

PENGARUH MODEL (GI) BERBANTU PERMAINAN ENKLEK TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS IV SD N 02 KALIOMBO JEPARA

Arin Ni'amah Kholidah¹ Arfilia Wijayanti², Asep Ardiyanto³
Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Semarang
Email : arin.niamah.kholidah@gmail.com

Abstract

The aim of this research was to determine the influence of assisted Group Investigation model of engklek games with my dreams theme the learning outcomes of fourth grade students of SDN 02 Kaliombo Jepara. Researched results as follows. 1) the average student learning outcomes in the sub theme i and my dream is still low, while the completeness criteria is at least 70, 2) at the time of learning the student plays alone, talks with a peer, and does not listen to the teacher, 3) the model and media used teachers sometimes make students become bored so that the student are in passive and crowded. There is a difference in student learning outcomes before and after using the model assisted Group Investigation by engklek games as evidenced by $t_{count} 6,191 > 2,064$. Individual learning completeness of posttest scores better than pretest scores. Classical learning completeness reach 88%.

Keyword: GI, Engklek games, learning outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* (GI) Berbantu Permainan Engklek dengan Tema Cita-citaku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Kaliombo. Hasil penelitian sebagai berikut. 1) Rata-rata hasil belajar siswa pada subtema Aku dan Cita-Citaku masih rendah, sedangkan kriteria ketuntasan minimal 70, 2) Pada saat pembelajaran siswa tersebut bermain sendiri, berbicara dengan teman, bermain dengan teman sebangku, serta tidak mendengarkan guru, 3) Model dan media yang digunakan guru terkadang membuat siswa menjadi bosan sehingga siswa tersebut dalam pembelajaran pasif dan ramai sendiri. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Group Investigation* (GI) berbantu permainan engklek dibuktikan dengan $t_{hitung} 6,191 > 2,064$. ketuntasan belajar individu nilai *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*. ketuntasan belajar klasikal mencapai 88%.

Kata Kunci: GI, permainan engklek, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan utama dan penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Hal tersebut tercantum dalam pembukaan UUD 1945 dengan tujuan pendidikan nasional adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”.

Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai Standar Proses Pendidikan, dilakukan dengan melihat bakat dan minat siswa sesuai dengan perkembangannya. Seperti membuat inovasi baru di dalam kegiatan pembelajaran melalui melalui penerapan permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebanyak tiga kali di

kelas IV SD Negeri 02 Kaliombo adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, diantaranya; (1) Model pembelajaran yang digunakan guru lebih banyak didominasi dengan ceramah; (2) Dalam penggunaan media, guru lebih banyak menggunakan media gambar, dan video dengan memanfaatkan proyektor. Penggunaan jenis media yang sama mengakibatkan siswa merasa sudah tidak tertarik lagi dan bosan; (3) Dalam penyusunan dan pelaksanaan pembelajaran guru kurang inovatif. Karena tematik bersifat satu kesatuan dan berkaitan antar mata pelajaran, membuat siswa masih merasakan adanya perpindahan mata pelajaran jika disampaikan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton.

Model *Group Investigation (GI)* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Selain itu juga pemaduan prinsip belajar demokratis yang melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dari awal sampai akhir pembelajaran.

Termasuk kebebasan siswa dalam memilih materi yang akan dipelajari sesuai dengan topik pembahasan (Shoimin, 2016:80).

Penggunaan model perlu didukung dengan penerapan permainan dalam pembelajaran agar merangsang siswa dalam belajar. Penggunaan permainan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV yang selalu aktif melakukan aktivitas saat pembelajaran dan masih suka bermain. Husna (2009:41) mendeskripsikan cara bermain engklek, Beliau menyebutkan engklek dengan kata lain sondah yang mempunyai arti yang sama seperti permainan engklek.

Pada permainan sondah 2 ini, salah satu kaki menginjak satu kotak merah dan kaki yang lain berada di kotak merah sebelahnya. Misalnya, pada kotak merah nomor 4 dan 5, kaki kanan berada di nomor 4 dan kaki kiri berada di nomor 5, begitu pula nomor 7 dan 8. Pemain memulai permainan dengan melempar genting ke wilayah setengah lingkaran, lalu pemain engklek ke setiap kotak. Setibanya di kotak 7 dan 8, pemain berputar sambil melompat sehingga

kaki kanan berada di kotak 8 dan kaki kiri di kotak 7. Kemudian pemain mencari gentingnya di wilayah setengah lingkaran tanpa menoleh. Setelah dapat, pemain pun meneruskan engkleknya hingga sampai garis start.

Pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini berawal dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep pada suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitann konsep dengan mata pelajaran lainnya.

Perubahan tingkah laku dikatakan sebagai hasil belajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2014: 3). Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah

yakni, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris (Sudjana, 2014: 22).

Jadi, penilaian hasil serta proses belajar yang didapat dari kemampuan-kemampuan siswa berupa pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental dalam menerima pengalaman belajar dikatakan sebagai hasil belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Slameto, 2010), yaitu: (1) faktor yang berasal dari dalam siswa (internal), seperti: faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. (2) faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal), seperti: faktor lingkungan sosial sekolah, faktor sosial masyarakat, faktor sosial keluarga. Hal ini faktor-faktor yang mempengaruhi belajar pada siswa tergantung pada kepribadian dari siswa yang dari minat bakat siswa di sekolah dan di lingkungan keluarga.

Dari uraian tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran tematik mengaitkan semua mata pelajaran dan sangat menyingkat waktu pada pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran tematik, semua

materi yang kurang tercapai dapat dikaitkan. Sehingga siswa mudah memahami materi dengan berbantu media supaya mencapai hasil belajar yang maksimal.

Jadi, tujuan pembelajaran tematik sangat berguna untuk siswa. Melalui pembelajaran tematik, dimana saling memusatkan pada satu tema atau topik siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran lain dalam tema yang sama. Sehingga siswa kelas IVA lebih aktif saat pembelajaran.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen..”

2. Variabel Penelitian

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat atau *dependent* variabel yang akan dipengaruhi. Yaitu hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri 02 Kaliombo.

- b. Variabel Bebas (X)
Variabel bebas atau *Independent* merupakan variabel yang akan mempengaruhi yaitu model pembelajaran *Group Investigation* (GI) Berbantu Permainan Engklek.
3. *Setting* Penelitian
 - a. Lokasi Penelitian
Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Kaliombo.
 - b. Waktu Penelitian
Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2018/2019 yaitu bulan September – Januari 2019.
4. Teknik Pengumpulan Data
Teknik yang digunakan adalah menggunakan wawancara secara langsung dengan guru kelas IV SD Negeri 02 Kaliombo, untuk mengetahui data awal observasi sebelum melakukan penelitian. Data selanjutnya peneliti melakukan dokumentasi penelitian. Data terakhir digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan siswa selama penelitian berlangsung.
5. Analisis Instrumen Penelitian
 - a. Uji Validitas, Uji validitas digunakan untuk instrument yang valid dan reliabel.
 - b. Uji Reliabilitas, Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara *eksternal* maupun *internal*. Secara *eksternal* pengujian dapat dilakukan dengan pretest dan *posttest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara *internal* reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.
 - c. Taraf Kesukaran
Tingkat kesukaran dapat didefinisikan sebagai proporsi siswa peserta tes yang menjawab benar. Soal terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempetinggi usaha memecahkannya, sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauan.
 - d. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara siswa kelompok atas dan siswa kelompok bawah yang menguasai kompetensi dengan siswa yang kurang menguasai kompetensi.

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menjelaskan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis. Melalui tes tertulis dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*, maka peneliti menggunakan analisis (a) uji normalitas (data awal), uji normalitas dengan Uji *Liliefors* dilakukan pada data dari *pretest* sebelum dilakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Group*

Investigation (GI) Berbantu Permainan Engklek. Uji ini berfungsi untuk mengetahui apakah data-data tersebut secara normal atau tidak. (b) uji normalitas (data akhir), Setelah semua perlakuan berhasil diberi *posttest*. Dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai yang diharapkan. (c) uji t-test, Berdasarkan data *pretest-posttest* dianalisis untuk menjawab hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam melakukan penelitian di SD Negeri 02 Kaliombo yaitu, (1) meminta izin terhadap pihak sekolah. (2) melakukan observasi. (3) menganalisis data awal. (4) menentukan sampel penelitian. (5) menentukan kelas uji coba. (6) persiapan perangkat pembelajaran. (7) melakukan uji coba instrumen.

a. Analisis Data awal (*pretest*)

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors*. nilai L_0 sebesar 0,166. Untuk $n =$

