

PERBEDAAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING-SNOWBALL THROWING* DENGAN *DIRECT INSTRUCTION* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR TIK

Putriana Prihadi, Suwasono

Abstract: *Based on observations in SMP Negeri 1 Srengat, it is known that ICT learning which takes place in the class tend to use Direct Instruction. When the students do learning activities, they tend to be passive and less motivated because the learning process is still oriented to the teacher (teacher centered). As an impact, student learning outcomes are less satisfactory. It is necessary for teacher to create an active learning and teaching process that can arise student motivation in order to optimize student's learning outcomes. Quantum Teaching-Snowball Throwing learning is a blended learning where the activity with its roles and function have mutual support to make study activity more varied and meaningful. The aim of this research is to know differences of learning motivation and learning outcomes of student that taught by Quantum Teaching-Snowball Throwing method compared with student that taught by Direct Instruction method. This research used quasy experimental design. Research population was all students grade VII SMPN 1 Srengat. Sample were taken by purposive sampling technique. Research instrument used were learning instrument (syllabus, RPP, hand out and worksheet) and measuring instrument (test, motivation questionnaire and observation sheet). Data analysis was performed by SPSS 16 for Windows. Research result showed that cognitive, affective, psychomotor and learning motivation of experiment class were better than control class.*

Keyword: *Quantum Teaching-Snowball Throwing Learning, Direct Instruction Learning, Learning Motivation, Learning Outcomes.*

Proses belajar dan mengajar merupakan wadah fenomena yang kompleks. Segala sesuatu yang berkaitan dengan belajar begitu sangat berarti. Hal-hal yang meliputi setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi serta berapa jauh guru dapat mengubah lingkungan, presentasi dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung (Lazanov dalam De Porter, 2008:3). Hal ini berarti untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, maka setiap unsur dalam pembelajaran harus dilaksanakan secara beriringan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut peranan guru tidak hanya sebatas memberikan bahan ajar di dalam kelas. Guru menjadi kunci keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Guru perlu mendalami keadaan sis-wanya dengan berusaha memahami berbagai kebutuhan yang diperlukan oleh siswa dan sedapat mungkin menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Srengat dengan responden siswa kelas VII. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi TIK diketahui beberapa hal, diantaranya pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung menggunakan cara belajar langsung (*Direct Instruction*). Pada saat kegiatan belajar mengajar, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi karena pembelajaran di kelas masih berorientasi pada guru (*teacher centered*). Hal ini terlihat dari sedikitnya siswa yang berpartisipasi selama proses belajar mengajar, baik bertanya atau memberi tanggapan. Suasana belajar yang diciptakan di dalam kelas juga kurang menyenangkan karena metode pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi dan kurang terstruktur. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan belajar, siswa cenderung merasa tegang mengikuti pelajaran, dan diskusi seringkali

didominasi siswa tertentu. Dampaknya, hasil belajar siswa kurang memuaskan dan harus dilakukan *remedial*.

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan variasi dan inovasi dalam penciptaan pembelajaran efektif yang dapat menimbulkan motivasi pada diri siswa agar siswa mempunyai prestasi yang optimal. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan, yaitu penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* dan pembelajaran *Snowball Throwing* yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian Rahayu (2009) menyebutkan bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 1 Patianrowo Kabupaten Nganjuk yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata pada pra tindakan sebesar 64,98 meningkat pada Siklus I menjadi 71,93 dan pada Siklus II meningkat menjadi 81,80. Irvanto (2009) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Biologi pada materi sistem dalam kehidupan tumbuhan di SMP Negeri 13 Malang. Rahmawati (2009) menyimpulkan bahwa penerapan metode *Quantum Teaching* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan pokok bahasan perdagangan internasional dan valuta asing di SMA Negeri 9 Malang.

