

## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* DENGAN PERMAINAN BENDERA PINTAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP EKONOMI SISWA KELAS X IPA 3 SMA N 1 JETIS BANTUL TAHUN AJARAN 2015/2016**

***THE IMPLEMENTATION OF THE GROUP INVESTIGATION LEARNING MODEL WITH THE SMART FLAG GAME TO IMPROVE THE ECONOMICS LEARNING INTEREST AND CONCEPT UNDERSTANDING OF GRADE X STUDENTS OF SCIENCE 3 OF PSHS 1 JETIS BANTUL IN THE ACADEMIC YEAR 2015/2016***

Oleh:

mumsika haibah

fakultas ekonomi, universitas negeri yogyakarta

mumsika100vienka@gmail.com

Pembimbing: Daru Wahyuni, M.Si..

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *group investigation* dengan permainan bendera pintar untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep ekonomi siswa kelas X SMA N 1 Jetis. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *group investigation* (GI) dengan permainan bendera pintar dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep ekonomi siswa kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis melalui rangkaian perbaikan siklus. Hasil tes pemahaman konsep ekonomi siswa pada siklus I menunjukkan bahwa sejumlah 19 dari 32 siswa atau 59,375% nilainya telah mencapai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 28 dari 32 siswa atau 87,5% nilainya telah mencapai KKM. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi pada siklus I sejumlah 6 siswa atau 18,75%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yakni sejumlah 25 siswa atau 78,125% siswa masuk dalam kategori minat tinggi.

**Kata kunci:** model pembelajaran *group investigation* (GI), permainan bendera pintar, minat belajar ekonomi, pemahaman konsep ekonomi

### **Abstract**

*This study aimed to investigate the implementation of the group investigation learning model with the smart flag game to improve the economics learning interest and economics concept understanding of Grade X students of science 3 of SMAN 1 Jetis. This was a classroom action research (CAR) study using the model by Kemmis and McTaggart. The research subjects were Grade X students of Science 3 of SMAN 1 Jetis. The data were collected by questionnaires, tests, and documentation. The results of the study showed that the implementation of the group investigation (GI) learning model with the smart flag game was capable of improving the economics learning interest and concept understanding of Grade X of Science 3 of SMAN 1 Jetis through a series of cycle improvement. The results of the economics concept understanding test in Cycle I showed that the scores of 19 of 32 students or 59.375% attained the Minimum Mastery Criterion (MMC). In Cycle II, the condition improved; the scores of 28 of 32 students or 87.5% attained the MMC. In Cycle I, 6 students or 18.75% had high interest. In Cycle II the condition improved; 25 students or 78.125% had high interest.*

**Keywords:** *group investigation (GI) learning model, smart flag game, economics learning interest, economics concept understanding*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi suatu kebutuhan pokok untuk menjamin perkembangan setiap bangsa. Pendidikan berasal dari kata didik.

Mendidik berarti memelihara dan membentuk latihan. Pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan

manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Sugihartono, 2012: 3). Keberhasilan pendidikan itu sendiri tidak terlepas dari keberhasilan proses pembelajaran, namun sekolah formal pada umumnya masih banyak dijumpai masalah lemahnya proses pembelajaran.

Minat siswa dalam belajar dan juga pemahaman konsep siswa terhadap suatu materi pembelajaran harus diperhatikan benar oleh seorang pendidik. Minat itu sendiri menjadi hal pokok bagi siswa dalam memulai belajar, sedangkan pemahaman konsep merupakan hasil utama pendidikan. Konsep merupakan batu pembangun berpikir. Konsep merupakan dasar bagi proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip dan generalisasi. Dalam memecahkan masalah, seorang siswa harus mengetahui aturan-aturan yang relevan. Aturan-aturan tersebut didasarkan pada konsep-konsep yang diperolehnya (Ratna Wilis, 2011: 63).

Minat (Djali, 2007: 121) adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat tersebut dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Djali (2007: 122) juga mengungkapkan bahwa, "Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu, disamping itu minat merupakan ranah afeksi mulai dari kesadaran sampai pilihan nilai.

