

## **PENGARUH METODE *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN BUKU SAKU TERHADAP KOMPETENSI DASAR DESAIN SISWA DI SMKN 3 KLATEN**

Penulis 1 : Nur Rohmawati  
Penulis 2 : Triyanto, M.A.  
Universitas Negeri Yogyakarta  
[noer615@gmail.com](mailto:noer615@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kompetensi dasar desain siswa sebelum menggunakan metode *group investigation* berbantuan buku saku, 2) kompetensi dasar desain siswa setelah menggunakan metode *group investigation* berbantuan buku saku, 3) pengaruh *group investigation* berbantuan buku saku terhadap kompetensi dasar desain. Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Penelitian ini menggunakan validitas isi dan reliabilitas *inter rater*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) kompetensi dasar desain siswa sebelum menggunakan metode *group investigation* berbantuan buku saku yaitu 80% dari 35 siswa belum mencapai KKM, sedangkan 20% mencapai KKM; 2) kompetensi dasar desain siswa setelah menggunakan metode *group investigation* berbantuan buku saku yaitu 86% dari 35 siswa mencapai KKM, sedangkan 14% belum mencapai KKM; 3) terdapat pengaruh metode *group investigation* berbantuan buku saku terhadap kompetensi dasar desain. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa metode *group investigation* berbantuan buku saku berpengaruh positif terhadap kompetensi dasar desain siswa di SMKN 3 Klaten.

**Kata kunci:** *group investigation*, buku saku, kompetensi dasar desain.

### ***THE EFFECT OF THE GROUP INVESTIGATION METHOD WITH POCKETBOOK ON THE COMPETENCY IN BASICS OF DESIGN AMONG STUDENTS OF SMKN 3 KLATEN***

#### **ABSTRACT**

*This study aimed to find out: 1) the students' competency in the subject of basics of design before using the group investigation method with pocketbook, 2) their competency in the subject of basics of design after using the group investigation method with pocketbook, and 3) the effect of the group investigation method with pocketbook on the competency in the subject of basics of design. This was a pre-experimental study using the one group pretest-posttest research design. This research was using content validity and inter-rater reliability. The results of the study showed that: 1) the competency in basics of design before using the group investigation and pocket book, 80% of 35 students did not attain the minimum mastery criterion (MMC) while 20% of them attained it; 2) the competency in basics of design after using the group investigation method with pocket book, 86% of them attain the MMC, while 14% of them did not attain it; and 3) there was an effect of using the group investigation method with pocket book on the competency in basics of design. Based on the results, it could be concluded that the group investigation method with pocket book had a positive effect on the competency in basics of design among students of SMKN 3 Klaten.*

**Keywords:** *group investigation, pocket book, competency in basics of design*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU Sisdiknas Th. 2003). Pendidikan terdiri dari jalur formal dan non formal. Pendidikan jalur formal sendiri terbagi menjadi tiga jenjang pendidikan, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan menengah terdapat suatu jenis pendidikan kejuruan, yang biasa disebut dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK Negeri 3 Klaten merupakan salah satu SMK yang berada di Kabupaten Klaten. SMK N 3 Klaten memiliki empat bidang keahlian, yang terdiri dari bidang keahlian Akomodasi Perhotelan, Jasa Boga, Tata Rias dan Tata Busana. Tata Busana memiliki kompetensi keahlian yang cukup banyak. Kompetensi tersebut dijabarkan ke dalam mata pelajaran yang ada di SMK, dan salah satu mata pelajaran yang menjadi dasar pengetahuan bagi peserta didik keahlian Tata Busana adalah dasar desain.

Dasar desain merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas X Jurusan Tata Busana. Mata pelajaran dasar desain perlu dipelajari karena mata pelajaran ini berisi pengetahuan dasar yang perlu dimiliki siswa untuk menciptakan sebuah desain busana. Keberhasilan peserta didik dalam menguasai kompetensi dasar desain dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Khuluqo, 2017:56). Metode pembelajaran ada beraneka macam, mulai dari metode dimana guru sebagai pusat pembelajaran hingga metode pembelajaran model kooperatif dimana siswa sebagai pusat pembelajaran. *Cooperative Learning* terdiri dari beberapa metode pembelajaran, salah satunya yaitu *Group Investigation* (Miftahul Huda, 2012:114-133).

