

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR FISIKA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT*
(*EDUCATION-ENTERTAINMENT*) DENGAN METODE KUIS
GALILEO DI SMP NEGERI 2 KALIWUNGU ¹**

Oleh : Wahyuni ² dan Joko Siswanto ³

Abstrak

Permasalahan dari penelitian tindakan kelas ini adalah bagaimana aktifitas siswa dan hasil belajar fisika serta respon siswa melalui model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis galileo di kelas VIII-A SMP Negeri 2 Kaliwungu. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan aktifitas siswa, mengetahui hasil belajar siswa, dan mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran di kelas VIII-A SMP Negeri 2 Kaliwungu. Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) masalah ini dicoba untuk diatasi dengan mengintegrasikan kuis ke dalam model pembelajaran edutainment. PTK dilakukan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-A semester 2 SMP Negeri 2 Kaliwungu yang berjumlah 48 siswa. Data diperoleh melalui observasi, pemberian tes uji kompetensi, dan penyebaran angket. Kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktifitas siswa meningkat dalam berkelompok, mengerjakan tugas-tugas, berfikir bersama, dan menjawab kuis. Hasil belajar siswa meningkat dan respon terhadap pembelajaran yang dilaksanakan positif. Dengan demikian dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis galileo siklus I dan siklus II, disimpulkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar fisika di SMP Negeri 2 Kaliwungu dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran fisika pada pokok bahasan gelombang.

Kata kunci: *hasil belajar, edutainment, kuis galileo*

¹ Ringkasan Hasil Penelitian Tahun 2009

² Alumni IKIP PGRI Semarang Tahun 2009

³ Dosen Program Studi Pendidikan Fisika IKIP PGRI Semarang

Jl. Lontar No. 1 Semarang Telp (024) 8316377 ext. 223 Fax: (024) 8448217

e-mail : jee_kaa12@yahoo.co.id

A. Pendahuluan

Setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya meyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilan mereka, bertukar informasi dan saling memberikan semangat. Dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep dan hasil belajar yang memuaskan. Sikap kurang bergairah, kurang aktif, kelas kurang berpusat pada siswa, dan kadang-kadang ada yang bermain-main sendiri di dalam kelas, merupakan masalah yang dihadapi SMP Negeri 2 Kaliwungu khususnya untuk mata pelajaran fisika. Dampak buruknya adalah penguasaan konsep dan ketuntasan belajar mereka kurang. Kondisi yang seperti ini tentunya sangat tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Nasution (2000 : 94) Pelajaran akan lebih menarik dan berhasil, apabila dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman di mana anak dapat melihat, meraba, mengucap, berbuat, mencoba, berfikir, dan sebagainya. Pelajaran tidak hanya bersifat intelektual, melainkan juga bersifat emosional. Kegembiraan belajar dapat mempertinggi hasil pelajaran.

Pada hakikatnya belajar adalah wujud aktivitas pada saat terjadinya pembelajaran di kelas. Aktifitas yang dimaksud adalah aktifitas fisik dan mental siswa. Piaget (dalam Nasution : 2000) berpendapat bahwa, seorang anak berfikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat, anak tak berpikir. Agar anak berpikir, ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Pembelajaran yang mengembangkan diskusi dan kerja kelompok memberikan aktifitas lebih banyak pada siswa. Pernyataan ini didukung pendapat Nasution (2000 : 92), bahwa metode diskusi, sosiodrama, kerja kelompok, pekerjaan diperpustakaan dan laboratorium banyak membangkitkan aktifitas pada anak-anak.

Pengintegrasian kuis seperti acara-acara di TV atau radio ke dalam proses pembelajaran bukan hal yang tidak mungkin merupakan strategi yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. DePorter (2005) mengatakan bahwa kegembiraan membuat siswa siap belajar lebih mudah dan dapat mengubah sikap negatif.

Berdasarkan pendapat tersebut, untuk mengatasi masalah di atas maka dilakukan penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis galileo ke dalam proses pembelajaran, dengan harapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya fisika jadi lebih