Dari beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Quantum Teaching* dan pembelajaran *Snowball Throwing* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Bertolak dari masing-masing fungsi, peran serta beberapa hasil penelitian pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Snowball Throwing*, maka akan lebih baik bila keduanya dipadukan menjadi pem-

belajaran *Quantum Teaching-Snowball Throwing*. Jadi, perpaduannya merupakan kegi-atan dengan peran dan fungsinya yang saling mendukung untuk menunjang kegi-atan pembelajaran yang lebih variatif dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran *Quantum Teaching Snowball Throwing* dengan siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran *Direct Instruction*.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan eksperimental semu karena variabel yang sebenarnya dikontrol tidak dapat dikontrol sehingga validitas penelitian menjadi tidak cukup memadai untuk disebut sebagai eksperimen yang sebenarnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Srengat Tahun Ajaran 2011/2012 sebanyak 9 kelas dengan jumlah 315 siswa. Sedangkan sampelnya dipilih secara tidak acak dengan pertimbangan agar beban kelas sama sebanyak dua kelas, yaitu VII E sebagai kelas kontrol dan kelas VII F sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah 70 siswa. Pengambilan sampel ini didasarkan pada kelas yang memiliki nilai rata-rata sama atau hampir sama pada pelajaran TIK.

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa yang diukur meliputi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar kognitif didapat dari nilai uji kompetensi di akhir pertemuan. Sedangkan hasil belajar afektif dan psikomotor didapat dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar siswa diperoleh dari angket siswa yang diberikan setelah uji kompetensi dilakukan. Kemudian data pada penelitian ini dianalisis dengan uji *Mann-Whitney U* menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for*

Windows untuk mengetahui per-bedaan hasil belajar dan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL

Pembelajaran TIK pada materi kegunaan beberapa program aplikasi direncanakan dilaksanakan dalam 6 jam pelajaran dan 2 jam pelajaran untuk uji kompetensi.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kognitif

Kelas	Jumlah siswa	Skor terendah	Skor tertinggi	Rata-rata	% Ketuntasan
Kontrol	35	63	90	79.1	63%
Eksp.	35	67	93	82.2	83%

Dari Tabel 1 diketahui rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen adalah sebesar 82,2 sedangkan kelas kontrol 79,1. Berdasarkan data yang tersaji, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Afektif Siswa

Kelas	Jumlah siswa	Skor terendah	Skor tertinggi	Rata-rata
Kontrol	35	60	87	70
Eksperimen	35	60	89	79

Hasil belajar afektif yang dinilai meliputi kehadiran siswa, keaktifan siswa, keseriusan/perhatian, kerjasama dan tanggung jawab, serta sikap menghargai orang lain. Dari tabel 2 diketahui rata-rata hasil belajar afektif kelas eksperimen adalah 79, sedangkan rata-rata hasil belajar afektif kelas kontrol 70. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar afektif kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Kelas	Jumlah siswa	Skor terendah	Skor tertinggi	Rata-rata
Kontrol	35	50	83	70
Eksperimen	35	44	92	77

Selama proses pembelajaran, dilakukan pengamatan pada proses pelaksanaan tahapan dalam pembelajaran *Quantum Teaching-Snowball Throwing* setiap pertemuan berdasarkan RPP. Dari tiga pertemuan yang telah dilaksanakan, tahapan pembelajaran TANDUR dilaksanakan sesuai dengan RPP dengan persentase keterlaksanaan secara keseluruhan 83%.

Hasil belajar psikomotor yang dinilai meliputi kesiapan belajar, kecepatan dalam menjawab pertanyaan, kreativitas dalam menyampaikan pernyataan, dan keterampilan menunjukkan menu dan ikon. Hasil belajar psikomotor kelas eksperimen dengan rata-rata 77, sedangkan hasil belajar psikomotor kelas kontrol dengan rata-rata 70 seperti yang ditunjukkan pada tabel 3. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar psikomotor kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Tabel 4. Data Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Sangat tidak termotivasi	Tidak termotivasi	Tertermotivasi	Sangat termotivasi
Kontrol	0%	0%	69%	31%
Eksp.	0%	0%	29%	71%

