instrumen Penelitian

Dalam pengolahan data penelitian ini, alat yang digunakan adalah materi dan bentuk tes berupa soal uraian sebanyak 15 soal; penyusunan perangkat tes, pelaksanaan tes uji coba, menganalisis perangkat tes, meliputi validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest Only Control design*. Kedua kelas diberi posttest, yaitu pada akhir eksperimen.

Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana suatu treatment itu berpengaruh, maka terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel treatment dalam penelitian ini adalah model pembelajaran konvensional menggunakan media CD Interaktif dan model pembelajaran TGT. Sedangkan variabel responnya adalah hasil belajar matematika.

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Konvensional

Blanchard dalam Suprijono (2009: 83), model pembelajaran tradisional atau model pembelajaran konvensional memiliki pola: menyandarkan pada hafalan, berfokus pada satu bidang (disiplin), nilai informasi bergantung pada guru, memberikan informasi kepada peserta didik sampai pada saatnya dibutuhkan, dan penilaian hanya untuk akademik formal berupa ujian.

Kegiatan mengajar dalam pembelajaran konvensional cenderung diarahkan pada aliran informasi dari guru ke peserta didik, serta penggunaan metode ceramah terlihat sangat dominan. Pola mengajar kelihatan baku, yakni menjelaskan sambil menulis di papan tulis serta diselingi tanya jawab, sementara itu peserta didik memperhatikan penjelasan guru sambil mencatat di buku tulis.

Pembelajaran konvensional adalah cara penyampaian pelajaran dari seorang guru dengan menjelaskan materi dan contoh soal, sedangkan peserta didik mendengarkan dan membuat catatan sehingga peserta didik tidak aktif.

Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Fathurrohman, 2015: 55).

Berdasar apa yang diungkapkan oleh Slavin (dalam Fathurrohman, 2015: 56) model pembelajaran TGT memiliki langkah-langkah (sintaks):

a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok

b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya beranggotakan 5-6 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim berkumpul untuk mempelajari LKS. Ketika peserta didik mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kerja tim yang paling sering dilakukan adalah membetulkan setiap kekeliruan atau miskonsepsi apabila teman sesama tim membuat kesalahan. Kerja tim ini merupakan ciri terpenting TGT. Pada setiap saat, penekanan diberikan kepada anggota tim agar melakukan yang terbaik untuk timnya, dan pada tim agar melakukan yang terbaik untuk anggotanya. Hal tersebut yang memiliki pengaruh yang berarti pada hasil belajar.

c. *Games Tournament*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Pertama, tiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian berisi nomor soal dan diberikan pada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya, soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan selesai, pemain membacakan hasil pekerjaan yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu, pembaca soal membuka kunci jawaban dan skor hanya dibeikan pada pemain yang kali pertama menjawab benar. Jika semua menjawab salah maka kartu dibiarkan saja, dan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan. Disamping itu posisi pemain diputar searah jarum jam agar tiap peserta turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, penantang, dan pembaca soal. Dalam turnamen ini pembaca soal hanya bertugas membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain.

d. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Untuk memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok dilakukan dengan menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Dengan kriteria sebagai berikut: *Top*

Scorer (skor tertinggi), *High Middle Scorer* (skor rendah), *Low Middle Scorer* (skor rendah), *Low Scorer* (skor terendah).

CD Interaktif

CD interaktif salah satu bahan ajar yang memiliki beragam bentuk variasi, ada yang berbentuk permainan, soal-soal, dan ada pula yang berbentuk materi bahan ajar (Prastowo, 2012: 327). Struktur bahan ajar yang berbentuk CD interaktif meliputi enam komponen, yaitu (1) judul, (2) petunjuk pembelajaran, (3) kompetensi dasar atau materi pokok, (4) informasi pendukung, (5) latihan, dan (6) penilaian. Majid (2007:181) menjelaskan multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Untuk menunjang model pembelajaran konvensional yang diterapkan, maka akan digunakan bahan ajar CD Interaktif. Saat ini sudah mulai banyak orang memanfaatkan bahan ajar ini, karena di samping menarik juga memudahkan penggunaanya dalam mempelajari materi tertentu. CD Interaktif yang di gunakan untuk membantu mempertajam pesan yang akan disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. CD Interaktif yang akan digunakan pada penelitian ini adalah CD Interaktif yang disusun dengan sistematis dan semenarik mungkin sehingga dapat mudah dimengerti oleh peserta didik, juga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar.

HASIL

Pada tahap awal, peneliti melakukan koordinasi kepada pihak sekolah dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran matematika yang bersangkutan. Kemudian melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika mengenai kondisi, situasi, dan prestasi belajar matematika. Langkah selanjutnya menentukan kelas uji coba, dilakukan dengan mengambil satu kelas yang diajar oleh guru yang sama dan bukan menjadi sampel dalam penelitian. Dipilih kelas VIII5 dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas uji coba. Setelahnya mencatat nama-nama siswa kelas VIII4, dan VIII6 yang masing-masing berjumlah 30 siswa, beserta nilai Ulangan Akhir Semester I pelajaran matematika sebagai data awal. Uji coba dilakukan pada tanggal 10 Mei 2015. Bentuk tes yang digunakan yaitu uraian sebanyak 15 soal dengan alokasi waktu 60 menit.