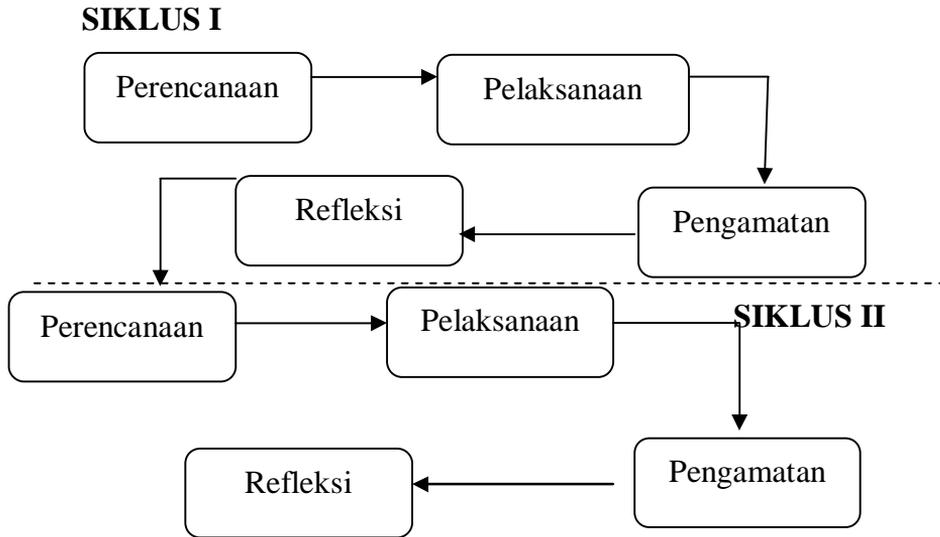
menyenangkan, siswa lebih aktif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana aktifitas siswa, hasil belajar fisika dan respon siswa melalui model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis galileo bagi siswa kelas VIII-A semester 2 di SMP Negeri 2 Kaliwungu tahun ajaran 2008/2009? Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan aktifitas siswa, mengetahui hasil belajar siswa, dan mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran di kelas VIII-A SMP Negeri 2 Kaliwungu.

B. Metode Penelitian

Penelitian dengan judul “ Upaya peningkatan hasil belajar fisika melalui model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis Galileo di SMP Negeri 2 Kaliwungu” dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kaliwungu. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII-A semester 2 SMP Negeri 2 Kaliwungu tahun pelajaran 2008/2009 berjumlah 48 siswa, yaitu 23 laki-laki dan 25 perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklusnya melalui empat tahap (Kemmis dan Mc Taggart) yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus model PTK Kemmis & Mc Taggrat (Arikunto,2006:97)

Teknik-teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan:

1. Pengamatan

Dengan lembar observasi yang disiapkan, peneliti akan mengamati aktifitas siswa di kelas selama proses pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran edutainment (education-entertainment). Aktifitas siswa akan dianalisis dengan melihat jumlah indikator-indikator yang terpenuhi dari butir-butir aktifitas siswa dengan menghitung prosentase nilai yang dicapai oleh masing-masing siswa dengan rumus:

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal seluruh siswa

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh seluruh siswa}}{\text{jumlah maksimal seluruh nilai}} \times 100\%$$

Kemudian dideskripsikan berdasarkan kriteria kurang (0% - 25%), sedang (26% -50%), baik (51% -75%) , dan baik sekali (76% - 100%). Indikator keberhasilan untuk aktifitas siswa adalah apabila jumlah indikator-indikator yang terpenuhi dari butir-butir aktivitas siswa mencapai kriteria baik dan baik sekali untuk masing-masing siswa dan ketuntasan klasikal seluruh siswa mencapai 70 %.

2. Pemberian tes

Pemberian tes dilakukan secara individu kepada masing-masing siswa untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa. Nilai tes individu ini akan dihitung dengan cara menghitung jumlah jawaban benar dibagi jumlah soal kali seratus persen.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{jumlah jawaban benar}}{\sum \text{Jumlah seluruh soal}} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal dihitung dengan:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{JumlahSiswaTuntas}}{\text{JumlahSeluruhsiswa}} \times 100\%$$

Siswa yang memperoleh nilai lebih besar/ sama dengan 65 dinyatakan tuntas. Indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah apabila telah mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 80% dari jumlah seluruh siswa. Artinya dari sejumlah sampel penelitian 48 siswa yang telah mencapai nilai 65 sebanyak 38 siswa.

3. Penyebaran angket

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis Galileo. Angket disebarkan setelah kegiatan pembelajaran siklus II dilaksanakan. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase setiap kategori

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{JumlahSkortiapkategori}}{\text{SkorMaksimalsexuruhkategori}} \times 100\% .$$

Respon siswa dikatakan positif jika jumlah persentase kategori sangat setuju dan setuju lebih dari jumlah persentase kategori sangat tidak setuju, tidak setuju dan tidak menjawab.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII-A SMP Negeri 2 Kaliwungu tahun pelajaran 2008/2009 dengan jumlah siswa 48. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus ini adalah sebagai berikut:

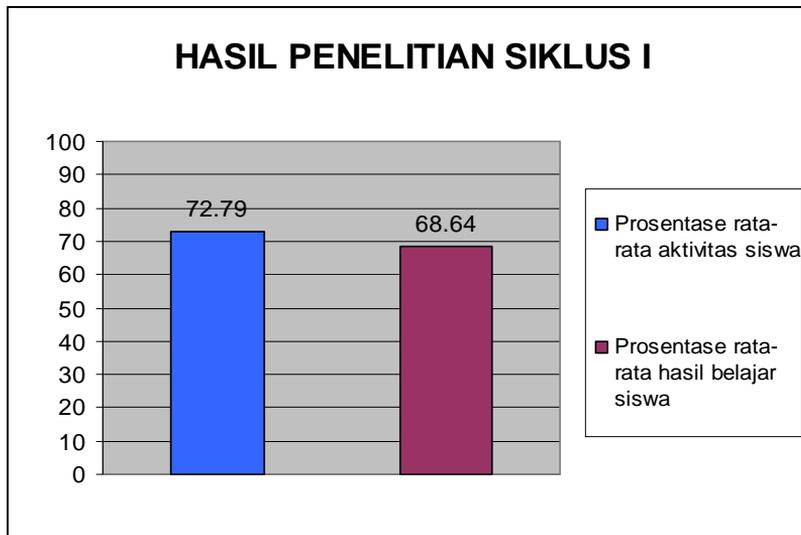
1. Siklus Pertama

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil observasi siswa dan hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil observasi siswa dan hasil belajar IPA Fisika siswa siklus I

KETERANGAN	SIKLUS I
Prosentase rata-rata aktivitas siswa	72.79 %
Prosentase rata-rata hasil belajar siswa	68.64 %

Sedangkan grafik hasil observasi siswa dan hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil observasi siswa dan hasil belajar Siklus I

2. Siklus Kedua

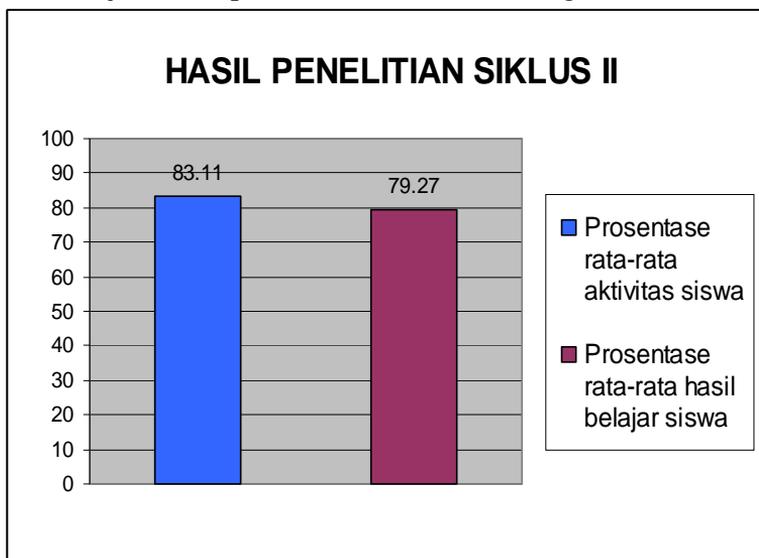
Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang sudah dicapai pada siklus I, dibuat perencanaan kembali untuk siklus II berdasarkan refleksi tersebut. Sama seperti pada siklus I, siklus II ini juga terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil observasi aktifitas siswa dan evaluasi hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil observasi siswa dan hasil belajar IPA Fisika siswa siklus II

KETERANGAN	SIKLUS II
Prosentase rata-rata aktivitas siswa	83.11 %
Prosentase rata-rata hasil belajar siswa	79.27 %

Jika disajikan dalam bentuk grafik grafik hasil observasi siswa dan hasil belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil observasi siswa dan hasil belajar siklus II

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis Galileo disebarkan pada masing-masing siswa setelah kegiatan pembelajaran kuis Galileo siklus II dilaksanakan.

Tabel 3. Prosentase tiap kategori angket tanggapan siswa

Kategori Respon Siswa	Nomor Item Angket										Jml skor	(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Sangat Setuju (SS)	16	25	13	11	20	5	8	23	5	9	135	28.7
Setuju (S)	28	17	29	32	26	32	36	19	35	34	288	61.3
Tidak Setuju (TS)	3	5	5	3	0	9	3	4	6	4	42	8.9
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	1.1
Jumlah	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	470	100

Berdasarkan analisis data hasil observasi siklus I, tidak terlaksananya bagian penutup disebabkan masih belum terampil dalam pembelajaran kuis Galileo akibatnya waktu tidak cukup. Untuk itu dilakukan perengelolaan waktu dengan baik pada siklus II. Masih kurangnya aktivitas berfikir bersama pada siklus I, kemungkinan disebabkan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang menekankan pentingnya saling berinteraksi, meyakinkan yang lain, dan menyamakan persepsi. Penyebab lainnya adalah kurangnya bimbingan guru dalam mengajarkan pentingnya bekerja sama (keterampilan sosial) dalam kelompok. Guru hanya membimbing melakukan peragaan dan menjawab kuis.