*Group Investigation (GI)* merupakan salah satu metode yang terdiri dari enam tahapan terstruktur yang membagi kelas ke dalam beberapa kelompok secara heterogen dan melibatkan siswa dalam setiap tahapannya mulai dari perencanaan hingga evaluasi agar siswa bisa berdiskusi dengan siswa lain yang karakternya berbeda, sehingga siswa dapat belajar

untuk saling menghargai pendapat (Li, M.P. dan Lam, B. H, 2013:26-28). Siswa bersama-sama menentukan apa yang mereka ingin investigasikan sehubungan dengan upaya mereka untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi, seperti: sumber apa yang mereka butuhkan, siapa akan melakukan apa, dan bagaimana mereka menampilkan proyek mereka di hadapan kelas. Peran guru dalam metode ini yaitu sebagai narasumber dan fasilitator (Slavin, 2005:216-218).

Keberadaan metode pembelajaran tersebut sebaiknya ditopang dengan keberadaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, A.S., 2014:7). Media pembelajaran ini juga disesuaikan dengan metode pembelajaran yang dipakai. Media buku saku dirasa cocok untuk menopang metode pembelajaran *Group Investigation* karena mencakup materi yang ditulis secara singkat dan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Buku saku adalah media cetak yang berukuran kecil yang digunakan sebagai alat bantu menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran atau lainnya

(Nurul Hidayati, dkk, 2013:3). Buku ini berukuran kecil sehingga memudahkan siswa dalam membawanya untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

Berdasar pada hasil wawancara dengan guru dan siswa yang telah penulis lakukan di SMK Negeri 3 Klaten, pembelajaran dasar desain di SMK N 3 Klaten menggunakan metode ceramah. Metode ini membuat sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru karena siswa merasa bosan. Selain itu, kurang lebih setengah dari jumlah siswa juga tidak aktif bertanya apabila ada yang tidak dimengerti dari materi yang telah disampaikan. Media pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain yaitu berupa *handout* yang berupa *fotocopy*-an dari bahan ajar lama yang tulisannya masih diketik menggunakan mesin ketik, sehingga kurang menarik bagi siswa. Siswa mengalami kesulitan terutama pada saat menggambar proporsi, siswa masih banyak mengalami kesalahan dalam menentukan letak tubuh dan membentuk garis tubuh. Hal tersebut membuat kompetensi sebagian siswa (34,3%) masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan di SMK N 3 Klaten pada mata pelajaran Dasar Desain terletak pada metode dan media pembelajaran yang belum maksimal sehingga kompetensi

siswa belum tercapai. Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang pengaruh keberadaan metode dan media pembelajaran melalui penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Metode *Group Investigation* Berbantuan Buku Saku Terhadap Kompetensi Dasar Desain Siswa di SMK N 3 Klaten.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kompetensi dasar desain siswa sebelum menggunakan metode *group investigation* berbantuan buku saku; 1) kompetensi dasar desain siswa setelah menggunakan metode *group investigation* berbantuan buku saku dan 3) pengaruh metode *group investigation* berbantuan buku saku terhadap kompetensi dasar desain siswa.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen (*pre-experimental design*). Bentuk *pre-experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest*. *One Group Pretest-Posttest* ini dilakukan dengan memberikan *pretest* sebelum memberi perlakuan (*treatment*), setelah itu dilanjutkan dengan memberi *posttest*.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Klaten yang terletak di Jl. Merbabu no. 11 Klaten. Penelitian ini diterapkan dalam Mata Pelajaran Dasar Desain kelas X Tata Busana. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2018.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana SMK N 3 Klaten. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X Tata Busana di SMK N 3 Klaten, yang berjumlah 140 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X Tata Busana 2 yang memiliki jumlah siswa sebanyak 35 siswa.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Perencanaan Penelitian:
  - a. Melakukan observasi, membuat judul penelitian, mengajukan hipotesis dan menentukan desain penelitian.
  - b. Membuat perangkat pembelajaran.
  - c. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.
  - d. Melakukan validasi isi kepada ahli metode dan evaluasi pembelajaran.
  - e. Menentukan subyek penelitian.
2. Pelaksanaan Penelitian:

- a. Memberikan *pretest*.
  - b. Memberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode *group investigation* berbantuan buku saku.
  - c. Memberikan *posttest*.
3. Analisis Data dan Penyusunan Laporan:
- a. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan selanjutnya menguji hipotesis dengan uji-t.
  - b. Laporan penelitian disusun sesuai dengan Pedoman Tugas Akhir.

