



Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* dengan Media Berbeda dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Hasil-Hasil Kebudayaan Masyarakat Indonesia

Siswati

SMA Negeri I Kauman

siswatitep2013jk@gmail.com

Abstract

The purpose of research is to know the different influence in using different media on cooperative learning type Group Investigation in increasing the ability to identify the result of Indonesian society. The kind of research in quasi experiment with posttest only control design consisting of two independent variables, one moderator variable and one independent variable. Independent variable is the usage of picture media and museum model in investigation group learning, moderator variable is active-reflective learning while dependent variable is the ability in indentifying the culture results of Indonesian society. Research population is the whole class of the first years students both SMAN I Kauman consisting of 328 students and SMAN I Tulungagung consisting of 150 students. The research uses purposive sampling with the approaching class (class X A, class X B) and (class X C, class X D). Class X A and X B as experiment classes 70 student and class X C and X D as controlled classes as 69 students. Experiment class is taught with GI learning while controlled class uses museum media. Data is collected with learning style test and post test items. The data results are analyzed by using MANOVA statistic with 5% significant level. The results of research are (1) there different between the application of learning cooperative, cooperative learning method investigation group type GI with picture media and museum media toward the ability in identifying with the proof of means of follows media museum (79,53) is higher than picture media (76.21), (2) There different between active and reflective learning style toward the ability identify the culture of Indonesian Society. It's tested by using MANOVA statistic with significant $0,000 < 0,05$ it means H_0 is refused because of $\text{sig.} < 0,05$. (3) There is interaction between cooperative learning of investigation group type (GI) with picture media and museum media, next learning style toward the ability to identify the culture results of Indonesian society. It's tested by using MANOVA statistic with significant $0,028 < 0,05$ it means H_0 is refused because of $\text{sig.} < 0,05$. It means there is interaction between media, learning style and the ability to identify.

Keywords : GI with different media, learning style, ability in identifying

PENDAHULUAN

Upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional melalui penerapan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006 di dalamnya terdapat perubahan materi dalam pembelajaran

sejarah. Kurikulum yang diterapkan pemerintah masih sarat dengan identitas sejarah sebagai materi hafalan dan sarat dengan bahan ajar, akibatnya pengajar kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran yang dinamis, pembelajaran

kurang bermakna karena cenderung mengejar materi daripada mendorong makna memahami dan menghayati makna yang sedang dipelajari (Mahmidan, 2013). Penyebab lain hasil pembelajaran yang kurang optimal karena materi yang banyak dan rentang waktu yang lama namun tidak didukung dengan optimalisasi penggunaan media (Ahmad, 2010). Hal ini sejalan dengan pendapat Ari (2013) yang menyatakan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah adalah (1) doktrin patent pembelajaran sejarah sejak kita di bangku SD sampai dengan SMA tidak terlepas dari 4 W + 1 H (why, when, where, who dan how) (2) materi masa lampau yang sangat luas meliputi seluruh aspek kehidupan penting manusia di dunia (3) metode pembelajaran cenderung didominasi oleh ceramah (4) ketidakseimbangan jumlah jam tatap muka dengan materi yang ada (5) kurikulum yang selalu berubah-ubah (6) siswa kurang berminat membaca cerita sejarah (7) tidak memadainya sumber-sumber tertulis maupun tidak tertulis (8) sejarah adalah ilmu sosial selalu dipandang sebelah mata sebagai mata pelajaran kelas dua setelah eksakta.

Rendahnya kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat di Indonesia dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satunya adalah metode atau pendekatan yang digunakan guru dalam mengajar. Selama ini penyampaian pelajaran oleh guru lebih sering dilakukan dengan metode ceramah (*direct Instruction*), sehingga proses pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*) dan siswa bersifat pasif dan kurang menggunakan media belajar serta tidak memperhatikan gaya belajar dari siswa.

Oleh karena itu perlu pembenahan dalam proses belajar mengajar, agar lebih menarik antara lain dengan media gambar maupun dengan media museum. Menurut Roestiyah (2002: 47) penggunaan media gambar dapat meningkatkan perhatian siswa, mencegah verbalisme serta tujuan dan sasaran pembelajaran lebih tertuju. Pembelajaran sejarah yang bermakna yang

dapat dilakukan adalah *Contextual Teaching Learning* (CTL), yang bisa dilaksanakan di dalam dan di luar ruangan. Hal terpenting adalah mendekatkan siswa pada dunia nyata. Penerapan di luar kelas salah satunya dengan melakukan kunjungan ke museum. Sebagaimana Hugiono, dkk (1987: 30) menyatakan bahwa salah satu untuk mendapatkan informasi sejarah adalah museum.