Hasil observasi pembelajaran siklus II berjalan jauh lebih baik dari siklus I. Bimbingan intensif baik dari segi menganalisis dan menjawab setiap pertanyaan dalam kuis Galileo secara berkelompok maupun mengajarkan keterampilan sosial (dengan cara mengingatkan untuk berfikir bersama), menyebabkan aktivitas melakukan peragaan, berfikir bersama (berinteraksi, meyakinkan tiap anggota, menyamakan persepsi), dan menjawab kuis cukup menonjol. Kegiatan-kegiatan ini

merupakan butir-butir yang kuat pada aktivitas siswa. Sehingga kriteria aktivitas siswa meningkat dari kriteria baik pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II. Ini berarti sudah di atas indikator kinerja yang ditetapkan yaitu baik dan dampak positifnya adalah meningkatnya aktifitas siswa dan hasil belajar siswa.

Ketidaktuntasan hasil belajar siswa pada siklus I ada hubungannya dengan masih ada siswa yang bekerja sendiri dalam pembelajaran kuis Galileo atau menjawab pertanyaan kuis dan pengelompokan yang kurang heterogen. Sehingga ada kelompok lebih banyak siswa yang lemah dari pada siswa yang pintar. Bentuk pertanyaan kuis yang dirancang peneliti berdasarkan peragaan yang berkaitan dengan deskripsi suatu konsep, memotivasi siswa harus berkonsentrasi melihat peragaan dan mendengarkan soal kuis yang dibacakan agar tidak salah dalam menjawab dan memacu siswa untuk berfikir ilmiah terhadap peragaan-peragaan yang disajikan agar siswa dapat menjawab soal kuis secara kelompok kemudian mencari tahu jawabannya melalui pembuktian dari peragaan yang ditampilkan sehingga pemahaman siswa pada materi yang diajarkan menjadi lebih meningkat.

Pemahaman siswa yang meningkat berpengaruh langsung pada kemampuan siswa mengerjakan soal-soal uji kompetensi yang diberikan sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Ketidaktuntasan siswa pada siklus I disebabkan siswa masih kurang mengerti dan belum terbiasa menggunakan model pembelajaran edutainment dengan metode kuis Galileo sehingga kurang menguasai juga materi yang diajarkan. Pada siklus II siswa menjadi lebih antusias terhadap pembelajaran sehingga terjadi peningkatan aktifitas siswa dan meningkatkan pula hasil belajar siswa sehingga ketuntasan belajar meningkat. Peningkatan terjadi pada saktifitas siswa dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis Galileo disebarkan pada masing-masing siswa setelah kegiatan pembelajaran kuis Galileo siklus II dilaksanakan. Dari respon yang diberikan siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan merupakan hal baru, siswa merasa senang mengikuti pelajaran, kuis lebih mudah dipahami, memotivasi mengerjakan tugas, merasa siap untuk menjawab pertanyaan, memusatkan perhatian dan berfikir kritis, serta lebih bergairah. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran fisika yang menggunakan model

pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis Galileo mendapat respon positif dari siswa.

D. Simpulan

Simpulan dari penelitian tindakan kelas ini adalah pembelajaran IPA fisika dengan model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis Galileo dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam berkelompok, mengerjakan tugas-tugas, berfikir bersama, dan menjawab kuis yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Kaliwungu.

Hal ini disebabkan pemahaman siswa meningkat karena siswa menganalisa setiap pertanyaan kuis untuk dicari jawabannya dengan terlebih dahulu berfikir bersama dalam kelompok dan kemudian mencari kebenaran jawaban melalui peragaan dan untuk memperjelas lagi diberikan kunci jawaban. Sesuai dengan analisis angket yang diberikan, respon siswa terhadap pembelajaran fisika dengan model edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis Galileo adalah positif.

Daftar Pustaka

- DePorter, Bobbi. 2005. Readon, Mark., dan Nourie, Sarah Singer. *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nasution. 2000. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syamsul Mappa, Anisah Basleman. 1994. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Jakarta : Proyek pembinaan dan Peningkatan mutu tenaga kependidikan dirjen dikti depdikbud.
- Widodo, Slamet. 2008. *Bimbingan Pemantapan IPA –FISIKA*. Bandung: Yrama Widya.