

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ni Kadek Santiani¹, Abd. Haris Pana², Wenny J. Musa³

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Gorontalo, Jl.

Jenderal Sudirman, Kel. Wumialo, Kota Tengah Gorontalo, Indonesia 96128

Email: nikadeksantiani@gmail.com

Abstract

This study aims to determine: (1) differences in student learning outcomes applied by the Team Games Tournament (TGT) learning model with LKS and the Team Games Tournament (TGT) learning model with question cards (2) the effect of the interaction between learning models and learning styles on outcomes student learning (3) differences in student learning outcomes with kinesthetic learning styles applied by the Team Games Tournament (TGT) LKS learning model and TGT question cards, (4) differences in student learning outcomes with auditory learning styles applied by the Team Games Tournament (TGT) learning model) LKS and question cards. This research is a quasi-experimental type of research. Data collection techniques using questionnaires and tests. Data analysis used descriptive analysis and inferential analysis using two-way analysis. The population is all fourth grade students in elementary school, the sample is taken as many as 18 students/class. The results of the study found (1) there are differences in student learning outcomes that are applied to the Team Games Tournament (TGT) learning model with LKS and Team Games Tournament (TGT) question cards where student learning outcomes taught by the Team Games Tournament (TGT) LKS learning model are higher from the Team Games Tournament (TGT) question card (2) there is an interaction between the Team Games Tournament (TGT) model and learning styles on student learning outcomes (3) student learning outcomes who have a kinesthetic learning style applied by Team Games Tournament (TGT) LKS higher than the Team Games Tournament (TGT) question card model, and (4) student learning outcomes who have an auditory learning style applied by Team Games

Tournament (TGT) with LKS are lower than the Team Games Tournament (TGT) question card model.

Keywords: Team Games Tournament

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan LKS dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan kartu soal (2) pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa (3) perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik yang diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) LKS dan TGT kartu soal (4) perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar auditorial yang diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) LKS dan kartu soal. Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu atau Quasi Experiment. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan menggunakan analisis dua jalur. Populasi adalah seluruh siswa kelas IV di Sekolah Dasar, sampel diambil sebanyak 18 siswa/ kelas. Hasil penelitian menemukan (1) terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan LKS dan *Team Games Tournament* (TGT) kartu soal dimana hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) LKS lebih tinggi dari pada *Team Games Tournament* (TGT) kartu soal (2) terdapat interaksi antara model *Team Games Tournament* (TGT) dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa (3) hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik yang diterapkan *Team Games Tournament* (TGT) LKS lebih tinggi dibandingkan model *Team Games Tournament* (TGT) kartu soal, dan (4) hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar auditorial yang diterapkan *Team Games Tournament* (TGT) dengan LKS lebih rendah dibandingkan model *Team Games Tournament* (TGT) kartu soal.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di SD
bertujuan untuk mengembangkan

rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap teknologi dan masyarakat, dan mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Mengingat pentingnya kehidupan manusia yang tidak bisa lepas dari alam sekitar, maka penguasaan konsep pembelajaran IPA tentang lingkungan alam sekitar perlu ditingkatkan agar siswa ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.

Upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi-inovasi baru bagi guru dalam hal pengajaran. Menambah wawasan tentang berbagai model pembelajaran yang nantinya dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih bermakna.

Fokus pembelajaran IPA pada umumnya yaitu bagaimana menjelaskan kepada siswa semua jenis konsep yang ada pada mata

pelajaran IPA tanpa memperhatikan aktivitas peserta didik. Sehingga guru memilih hanya menerapkan model pembelajaran konvensional atau dengan melakukan ceramah saja saat menjelaskan kepada siswa. Dengan pembelajaran yang berpusat hanya pada individu saja, membuat siswa kesulitan dalam belajarnya karena siswa hanya menyadari tugasnya hanya mencatat apa yang dijelaskan oleh guru.

Selain itu, guru belum menyadari bahwa setiap individu siswa tidak hanya belajar dengan kecepatan yang berbeda tetapi juga memproses informasi dengan cara yang berbeda. Ada siswa yang lebih senang menulis hal-hal yang telah disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung, ada yang lebih suka mendengarkan serta ada yang dengan melakukan praktek langsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan menetapkan judul “Penerapan Model Pembelajaran dan Gaya Belajar

terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan paradigma kuantitatif. Penelitian eksperimen semu ini ditempuh karena sulitnya melakukan kontrol terhadap variabel luar yang berpengaruh terhadap variabel terikat. Desain ini memiliki variabel kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Karena sulitnya mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian maka peneliti tidak melakukan pengacakan peserta didik untuk disatukan dalam kelas namun peneliti hanya melakukan pengacakan pada kelas-kelas yang akan diberikan perlakuan (treatment).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengujian terhadap hipotesis peneliti maka diperoleh Rata-rata skor hasil

belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Team Games Tournament LKS lebih tinggi dari rata-rata skor hasil belajar siswa yang dibelajarkan model pembelajaran Team Games Tournament kartu soal. Model pembelajaran team games tournament LKS merupakan suatu model pembelajaran cooperative learning dengan cirinya yaitu siswa melakukan lomba untuk memperoleh skor dalam belajar. Model pembelajaran ini juga menekankan kerja kelompok. Demi terlaksannya diskusi yang efektif maka perlu didukung dengan adanya sarana yang membantu yaitu berupa LKS.