Melihat paparan di atas penelitian ini ingin menjawab permasalahan (1) adakah perbedaan pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan media gambar dan media museum terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia (2) adakah perbedaan pengaruh gaya belajar terhadap kemampuan mengidentifikasi dan (3) adakah interaksi penerapan pembelajaran GI dengan media gambar dan museum, gaya belajar terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan pada Siswa Kelas X SMA Negeri I Kauman dan SMA Negeri I Tulungagung. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penerapan GI dengan media berbeda, gaya belajar terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan penelitian quasi eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2012: 77).

Sugiyono (2011: 107) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Rancangan penelitian menggunakan *posttest-only control design* yaitu pemberian tes kepada kedua kelompok dilaksanakan setelah perlakuan

pembelajaran diberikan. Metode eksperimen ini dengan rancangan "Factorial Group Design" dengan 2 kategori, Pengambilan subyek penelitian dilakukan dengan purposive sampling, dengan populasi 478 siswa dengan sampel 139 siswa, sedangkan pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara mengerjakan lembar skala pengukuran yang telah dilakukan uji validitas butir dan uji reliabelitas alpha cronbach. Koefisien hasil uji validitas butir soal antara 0.627-0.690, sedangkan koefien hasil uji reliabelitas alpha cronbach sebesar 0.677. Data post test dan tes gaya belajar dianalisis dengan SPSS for Windows versi 18. dengan uji statiska parametrik setelah dilakukan uji asumsi normalitas dan uji homogenitas.

Hasil uji normalitas sebaran data post test kemampuan mengidentifikasi

hasil-hasil kebudayaan dengan menggunakan teknik kosmogorov-smirnov sebesar 0.041 (nonsignifikan) yang berarti data tersebut berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas varian p value (Sig) sebesar 0.182 > 0.05, maka H0 diterima sehingga disimpulkan bahwa variansi pada data adalah sama (homogen).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini disajikan dalam dua sajian. sajian pertama disebut statistik deskriptif kemampuan mengidentifikasi siswa, dan sajian kedua uji hipotesis. Statistik deskriptik. Statistik deskriptif variabel kemampuan mengidentifikasi siswa hasil post test diuraikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Statistik Kemampuan Mengidentifikasi Siswa dengan metode GI berbasis Media Gambar

N	Valid	70
	Missing	0
Mean		76.2143
Std. Error of Mean		.62782
Median		76.0000
Mode		80.00
Std. Deviation		5.25272
Variance		27.591
Minimum		65.00
Maximum		88.00
Sum		5335.00

Tabel 2. Statistik Kemampuan Mengidentifikasi Siswa dengan metode GI berbasis media museum

N	Valid	69
	Missing	1
Mean		79.5362
Std. Error of Mean		.77624

Median	80.0000
Mode	80.00
Std. Deviation	6.44794
Variance	41.576
Range	30.00
Minimum	66.00
Maximum	96.00
Sum	5488.00

Berdasarkan tabel 1 di atas, pada N = 70 diperoleh mean variabel kemampuan mengidentifikasi yang diberi perlakuan metode GI dengan media gambar sebesar 76.2143, dan pada tabel 2 dengan N= 69, diperoleh mean variabel kemampuan mengidentifikasi setelah diberi perlakuan GI dengan media museum sebesar 79.5362. Mean post test dengan media museum lebih tinggi daripada mean dengan media gambar, artinya terjadi peningkatan 3.3. Standar deviasi dengan media gambar sebesar 5.25272, sedangkan dengan media museum sebesar 6.44794.

Uji Hipotesis. Untuk menguji hipotesa (1) adakah perbedaan pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation (GI)* dengan media gambar dan media museum terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia (2) adakah perbedaan gaya belajar terhadap kemampuan mengidentifikasi dan (3) adakah interaksi penerapan pembelajarn GI dengan media gambar dan museum, gaya belajar terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan pada Siswa, didasarkan pada hasil analisis uji Anova 2 jalur. Kaidah yang digunakan adalah hipotesis alternatif (Ha) yaitu (1) ada perbedaan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation (GI)* dengan media gambar

dan media museum terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, (2) ada perbedaan gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, dan (3) ada interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation (GI)* dengan media gambar dan museum, gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, didukung jika peluang kesalahan (p) > 0.05 atau taraf signifikan 95%. Hipotesis nihil (H0) yaitu (1) tidak ada perbedaan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation (GI)* dengan media gambar dan media museum terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, (2) tidak ada perbedaan gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, dan (3) tidak ada interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation (GI)* dengan media gambar dan museum, gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, didukung jika peluang kesalahan (p) > 0.05 atau taraf signifikan 95%.

