PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION (GI) DENGAN EXAMPLES NON EXAMPLES DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMK NEGERI 1 PAJANGAN BANTUL

COMPARING THE APPLICATION OF GROUP INVESTIGATION (GI) WITH EXAMPLES NON EXAMPLES LEARNING MODELS TO INCREASE THE LEARNING RESULT OF COMPUTER ASSEMBLING LESSON AT SMK NEGERI 1 PAJANGAN BANTUL

Oleh : Muhammad Mughni Izzatur Rochman, Universitas Negeri Yogyakarta, izzal.mmir@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui model pembelajaran antara *Group Investigation (GI)* dan konvensional yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer, (2) mengetahui model pembelajaran antara *Examples Non Examples* dan konvensional yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer, (3) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Group Investigation (GI)* dan *Examples Non Examples* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer, (4) mengetahui model pembelajaran antara *Group Investigation (GI)* dan *Examples Non Examples* yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 di SMK Negeri 1 Pajangan Bantul, yaitu kelas X RPL A (21 siswa) sebagai kelas model konvensional, kelas X RPL B (21 siswa) sebagai kelas model *Group Investigation (GI)* dan kelas X RPL C (21 siswa) sebagai kelas *Examples Non Examples*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran *Group Investigation* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer dibandingkan model pembelajaran konvensional, (2) model pembelajaran *Examples Non Examples* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Ko mputer dibandingkan model pembelajaran konvensional, (3) model pembelajaran *Examples Non Examples* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer dibandingkan model pembelajaran *Group Investigation (GI)* dibuktikan dengan hasil rata-rata peningkatan nilai siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, *Group Investigation (GI)*, *Examples Non Examples*, Perakitan Komputer

Abstract

This results aim for: (1) knowing which *Group Intestigation (GI)* and conventional learning models better to increase students' learning result of Computer Assembling lesson, (2) knowing which *Examples Non Examples* and conventional learning models better to increase students' learning result of Computer Assembling lesson, (3) knowing the increation of students' learning

result using *Group Investigation (GI)* and *Examples Non Examples* learning models increase students' learning result of Computer Assembling lesson, (4) knowing which the *Group Investigation (GI)* and *Examples Non Examples* learning model better to inrease students' learning result of Computer Assembling lesson.

The reasearch method used was *quasi experiment*. The research design used was *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. The research subject was students of Grade X from Software Engineering department in the first semester of 2016/2017 school year at SMK Negeri 1 Pajangan Bantul, namely class X RPL A (21 students) for applying conventional model, class X RPL B (21 students) for applying *Group Investigation (GI)* model and class X RPL C (21 students) for applying *Examples Non Examples* model.

The results of the reseach showed that: (1) *Group Investigation* learning model was increasing students' learning result of Computer Assembling lesson more better than conventional model, (2) *Examples Non Examples* learning model was increasing students' learning result of Computer Assembling lesson more better than conventional model; (3) *Examples Non Examples* model was increasing students' learning result of Computer Assembling lesson more better than *Group Investigation (GI)* model proved by the student's learning increasing result.

Keywords: learning result, *Group Investigation (GI)*, *Examples Non Examples*, Computer Assembling.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang baik yaitu ketika guru mampu mengelola suasana kelas dengan kondusif. Selain itu pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan usahanya sendiri. Oleh karena itu guru harus mampu mengelola kelas dengan pembelajaran yang inovatif dan efektif sehingga dihasilkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuannya. Pembelajaran yang inovatif dan efektif ini bukanlah pembelajaran yang semata-mata berlangsung searah atau dilakukan dengan model ceramah seperti pada umunya. Pembelajaran ini, harus mampu membuat siswa berinteraksi atau aktif dengan lingkungan dan mampu mengembangkan diri sehingga dapat mencapai prestasi belajar sesuai harapan guru, siswa, dan orangtua.