Dengan LKS ini mampu mengaktifkan siswa untuk belajar karena siswa tidak hanya mendengarkan guru saat belajar, melainkan siswa dilatih untuk memecahkan masalah dalam bentuk soal yang ada di LKS dengan melihat ringkasan materi yang ada dan disertai langkah-langkah yang sistematis dan berkesinambungan. Selain model pembelajaran skor hasil belajar juga dipengaruhi gaya

belajar. Dengan mengetahui gaya belajar yang dimiliki pada dirinya, maka siswa akan lebih mudah belajar dan mengerti materi pelajaran yang diajarkan sehingga guru lebih mudah merancang pembelajaran untuk mengembangkan potensi belajar siswa yang lebih optimal.

Gaya belajar mempengaruhi hasil belajar sehingga diperlukan pengujian terhadap kelompok siswa. Uji Tuckey untuk kelompok siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dengan model pembelajaran team games tournament LKS (A1B1) dan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran team games tournament kartu soal (A2B1) menunjukkan bahwa model pembelajaran team games tournament LKS memberikan hasil yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian bahwa harga $Q_{hitung} = 13,33 > Q_{tabel} = 3,85$ pada $\alpha = 0,05$.

Sejalan dengan pendapat Uno (2012: 181) yang menyatakan bahwa karakter siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik

memiliki kemampuan mengoordinasikan sebuah tim, sehingga dengan kemampuan tersebut akan memudahkan suatu kelompok dalam memecahkan masalah. Karakteristik lainnya yaitu kelompok siswa dengan gaya ini cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan atau gerak tubuh sehingga aktif dalam mendemonstrasikan tugas-tugas yang ada di LKS.

Selain gaya belajar kinestetik dalam penelitian ini ditinjau dari gaya belajar auditorial. Berdasarkan uji Tuckey untuk kelompok siswa yang memiliki gaya belajar auditorial dengan model pembelajaran team games tournament LKS (A1B2) dan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran team games tournament kartu soal (A1B2) menunjukkan bahwa model pembelajaran team games tournament LKS memberikan hasil yang lebih rendah. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian bahwa harga $Q_{hitung} = 4,27 > Q_{tabel} = 3,85$ pada $\alpha = 0,05$.

Pembelajaran dengan kartu soal memberikan peluang kepada siswa untuk belajar dengan lebih yaitu dengan lebih banyak mendengarkan materi ajar dan dan membutuhkan bimbingan dari guru untuk mengerjakan soal yang diberikan. Adapun yang akan terjadi jika siswa tidak dibimbing dan dijelaskan materi secara jelas siswa akan kebingungan saat mengerjakan kartu soal. Sesuai dengan pendapat Uno (2012: 181) yang menyatakan bahwa gaya belajar auditorial mengandankan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingat sehingga ketika siswa dibelajarkan dengan model pembelajaran team games tournament kartu soal siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru baik penjelasan materi maupun penjelasan petunjuk pengerjaan kartu soal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan 1) Terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui

model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan pemberian LKS dan pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan pemberian kartu soal di kelas IV Sekolah Dasar. Model pembelajaran team games tournament LKS memberikan hasil lebih tinggi daripada model pembelajaran team games tournament dengan kartu soal. 2) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPA siswa. 3) Bagi peserta didik yang cenderung bergaya belajar kinestetik, model pembelajaran team games tournament LKS lebih baik hasil belajarnya daripada model pembelajaran team games tournament. 4) Bagi peserta didik yang cenderung bergaya belajar auditorial, model pembelajaran team games tournament kartu soal lebih baik hasil belajarnya daripada model pembelajaran team games tournament LKS.

Penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran akan mempengaruhi hasil belajar yang

diperoleh siswa. Oleh karena itu dianjurkan bagi guru-guru agar mempertimbangkan karakteristik siswanya terutama dalam hal gaya belajar sebelum memilih model pembelajaran yang akan diterapkan dalam mengajarkan pokok bahasan tertentu,

Hasil belajar fisika dalam penelitian ini hanya mengukur aspek kognitif, diharapkan agar peneliti selanjutnya lebih mengembangkan pada aspek psikomotoris dan afektif dalam mendeskripsikan hasil belajar fisika agar pembelajaran lebih bermakna, efisien, serta memiliki daya tarik.

Saran

Guru seharusnya bisa menerapkan berbagai model pembelajaran kepada siswa, agar mereka tidak bosan dengan cara mengajar guru yang hanya monoton dengan satu model belajar.

REFERENSI

Jihad, Asep & Abdul Haris. 2010. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Multi Pressindo

Pasca sarjana Universitas Negeri Gorontalo. 2016. Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi. Gorontalo: PPS UNG

Purwanto. 2014. Evaluasi Hasil Belajar. Surakarta: Pustaka Pelajar

Ramadhy, Sufyan & Dadi Permadi. 2016. Bagaimana Mengembangkan Kecerdasan Otak? (Metode Baru untuk Mengoptimalkan Fungsi Otak Manusia). Bandung: Sarana Panca Karya Nusa

Rusmawati, Putu Enny. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/201. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran (Volume 3 Tahun 2013)

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. Strategi Pembelajaran Teori

& Praktek. Depok: AR Ruzz
Media

Susanto, Ahmad. 2013. Teori
Belajar dan Pembelajaran di
Sekolah Dasar. Jakarta:
Kencana Prenada Media
Group

Uno, Hamzah B. 2012. Orientasi
Baru dalam Psikologi
Pembelajaran. Jakarta: Bumi
Aksara

Wisudawati, Asih Widi & Eka
Sulistiyowati. 2013.
Metodologi Pembelajaran
IPA. Jakarta: Bumi Aksara

Yusuf, Muri. 2015. Assesmen &
Evaluasi Pendidikan.
Jakarta: Prenadamedia
Group