#### Data, Teknik pengumpulan data, dan Instrumen

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai kompetensi siswa dari *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen yang digunakan yakni lembar observasi, tes pilihan ganda dan lembar tes unjuk kerja.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan berupa uji T, uji Normalitas dan uji Homogenitas. Uji reliabilitas menggunakan *inter rater reliability*. Validasi menggunakan validitas isi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Data Pencapaian Kompetensi Dasar Desain Sebelum Perlakuan

Tabel 1. Analisis Deskriptif Pencapaian Kompetensi Siswa Sebelum Perlakuan

No.	Kategori	Nilai
1	Nilai Maksimal	83,5
2	Nilai Minimal	55,5
3	<i>Mean</i>	68,4
4	<i>Median</i>	67
5	Modus	66,2

Berdasarkan hasil analisis data kompetensi siswa diperoleh nilai tertinggi sebesar 83,5, nilai terendah sebesar 55,5 dan nilai rata-rata (*Mean*) = 68,4. Selanjutnya dari data tersebut untuk mengetahui pencapaian kompetensi siswa tuntas atau tidak tuntas dalam kompetensi dasar desain ditetapkan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal dari pihak sekolah yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kategori Ketuntasan Pencapaian Kompetensi Siswa Sebelum Perlakuan.

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	<75	Belum Tuntas	28	80%
2	75-100	Tuntas	7	20%
Jumlah			35	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa nilai kompetensi siswa sebelum perlakuan yang berada pada kategori tuntas atau memperoleh nilai di atas 75 adalah sebanyak 7 siswa (20%) dan nilai kompetensi siswa dalam kategori

belum tuntas atau masih di bawah 75 adalah sebanyak 28 siswa (80%).

## 2. Deskripsi Data Pencapaian Kompetensi Dasar Desain Setelah Perlakuan

Berikut hasil kompetensi siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *group investigation* berbantuan buku saku, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Pencapaian Kompetensi Siswa Setelah Diberikan Perlakuan

No.	Kategori	Nilai
1	Nilai Maksimal	91,8
2	Nilai Minimal	67,5
3	<i>Mean</i>	80,1
4	<i>Median</i>	79,5
5	Modus	81,8

Berdasarkan hasil analisis data pencapaian kompetensi dasar desain pada setelah diberi perlakuan diperoleh nilai tertinggi sebesar 91,8, nilai terendah sebesar 67,5 dan nilai rata-rata (*Mean*) = 80,1. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimum yang ada di SMKN 3 Klaten, jumlah siswa yang lulus dan tidak setelah diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kategori Ketuntasan Pencapaian Kompetensi Siswa Setelah Perlakuan

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	<75	Belum Tuntas	5	14%
2	75-100	Tuntas	30	86%
Jumlah			35	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa nilai kompetensi siswa

pada setelah diberi perlakuan yang berada pada kategori tuntas atau memperoleh nilai di atas 75 adalah sebanyak 30 siswa (86%) dan nilai kompetensi siswa dalam kategori belum tuntas atau masih di bawah 75 adalah sebanyak 5 siswa (14%).

Selanjutnya akan dipaparkan mengenai pengujian persyaratan analisis dalam penelitian ini.

1. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS 16. Kriteria pengujian ditentukan dengan menggunakan nilai signifikansi. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*P*) lebih besar dari 0,05 ( $P > 0,05$ ). Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Nilai	N (Jumlah Siswa)	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	35	0,200	Normal
<i>Posttest</i>	35	0,200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada nilai *pretest* diperoleh  $P > 0,05$  yaitu 0,200  $> 0,05$ ; dan pada nilai *posttest* diperoleh  $P > 0,05$  yaitu 0,200  $> 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data pada hasil penelitian ini berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji homogenitas dengan SPSS 16, dihasilkan bahwa  $P > \alpha$  yaitu 0,301  $> 0,05$ . Maka dari itu disimpulkan bahwa data nilai nilai

*pretest* dan nilai *posttest* bersifat homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Data	df1	df2	Signifikansi	Kesimpulan
Nilai siswa	1	68	0,301	Homogen

### 3. Uji Hipotesis

Pengajuan hipotesis ini dianalisis bantuan Ms. Excel dan SPSS 16. Hasil paired sample t-test sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Data	Df	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Signifikansi	Kesimpulan
Nilai siswa	68	11,863	1,668	0,000	Ha diterima

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat dilihat bahwa besarnya  $t_{hitung} > t_{tabel} = 11,863 > 1,668$  dan nilai signifikansi (P) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pencapaian kompetensi antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Adapun besarnya perbedaan ditunjukkan pada nilai mean pada nilai *pretest* sebesar 68,4 dan pada nilai *posttest* nilai mean sebesar 80,1. Perbedaan nilai mean ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penerapan metode pembelajaran *group investigation* (GI) dengan media buku saku terhadap pencapaian kompetensi dasar desain siswa kelas X di SMKN 3 Klaten.

Kemudian karena nilai signifikansi (P)  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ), maka dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan “terdapat pengaruh metode pembelajaran *group investigation* (GI)

dengan media buku saku terhadap pencapaian kompetensi dasar desain siswa kelas X di SMKN 3 Klaten”.