Berdasarkan pengamatan dan observasi sebelum melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Pajangan Bantul, pembelajaran Perakitan Komputer dilakukan dengan metode ceramah atau *teacher centered learning (TCL)* yaitu pembelajaran yang masih terpusat pada guru di dalam kelas/laboratorium. Guru cenderung lebih dominan sebagai pusat pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam memperdalam materi. Sehingga tidak sedikit pula siswa

yang mendapatkan nilai hasil belajar dibawah KKM. Selain menggunakan metode yang masih monoton ini, siswa juga cenderung bosan dan kurang bertanggungjawab terhadap proses pembelajaran. Untuk itu perlu adanya penelitian yang membandingkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam kelas menggunakan dua metode kooperatif yang berbeda, yaitu model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* dan *Examples Non Examples.*

Model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* dan *Examples Non Examples* merupakan metode pembelajaran yang dapat memicu keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Namun belum diketahui model mana yang lebih baik diterapkan pada mata pelajaran Perakitan Komputer. Ditambah lagi dengan kedua model pembelajaran tersebut masih tergolong tidak biasa diterapkan di sekolah.

Dengan model pembelajaran kooperatif tersebut, diharapkan siswa dapat belajar secara berkelompok dan mampu menciptakan kemandirian belajar untuk lebih memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Dengan berkelompok, siswa mampu bertanggungjawab terhadap kelompoknya. Karena dengan belajar secara mandiri dapat menggali kemampuan dan pemahaman siswa dengan caranya sendiri. Ditambah lagi di era modern saat ini sudah banyak fasilitas yang dapat dimaksimalkan oleh siswa untuk mencari bahan materi pembelajaran seperti komputer dan internet yang ada di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas terdapat kedua model pembelajaran merupakan pembelajaran kooperatif yang dapat menggali pemahaman dan kemampuan siswa melalui caranya sendiri. Namun, belum ada penelitian yang membandingkan kedua model pembelajaran kooperatif tersebut khususnya untuk mata pelajaran Perakitan Komputer. Atas dasar itulah dilakukan penelitian yang berjudul "Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* Dengan *Examples Non Examples* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 1 Pajangan Bantul".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada dan tidaknya perbandingan dari suatu kasus yang diselidiki. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah penelitian *quasi*

experimental. Penelitian eksperimen ini mencoba meneliti ada tidaknya perbandingan perbedaan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan satu hingga tiga perlakuan.

Desain penelitian adalah rancangan dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti memperoleh jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2010:116). Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menetapkan kelompok yang akan dijadikan sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *Examples Non Examples*, kelompok eksperimen 2 model pembelajaran *Group Investigation (GI)*, sedangkan kelompok kontrol adalah model pembelajaran konvensional.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen.

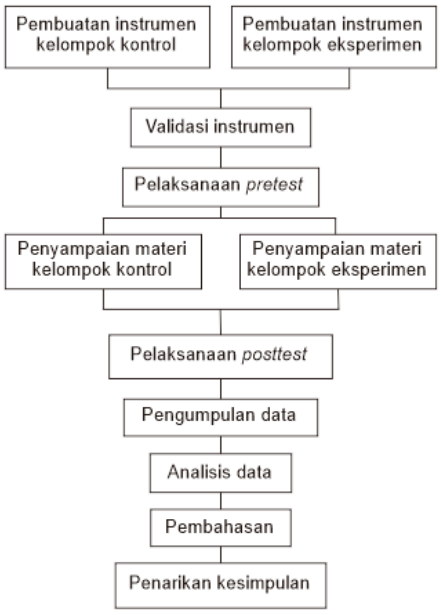
Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2016 sampai dengan 27 Agustus 2016 bertempat di SMK Negeri 1 Pajangan Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.

Target/Subjek Penelitian

Subyek penelitian yang digunakan adalah kelas X Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Pajangan Bantul. Progam keahlian Rekayasa Perangkat Lunak terdiri dari dua kelas yaitu RPL B dan RPL C. Kelas X RPL A merupakan kelas kontrol yang terdiri dari 21 siswa. Kelas X RPL B merupakan kelas eskperimen 1 yang terdiri dari 21 siswa. Kelas X RPL C merupakan kelas eksperimen 2 yang terdiri dari 21 siswa.

Prosedur



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

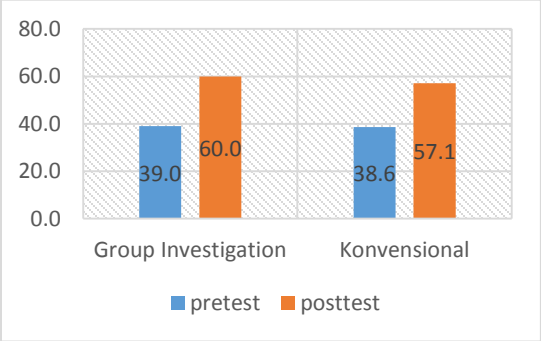
Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah obsevasi dan tes hasil belajar (kognitif). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal siswa. Teknik pengumpulan data melalui hasil belajar siswa.