Pemahaman (Winkel, 2004: 274) mencakup kemampuan untuk menangkap makna dalam arti yang dipelajari. Siswa dikatakan telah mampu mengerti atau

memahami apabila siswa tersebut dapat menjelaskan suatu konsep dengan kata-kata sendiri, dapat membandingkan, dan dapat membedakan dengan konsep lain. Konsep menurut Winkel (2004: 92) merupakan satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang memiliki ciri-ciri sama.

Menurut hasil observasi di SMA N 1 Jetis Bantul Yogyakarta, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X. Salah satunya adalah pemahaman konsep ekonomi oleh siswa yang masih rendah yang berakibat pada hasil belajar yang belum maksimal pula. Dari seluruh kelas X SMA N 1 Jetis, kelas X IPA 3 merupakan kelas dengan nilai ketuntasan paling rendah. Selain masalah tersebut, masih banyak siswa kelas X IPA 3 yang ketika diwawancarai menyatakan bahwa mata pelajaran Ekonomi merupakan mata pelajaran yang tidak mudah. Masih banyak pula dari mereka yang kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum banyak meningkatkan minat belajar dan kemampuan komunikasi serta kerjasama antar peserta didik.

Model pembelajaran muncul sebagai strategi yang dapat memacu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif muncul dengan berbagai tipe. Made Wena (2011: 192) menyatakan beberapa contoh tipe pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, antara lain STAD (*Student Team Achievement Division*), Jigsaw, GI (*Group Investigation*), TPS (*Think Pair Share*), NHT

(*Numbered Head Together*). Model kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *Group Investigation*.

*Group Investigation* (GI) merupakan salah satu bentuk model yang menekankan pada partisipasi dan aktifitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui sumber-sumber yang tersedia, misalnya buku pelajaran atau internet. Model ini dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi. Peserta didik dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajari melalui investigasi. Peserta didik terlibat secara aktif mulai dari tahap pertama sampai akhir. Hal ini akan memberi kesempatan peserta didik untuk lebih mempertajam pemahaman terhadap materinya (Robert, 2008: 20).

Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) adalah untuk memberikan pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang dibutuhkan (Rusman, 2012: 222). Hal tersebut mendukung peneliti menggunakan model *Group investigation* (GI) dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, selain itu juga diungkapkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran cocok untuk mencapai tujuan kognitif, menambah motivasi dan minat siswa (Latuheru, 1998:110-111).

Peneliti menggunakan permainan bendera pintar untuk mendukung implementasi model (GI) dalam meningkatkan minat belajar siswa. Setiap bendera terdapat soal-soal yang harus

dikerjakan oleh masing-masing kelompok pembelajaran. Dari permainan tersebut diharapkan dapat memacu siswa saling berkompetisi dalam sebuah kelompok kecil untuk mengerjakan soal permainan dengan benar dan mendapat nilai yang lebih tinggi. Berdasarkan latar belakang yang diutarakan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian di SMA N 1 Jetis, Bantul, Yogyakarta dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Group Investigation* dengan Permainan Bendera Pintar untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 1 Jetis Bantul Tahun Ajaran 2015/2016”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Desain penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc.Taggart

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jetis yang beralamat di Kertan, Sumberagung, Jetis, Bantul, Yogyakarta. Penelitian di SMA N 1 Jetis ini dilaksanakan pada bulan Mei 2016.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 siswa. Objek penelitiannya adalah peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep ekonomi siswa kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis melalui penerapan model pembelajaran *group investigation* dengan permainan bendera pintar.

### **Prosedur**

Pelaksanaan penelitian meliputi 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap pelaksanaan tindakan dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Setiap kegiatan inti terdiri dari 6 fase dimulai dari fase seleksi topik, perencanaan kooperatif, implementasi, analisis dan sintesis, presentasi hasil, serta evaluasi. Pelaksanaan penelitian berakhir sampai indikator keberhasilan tercapai.

### **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar ekonomi siswa, tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa, serta dokumentasi digunakan untuk mengambil data mengenai proses pembelajaran ekonomi menggunakan model pembelajaran *group investigation* dengan permainan bendera pintar. Instrumen yang digunakan berupa instrumen pengumpulan data (angket dan soal tes) dan instrumen pembelajaran (silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Angket minat belajar dihitung menurut jumlah skor alternatif jawaban yang diperoleh. Skor maksimum yang diperoleh  $4 \times 25 = 100$ . Skor minimumnya  $1 \times 25 = 25$ . Penentuan kategori minat belajar dihitung dengan langkah menghitung mean hipotetik dan deviasi standar hipotetik. Selanjutnya adalah penggolongan kategori minat rendah, sedang, dan tinggi.