Berdasarkan hasil analisis data awal diperoleh bahwa data awal kedua kelas sampel berdistribusi normal, mempunyai varians yang homogen dan tidak terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar sebelum diberi perlakuan.

Analisis deskriptif data prestasi belajar siswa yang dikenai model pembelajaran Konvensional dengan media CD Interaktif (K1) memperlihatkan bahwa mean nilai siswa yang diperoleh sebesar 83,183, nilai median yaitu 85,5, dan nilai modus yaitu 80,654. Dilihat dari hasil ini didapatkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Data prestasi belajar ini memperlihatkan bahwa prestasi belajar siswa baik.

Analisis deskriptif data prestasi belajar siswa yang dikenai model pembelajaran TGT (K2) memperlihatkan bahwa mean nilai siswa yang didapat sebesar 79,933, nilai median yaitu 80,335, dan nilai modus yaitu 80,865. Dilihat dari hasil ini didapatkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Data prestasi belajar ini memperlihatkan bahwa prestasi belajar siswa cukup baik.

Hasil analisis data akhir juga diperoleh bahwa data awal K1 dan K2 berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Dengan uji t Dua Pihak digunakan untuk uji hipotesis 1, untuk mengetahui rata-rata hasil belajar pada data akhir dari kelas yang mendapat model pembelajaran Konvensional dengan media CD Interaktif dan yang dikenakan model pembelajaran TGT. Berdasarkan kriteria pengujian bahwa H_0 diterima jika nilai $t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t < t_{\frac{1}{2}\alpha}$, ternyata diperoleh $2,002 > -0,534 > -2,002$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Diperoleh hasil nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $1,935 \geq 1,671$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar pada siswa yang mendapat model pembelajaran Konvensional dengan media CD Interaktif dan yang mendapat model pembelajaran TGT pada pokok bahasan Volume Kubus dan Balok kelas VIII.

Uji t Satu Pihak digunakan untuk uji hipotesis 2. Pada hipotesis 2 bertujuan untuk mengetahui lebih baik mana rata-rata prestasi belajar matematika pada siswa yang dikenakan model pembelajaran Konvensional dengan media CD Interaktif dan yang dikenakan model pembelajaran TGT. Diperoleh, $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $1,935 \geq 1,671$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata prestasi belajar siswa pada siswa yang dikenakan model pembelajaran Konvensional dengan media CD Interaktif lebih baik dari siswa yang dikenakan model pembelajaran TGT, pokok bahasan Volume Kubus dan Balok kelas VIII.

Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran yang telah diberikan, maka digunakan analisis ketuntasan belajar. Secara klasikal, ketuntasan belajar pada kelas eksperimen 1 (model pembelajaran Konvensional dengan media CD Interaktif) mencapai 93%, dan pada kelas eksperimen 2 (model pembelajaran TGT) mencapai 87%.

Dalam teori Piaget, perkembangan kognitif pada peringkat ini merupakan ciri perkembangan remaja dan dewasa yang menuju ke arah proses berpikir dalam peringkat yang lebih tinggi. Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan peringkat perkembangan kognitif siswa. Pembelajaran mengacu kepada kegiatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik. Pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dikonstruksi dan direkonstruksi peserta didik (Isjoni, 2012: 53). Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik haruslah bersifat aktif. Teori belajar ini sesuai dengan model pembelajaran TGT. Karena dalam model ini dalam pembelajarannya terdapat interaksi langsung antar siswanya, yaitu dari kelompok besar yang terdiri dari enam anak, dibandingkan pada kelompok yang lain untuk lebih memeratakan partisipasi anggota kelompok maka diberikan giliran siapa yang akan menjadi pembaca soal, penjawab soal, dan pengambil kartu soal (disini pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan begitu saja tetapi dibangun sendiri oleh siswa).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data statistik dan kenyataan dilapangan disimpulkan bahwa (1) Terdapat perbedaan pada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif dan yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games and Tournament*. (2) Rata-rata prestasi belajar yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif lebih baik daripada dengan model pembelajaran TGT, dan (3) Ketuntasan belajar pada kelas eksperimen 1 (model pembelajaran konvensional dengan media CD Interaktif) mencapai 93%, dan pada kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) mencapai 87%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. S., Supandi, dan Nizaruddin. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran BerbasisKonstruktivisme Menggunakan CD InteraktifTerhadap Karakter Siswa SMP. *Jurnal Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. ISBN 978 – 979 – 16353 – 9 – 4.
- Fathurrohman, M. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-ruz Media.
- Febrian, D. W., Wardono, dan Supriyono. 2013. Pembelajaran TGT Melalui Pendekatan PMRI Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Journal of Mathematics Education*. ISSN 2252-6927.
- Majid, Abdul. 2007. *Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Struktur Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif; Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Suprijono, agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.