Teknik Analisis Data

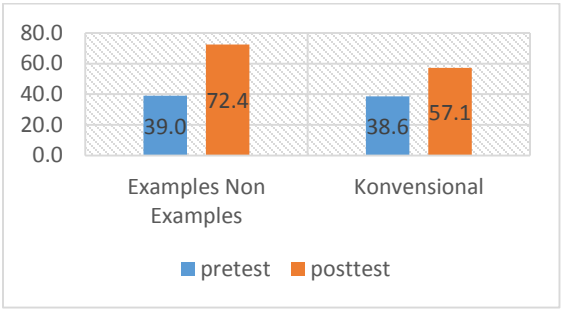
Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis *Anova* atau analisis varian yang kemudian dibandingkan dengan analisis *Sceffe*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Perbandingan hasil belajar model *Group Investigation* dan Konvensional

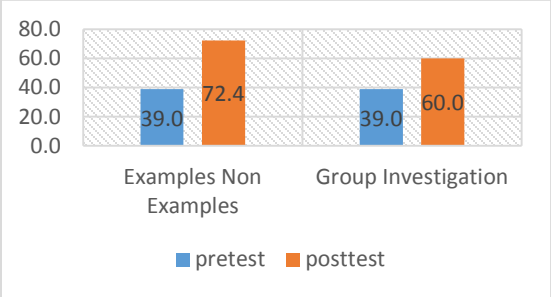
Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kedua model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Group Investigation* meningkat sebesar 21,0 sedangkan model konvensional meningkat sebesar 18,5. Berdasarkan hasil peningkatan tersebut maka model pembelajaran *Group Investigation* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 1 Pajangan Bantul.



Gambar 3. Perbandingan hasil belajar model *Examples Non Examples* dan Konvensional

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kedua model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Examples Non Examples* meningkat sebesar 33,4 sedangkan model konvensional meningkat sebesar 18,5. Berdasarkan hasil peningkatan tersebut maka model pembelajaran *Examples Non Examples* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model

pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 1 Pajangan Bantul.



Gambar 4. Perbandingan hasil belajar model *Group Investigation* dan *Examples Non Examples*

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kedua model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Examples Non Examples* meningkat sebesar 33,4 sedangkan model *Group Investigation* meningkat sebesar 21,0. Berdasarkan hasil peningkatan tersebut maka model pembelajaran *Examples Non Examples* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran *Group Investigation* pada mata pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 1 Pajangan Bantul.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation (GI)* dan *Examples Non Examples* pada kelas X Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Pajangan Bantul, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Group Investigation (GI)* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer dibandingkan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan hasil belajar siswa. Ditambah lagi dengan perbandingan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Rata-rata peningkatan nilai pada kelas *Group Investigation (GI)* adalah 21,0 sedangkan rata-rata peningkatan nilai pada kelas konvensional adalah 18,5. Maka berdasarkan uraian tersebut dapat simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Model pembelajaran *Examples Non Examples* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer dibandingkan model

pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan hasil belajar siswa. Ditambah lagi dengan perbandingan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Rata-rata peningkatan nilai pada kelas *Examples Non Examples* adalah 33,4 sedangkan rata-rata peningkatan nilai pada kelas konvensional adalah 18,5. Maka berdasarkan uraian tersebut dapat simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

3. Model pembelajaran *Examples Non Examples* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer dibandingkan model pembelajaran *Group Investigation (GI)*. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan hasil belajar siswa tiap pertemuan. Ditambah lagi dengan perbandingan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Rata-rata peningkatan nilai pada kelas *Examples Non Examples* adalah 33,4 sedangkan rata-rata peningkatan nilai pada kelas *Group Investigation (GI)* adalah 21,0. Maka berdasarkan uraian tersebut dapat simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran ke arah yang lebih baik, sebagai berikut:

1. Perlu waktu yang lebih lama dalam penelitian supaya hasil yang didapatkan lebih maksimal.
2. Sekolah perlu mengalokasikan waktu yang lebih untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian.
3. Sekolah perlu mengembangkan fasilitas internet ataupun wifi supaya siswa dapat lebih mandiri dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Yogyakarta, Oktober 2016

Menyetujui,
Penguji Utama,

Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.
NIP. 19640205 198703 1 001

Dosen Pembimbing,

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001