Data motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kriteria termotivasi sebesar 29%, dan sangat termotivasi sebesar 71%. Sedangkan data motivasi kelas kontrol dengan kriteria termotivasi sebesar 69% dan sangat termotivasi sebesar 31% seperti yang ditunjukkan pada tabel 4. Data tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Nilai Signif-ikansi	Kesimpulan
Hasil Belajar Kognitif Kontrol Eksperimen	0,036	$0,036 < 0,05$ H_0 ditolak
Hasil Belajar Afektif Kontrol Eksperimen	0,000	$0,000 < 0,05$ H_0 ditolak
Hasil Belajar Psikomotor Kontrol Eksperimen	0,001	$0,000 < 0,05$ H_0 ditolak
Motivasi Belajar Kontrol Eksperimen	0,000	$0,000 < 0,05$ H_0 ditolak

PEMBAHASAN

Hasil pengujian hipotesis hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor dengan uji *Mann-Whitney U* pada program *SPSS 16 for Windows* menunjukkan nilai signifikansi berturut-turut sebesar 0,036; 0,000; dan 0,001 yang berarti H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang diajar dengan pembelajaran *Quantum Teaching-Snowball Throwing* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran *Direct Instruction*. Hasil pengujian hipotesis motivasi belajar dengan uji *Mann-Whitney U* pada program *SPSS 16 for Windows* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang berarti H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran *Quantum Teaching-Snowball Throwing* lebih tinggi/lebih baik dibandingkan siswa yang diajar dengan pembelajaran *Direct Instruction*.

KESIMPULAN

Motivasi belajar siswa pada pembelajaran *Quantum Teaching-Snowball Throwing* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini ditunjukkan pada siswa yang diajar dengan pembelajaran *Quantum Teaching Snowball Throwing* menunjukkan 29% termotivasi, 71% sangat termotivasi, dengan rata-rata 82. Siswa yang diajar dengan pembelajaran *Direct Instruction* menunjukkan 69% termotivasi, 31% sangat termotivasi, dengan rata-rata 77.

Hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran *Quantum Teaching-Snowball Throwing* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini ditunjukkan pada nilai rata-rata siswa yang diajar dengan pembelajaran *Quantum Teaching Snowball Throwing* sebesar 82,2 dan siswa yang diajar dengan pembelajaran *Direct Instruction* sebesar 79,1.

Hasil belajar afektif siswa pada pembelajaran *Quantum Teaching-Snowball Throwing* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini ditunjukkan pada nilai rata-rata siswa yang diajar dengan pembelajaran *Quantum Teaching Snowball Throwing* sebesar 79 dan siswa yang diajar dengan pembelajaran *Direct Instruction* sebesar 70.

Hasil belajar psikomotor siswa pada pembelajaran *Quantum Teaching-Snowball Throwing* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini ditunjukkan pada nilai rata-rata siswa yang diajar dengan pembelajaran *Quantum Teaching Snowball Throwing* sebesar 77 dan siswa yang diajar dengan pembelajaran *Direct Instruction* sebesar 70.

DAFTAR RUJUKAN

De Porter, B. Reardon, M. & Nourie, S.S. 2008. *Quantum Teaching Mempraktik-*

- kan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Irvanto, Z.Y. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Berdasarkan Quantum Teaching untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem dalam Kehidupan Tumbuhan di SMPN 13 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FMIPA Universitas Negeri Malang
- Rahayu, P. 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bidang Studi Geografi Materi Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas XI IPS Semester 1 SMAN 1 Patian-rowo Kabupaten Nganjuk*. Skripsi ti-dak diterbitkan. Malang: FMIPA Uni-versitas Negeri Malang
- Rahmawati, D. 2009. *Penerapan Metode Quantum Teaching Snowball Throwing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 9 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FE Universitas Negeri Malang
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.