Tabel 3. Rangkuman hasil analisis diuraikan pada tabel di bawah ini

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1388.128 ^a	3	462.709	16.764	.000

t	Intercep	7830	1	78309	28370	.000
		95.694		5.694	.943	
	X	463.6	1	463.6	16.79	.000
		74		74	9	
	Z	860.1	1	860.1	31.16	.000
		25		25	2	
	X * Z	136.4	1	136.4	4.942	.028
		10		10		
	Error	3726.	1	27.60		
		274	35	2		
	Total	8478	1			
		29.000	39			
	Correct	5114.	1			
	ed Total	403	38			

a. R Squared = .271 (Adjusted R Squared = .255)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh F hitung 16.799 untuk media, 31.162 untuk gaya belajar, sedangkan interaksi media dan gaya belajar 4.942. taraf signifikasinya 0.000 untuk media, 0.000 untuk gaya belajar, sedangkan untuk interaksi keduanya 0.028. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yaitu (1) ada perbedaan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan media gambar dan media museum terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, (2) ada perbedaan gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, dan (3) ada interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan media gambar dan museum, gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan media gambar dan museum, gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia dengan menggunakan post test kemampuan mengidentifikasi dan tes gaya belajar, menghasilkan temuan ada pengaruh

pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan media gambar dan museum, gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui jumlah sampel yang dianalisis yaitu 139 siswa dari SMA Negeri I Kauman dan SMA Negeri I Tulungagung. sampel diberi perlakuan berbeda, 70 siswa di beri perlakuan dengan *Group Investigation* dengan media gambar dan 69 siswa dengan *Group Investigation* dengan media museum. Dianalisis dengan uji parametrik untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengidentifikasi siswa setelah mendapat perlakuan memakai media gambar dan media museum. Hasil analisis, menunjukkan terdapat perbedaan mean sebesar 3.3, standar deviasi 1.192. Karena sig 0.00, 0.00, dan 0.02 < dari 1.05 hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nihil di tolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, penggunaan media berbeda dalam pembelajaran GI dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi. Hasil penelitian didukung temuan penelitian Suryani, dkk (2012) yang mengatakan bahwa media Audio Visual berbasis museum dan benda cagar budaya akan mendorong siswa berfikir kritis, pembelajaran tidak membosankan, siswa mampu menyerap nilai-nilai yang dapat

diteladani dapat mengaplikasikan nilai dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa t(1) ada perbedaan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan media gambar dan media museum terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, (2) ada perbedaan gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia, dan (3) ada interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan media gambar dan museum, gaya belajar aktif dan reflektif terhadap kemampuan mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan masyarakat Indonesia.

Berdasarkan temuan penelitian ini, penulis menyarankan sebagai berikut. Pembelajaran *Group Investigation* bisa dikembangkan karena bisa menggali kreatifitas dan kemandirian siswa. Dengan kelebihan penggunaan media gambar dan museum pada pembelajaran, maka perlu diterapkan supaya pembelajaran tidak membosankan sehingga dapat memberikan semangat siswa untuk dapat meningkatkan kemampuannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Tsabit Anizar, 2010. *Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Pada materi Zaman Prasejarah*. Vol. 20 No 1, Solo: Pascasarjana UNS
- Ari, 2013. *Contoh Proposal PTK Sejarah (Online)*. 'http: //arikhemist.blogpot.com/2013/01/contoh-proposal-ptk-mata- pelajaran.html, diakses tanggal 26 Desember 2014 jam 16.55
- Hugiyono, Ibrahim, M., Fida R., Nur, M. dan Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa Press.
- Mahmidan, H. 2013. *Arti Penting Museum Dalam Pembelajaran sejarah*. <https://www.facebook.com/canaken/posts/537779022967970>. Diakses tanggal 30 April 2015 jam 21.35
- Roestiyah, N K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- . 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk. Joebagio, Hermanu. Sariyatun. 2012. Analisis penggunaan media pembelajaran SMP di Surakarta dalam Email : pasca_tp@yahoo.com diakses tanggal 9 Agustus 2015