25 dan taraf $\alpha = 5\%$, berdasarkan tabel nilai kritik uji *Lilliefors* diperoleh harga $L_{tabel} = 0,173$. Hal ini berarti $L_0 = 0,166 < L_{tabel} = 0,173$. Sehingga kesimpulannya H_0 diterima. Artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

b. Analisis Data Akhir (*Posttest*)

Uji normalitas untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Lilliefors*. nilai L_0 sebesar 0,157. Untuk $n = 25$ dan taraf $\alpha = 5\%$, berdasarkan tabel nilai kritik uji *Lilliefors* diperoleh harga $L_{tabel} = 0,173$. Hal ini berarti $L_0 = 0,157 < L_{tabel} = 0,173$. Sehingga kesimpulannya H_0 diterima. Artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

c. Uji t-test

Penelitian ini, uji t-test yang digunakan peneliti yaitu Uji *Paired Samples* t-test adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada satu kelompok orang antara sebelum perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. db sebesar 49 dan taraf

signifikan 5% didapatkan t_{tabel} sebesar 2,064 sedangkan t_{hitung} 6,191. Dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} 6,191 > t_{tabel} 2,064$.

Jadi, H_0 diterima dan H_a ditolak artinya bahwa hasil belajar siswa pada subtema aku dan cita-citaku sebelum menggunakan model Pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantu permainan engklek dan sesudah menggunakan model Pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantu permainan engklek tidak sama.

d. Uji Ketuntasan Belajar

Ketuntasan Belajar Individu mencapai nilai KKM 70, hasil nilai *pretest*, hal ini dibuktikan dengan hasil akhir yang diperoleh siswa pada hasil nilai *pretest* ada 15 siswa yang tidak mencapai KKM dan 10 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 62,6. Sedangkan hasil siswa pada hasil nilai *posttest* lebih baik karena yang tidak mencapai KKM ada 3 siswa dari 25 siswa dengan rata-rata nilai kelas 84,8.

Kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila kelas tersebut mencapai kriteria ketuntasan

belajar klasikal sebesar 88%. Jumlah siswa yang tuntas yaitu 22 siswa. Untuk ketuntasan belajar individu nilai *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*, hal ini dibuktikan dengan hasil akhir yang diperoleh siswa pada nilai *pretest* ada 15 siswa yang tidak mencapai KKM dan 10 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 62,6. Sedangkan hasil siswa pada hasil nilai *posttest* lebih baik karena yang tidak mencapai KKM ada 3 siswa dan 22 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 84,8.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di paparkan dapat ditarik kesimpulan: Berdasarkan hasil Uji-t yaitu dengan db sebesar 49 dan taraf signifikan 5% didapatkan t_{tabel} sebesar 2,041 sedangkan t_{hitung} 2,064. Dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} 2,064 > t_{tabel} 2,041. Jadi H_0 diterima dan H_a diterima artinya bahwa hasil belajar siswa pada subtema aku dan cita-citaku sebelum menggunakan model Pembelajaran *Group Investigation*

(*GI*) berbantu permainan engklek dan sesudah menggunakan model Pembelajaran *Group Investigation* (*GI*) berbantu permainan engklek tidak sama. Dalam penilaian ranah psikomotorik, didapatkan keseluruhan dari awal sampai akhir pembelajaran nilai tertinggi siswa dalam penilaian psikomotorik yaitu 66, nilai terendah 81.

Untuk ketuntasan belajar individu nilai *posttest* lebih baik dari pada hasil nilai *pretest*, hal ini dibuktikan dengan hasil akhir yang diperoleh siswa pada hasil nilai *pretest* ada 15 siswa yang tidak mencapai KKM dan 10 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 62,6. Sedangkan hasil siswa pada hasil nilai *posttest* lebih baik karena yang tidak mencapai KKM ada 3 siswa dan 22 siswa yang mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas 84,8.

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Group Investigation* (*GI*) berbantu permainan engklek dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam

melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam subtema aku dan cita-citaku kelas IV SD Negeri 02 Kaliombo Jepara. 2) Pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantu permainan engklek dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Sehingga siswa tidak bosan. 3) Dalam mengimplementasikan model Pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantu permainan engklek harus ada pengelolaan waktu sehingga kelas dapat terkondisikan dengan sebaik-baiknya agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. 4) Serta perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk pengembangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang *Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. <http://sindikker.dikti.go.id/>. Diakses pada tanggal 17 Oktober 2018.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. <http://www.uusisdiknas.co>
[m](http://www.uusisdiknas.co). Diakses pada 17 Oktober 2018.