Hasil tes pemahaman konsep ekonomi siswa dihitung menurut skor soal pilihan ganda dan

uraian yang telah ditentukan. Skor maksimal 100 dan skor minimal adalah 0.

### **Kriteria Keberhasilan Tindakan**

#### **1. Peningkatan minat belajar ekonomi.**

Tindakan dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya diperoleh hasil 75% dari jumlah siswa kelas X IPA 3 memiliki minat belajar ekonomi pada kriteria tinggi.

#### **2. Peningkatan pemahaman konsep ekonomi.**

Peningkatan pemahaman konsep ekonomi siswa yang diukur melalui tes pemahaman konsep diakhir siklus. Dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memenuhi kriteria batas ketuntasan hasil tes. Kriteria nilai ketuntasan minimal (KKM) kelas X mata pelajaran ekonomi adalah 78.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I**

Pelaksanaan pembelajaran siklus I yang telah dilakukan menunjukkan hasil jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 13 siswa atau 40,625%, sedangkan yang sudah mencapai KKM baru sejumlah 19 siswa atau 59,375%.

Sebanyak 26 siswa atau 81,25% termasuk dalam kategori minat sedang. Tidak ada satupun siswa dalam kategori minat rendah. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi sejumlah 6 siswa atau 18,75%.

### **2. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II**

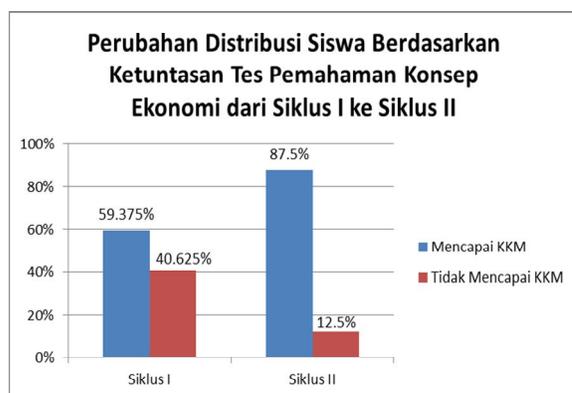
Pelaksanaan pembelajaran siklus II yang telah dilakukan menunjukkan hasil jumlah siswa yang nilainya dibawah KKM yaitu 4

siswa atau 12,5%, sedangkan yang sudah mencapai KKM sejumlah 28 siswa atau 87,5%.

Sebanyak 7 siswa atau 21,875% termasuk dalam kategori minat sedang. Tidak ada satupun siswa dalam kategori minat rendah, Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi sejumlah 25 siswa atau 78,125%.

### 3. Pembahasan

#### Peningkatan Pemahaman Konsep Ekonomi Siswa



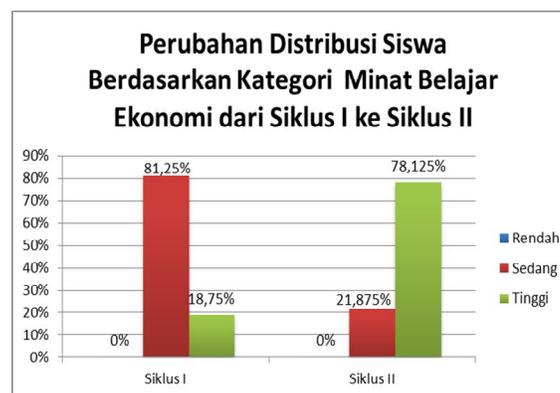
Gambar.1 Perubahan Distribusi Siswa Berdasarkan Ketuntasan Tes Pemahaman Konsep Ekonomi dari Siklus I ke Siklus II

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa nilai tes pemahaman konsep ekonomi oleh siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II telah mengalami penurunan. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM pada siklus I sebesar 40,625%, sedangkan pada siklus II sebesar 12,5%. Maka perubahan jumlah persentase siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II menurun sebesar 28,175%.