### Pembahasan

Pencapaian kompetensi pada pembelajaran ini diamati pada nilai *pretest* dan nilai *posttest* sudah mencapai nilai KKM atau belum, sehingga dapat diamati pembelajaran dasar desain dengan materi proporsi tubuh menggunakan media buku saku dapat dikatakan berhasil atau tidak. Pembelajaran ini dikatakan berhasil apabila pencapaian kompetensi pada nilai *posttest* sesudah diberi *treatment* lebih baik dibandingkan pada nilai *pretest* sebelum diberi *treatment*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan *pretest* sebelum *treatment* diketahui bahwa pencapaian kompetensi dasar desain masih rendah. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM sebesar 80%, serta nilai rata-rata kelas yang masih di bawah nilai KKM. Pencapaian kompetensi siswa yang masih rendah berada pada ranah kognitif dan psikomotor, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa materi pembelajaran belum terserap dengan baik. Sedangkan pada ranah afektif, pencapaian kompetensi ini sudah baik, hanya ada dua siswa yang masih kurang baik. Meskipun pada ranah afektif sudah baik, tetapi pada ranah kognitif dan psikomotor masih rendah,

membuat pencapaian kompetensi dasar desain siswa belum memenuhi atau mencapai KKM.

Pencapaian kompetensi dasar desain setelah dilakukan *treatment* menggunakan metode *group investigation* berbantuan buku saku diperoleh nilai rata-rata kelas lebih tinggi dari KKM dan sebagian besar siswa (86%) sudah mencapai KKM. Pencapaian kompetensi siswa juga dapat dilihat berdasarkan ranah kompetensinya, baik dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Jika dilihat berdasarkan masing-masing ranah tersebut, pengaruh terbesar berada pada ranah kognitif dimana jika dilihat dari nilai rata-rata diketahui selisih nilai *posttest* dan *pretest* mencapai 25,5. Sedangkan pengaruh terbesar kedua berada pada ranah psikomotor dimana selisih nilai *posttest* dan *pretest* yaitu sebesar 6,1. Pengaruh pada ranah afektif berada di paling akhir, tetapi juga terlihat pengaruh yang positif dari penerapan metode *group investigation* berbantuan buku saku. Salah satunya lebih banyak siswa yang aktif bertanya maupun mengemukakan pendapatnya dalam proses pembelajaran dasar desain.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dilihat adanya perbedaan bahwa pencapaian kompetensi nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*. Hasil tersebut diperkuat dengan uji-t, dengan nilai  $t_{tabel}$

lebih besar dari  $t_{hitung}$ . Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *group investigation* berbantuan buku saku terhadap kompetensi dasar desain siswa di SMKN 3 Klaten.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Kompetensi dasar desain sebelum menerapkan metode *group investigation* berbantuan buku saku, terdapat siswa tuntas atau sudah mencapai KKM, yaitu sebanyak 7 siswa (20%), sedang 28 siswa (80%) belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
2. Kompetensi dasar desain setelah menerapkan metode *group investigation* berbantuan buku saku, terdapat siswa tuntas atau sudah mencapai KKM, yaitu sebanyak 30 siswa (86%), sedang 5 siswa (10%) belum mencapai KKM).
3. Terdapat pengaruh penerapan metode *group investigation* berbantuan buku saku terhadap kompetensi dasar desain siswa di SMKN 3 Klaten.

### Saran

1. Siswa sebaiknya tidak perlu malu atau takut untuk bertanya maupun mengungkapkan pendapat.
2. Guru sebaiknya melakukan persiapan yang baik, seperti mengumpulkan sumber-sumber belajar karena guru akan memfasilitasi diskusi siswa. Guru

sebaiknya berkeliling dan mengamati setiap kegiatan siswa, jika terlihat ada siswa yang mengalami kesulitan atau tidak ikut membantu kegiatan kelompok, sebaiknya mendekati siswa tersebut untuk menanyakannya kepada siswa dengan baik-baik. Guru harus selalu memantau kegiatan investigasi siswa, agar siswa tidak gaduh dan tidak keluar dari konteks pembelajaran.

UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, N. Sulistyani, D. Jamzuri, et al. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Journal Pendidikan Fisika*, 1. 164-172.
- Huda, Miftahul. (2012). *Cooperaive Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khuluqo, I. E. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Li, M. P. & Lam, B. H. (2013). Cooperative Learning. Diambil pada tanggal 6 Maret 2018 dari <https://www.csuchico.edu/ourdemocracy/assets/documents/pedagogy/li,-m.-p.-lam,-b.-h.-2013-cooperative-learning.pdf>
- Sadiman, A. S., (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperaive Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.