Ketika jumlah persentase siswa yang belum mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan, artinya jumlah persentase siswa yang telah mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil

persentase nilai siswa yang telah mencapai KKM sebesar 59,375%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase nilai siswa yang telah mencapai KKM sebesar 87,5%. Maka perubahan persentase hasil tes pemahaman konsep ekonomi oleh siswa yang telah mencapai KKM dari siklus I ke siklus II sebesar 28,125%.

#### Peningkatan Minat Belajar Ekonomi Siswa



Gambar 2. Perubahan Distribusi Siswa Berdasarkan Kategori Minat Belajar Ekonomi dari Siklus I ke Siklus II

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sudah tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori minat belajar ekonomi yang rendah pada siklus I dan siklus II, tetapi untuk kategori minat sedang mengalami penurunan. Jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat sedang pada siklus I sebesar 81,25%, sedangkan pada siklus II sebesar 21,875%. Maka perubahan jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat sedang menurun sebanyak 59,375%.

Kategori minat tinggi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil persentase minat belajar siswa yang masuk ke dalam kategori minat tinggi sebesar 78,125%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase sebesar 87,5%.

Maka perubahan hasil persentase siswa yang masuk kedalam kategori minat tinggi dari siklus I ke siklus II sebesar 59,375%.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi model pembelajaran *group investigation* (GI) dengan permainan bendera pintar mampu meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis melalui rangkaian perbaikan siklus. Indikator keberhasilan pemahaman konsep ekonomi siswa dicapai pada siklus II. Pada siklus I, hasil tes pemahaman konsep ekonomi siswa X IPA 3 SMA N 1 Jetis menunjukkan bahwa sejumlah 19 dari 32 siswa atau 59,375% nilainya telah mencapai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 28 dari 32 siswa atau 87,5% nilainya telah mencapai KKM.
2. Implementasi model pembelajaran *group investigation* (GI) dengan permainan bendera pintar mampu meningkatkan minat belajar ekonomi siswa kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis melalui rangkaian perbaikan siklus. Indikator keberhasilan minat belajar ekonomi yang tinggi dicapai pada siklus II. Dari total 32 siswa kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis, siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi pada siklus I sejumlah 6 siswa atau 18,75%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yakni

sejumlah 25 siswa atau 78,125% siswa masuk dalam kategori minat tinggi.

### Rekomendasi

1. Bagi Guru
  - a. Model pembelajaran *group investigation* (GI) dengan permainan bendera pintar mampu meningkatkan minat belajar ekonomi siswa melalui rangkaian perbaikan siklus, namun agar lebih optimal dalam pembelajaran, guru harus pandai mengatur waktu agar setiap fase pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan selesai tepat waktu yang telah direncanakan.
  - b. Guru lebih memperhatikan aspek minat belajar (pemusatan perhatian) pada indikator usaha memahami pelajaran ekonomi, karena pada indikator inilah yang paling berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa.
2. Bagi Siswa
  - a. Siswa harus membiasakan diri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar dapat memahami ilmu secara maksimal.
  - b. Siswa harus bisa belajar menghargai waktu untuk belajar lebih giat. Hal ini agar siswa bisa mengembangkan pengetahuannya.
3. Bagi Sekolah

Model pembelajaran *grup investigation* (GI) dengan permainan bendera pintar ini dapat diterapkan pada topik lain dalam meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa kelas X IPA 3 SMA N 1 Jetis.

### Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang telah diutarakan pada Bab sebelumnya, peneliti

menyarankan pada guru untuk menegaskan kedisiplinan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga antusias siswa dalam mengikuti permainan bendera pintar tidak mengganggu aturan proses pembelajaran menggunakan model *group investigation* (GI) dengan permainan bendera pintar, selain itu pihak sekolah diharapkan lebih memperhatikan lagi sarana penting untuk pembelajaran yang ada dikelas. Hal ini akan sangat membantu dalam upaya pendidik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang mendukung siswa meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep.

Model pembelajaran *group investigation* (GI) dengan permainan bendera pintar ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar ekonomi siswa SMA. Bagi peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini dengan variasi yang berbeda seperti variabel, indikator, dan topik yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Djali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Latuheru, John D. (1998). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.

Made Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ratna Wilis Dahar. (2011). *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung : Erlangga.

Robert E. Slavin. (2008). *Coopertative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Prsada.

Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Agus Setiawati, Farida Harahap, Siti Rohmah, Nurhayati. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.

Winkel. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Gramedia.