

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *PAIR COUPON EXCHANGE* TERHADAP HASIL BELAJAR TIK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 13 MALANG

Dila Umnia Soraya

Abstrak: Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran TIK di SMP Negeri 13 Malang yaitu kurangnya variasi metode dan sumber belajar oleh guru, kesempatan siswa untuk saling bertukar informasi dengan kelompok lain masih kurang, antusias, motivasi, dan peran aktif siswa dalam pembelajaran rendah, siswa kurang berani bertanya serta menyampaikan pendapat. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui (1) perbedaan hasil belajar TIK siswa kelompok eksperimen yang diajar dengan penerapan permainan *pair coupon exchange* dan kelompok kontrol yang diajar dengan metode Belajar Beraneka Sumber atau BEBAS, (2) pengaruh penerapan permainan *pair coupon exchange* terhadap hasil belajar TIK siswa kelompok eksperimen. Data dikumpulkan menggunakan metode angket, tes tulis, observasi, dan portofolio, dan dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif. Sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling, kelas VIIID sebagai kelompok eksperimen dan kelas V IIIH sebagai kelompok kontrol. Penelitian menggunakan rancangan eksperimen semu dengan pola pretes posttest control group design. Hasil penelitian yaitu: (1) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar TIK antara kelompok eksperimen dan kontrol, dimana hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol, (2) terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan *pair coupon exchange* dengan hasil belajar TIK kelompok eksperimen sebesar 31,5% yang pengaruhnya dapat diprediksi melalui persamaan regresi $Y = 63,722 + 0,312 X$.

Kata-kata Kunci: *pair coupon exchange*, teknik bertukar pasangan, hasil belajar, pengolahan kata

Dimiyati dan Mudjiono (Faqih, 2010) mengatakan bahwa “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, agar siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat TIK secara tepat dan optimal untuk mendapat dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru (Depdiknas, 2007).

Secara teoritis, TIK memainkan peran yang sangat luar biasa untuk mendukung terjadinya proses belajar yang (1) aktif, memberi kesempatan siswa berperan aktif

dalam pembelajaran yang menarik bermakna, (2) konstruktif, memungkinkan siswa menggabungkan ide-ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki, (3) kolaboratif, memberi kesempatan siswa bertukar informasi, bekerja sama, serta berkolaborasi dalam kelompok, (4) intensif, memungkinkan siswa antusias dan termotivasi untuk berusaha mencapai tujuan, (5) konversif, proses belajar memungkinkan siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi di dalam maupun di luar sekolah, (6) kontekstual, mengarahkan proses belajar bermakna, (7) reflektif, memungkinkan siswa menyadari dan merenungkan apa yang baru saja mereka pelajari sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri (Utomo, 2008).

Penerapan model belajar dalam pembelajaran TIK, khususnya pokok bahasan membuat dokumen pengolahan kata ber-

pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa, sehingga guru harus benar-benar memperhatikan penggunaan model belajar yang tepat dan bervariasi dalam pembelajaran TIK. Model belajar yang tepat dalam pembelajaran TIK akan dapat memberi kesempatan siswa untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik cetak maupun non-cetak, memberi kesempatan siswa saling bekerjasama, saling bertukar informasi, meningkatkan antusiasme, motivasi, dan peran aktif siswa, serta kesenangan kepada siswa untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan dari berbagai sumber. Hal ini bertolak belakang dengan kenyataan yang terjadi di SMP Negeri 13 Malang, selain penggunaan metode belajar yang kurang bervariasi, sumber belajar yang disediakan oleh guru juga masih terbatas, kesempatan siswa bertukar informasi dengan kelompok lain masih kurang, antusiasme, motivasi, serta peran aktif siswa dalam pembelajaran rendah, siswa kurang berani bertanya serta menyampaikan pendapat. Kondisi belajar seperti ini dapat menciptakan suasana kelas yang membosankan, siswa mengalami kesulitan belajar sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar yaitu hasil penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif, dan refleksi, serta interpretasi (Sudrajat, 2008).

Merujuk dari permasalahan yang terjadi, penerapan permainan *pair coupon exchange* menjadi salah satu model pembelajaran yang dianggap paling dapat mengatasi permasalahan tersebut karena konsep implementasinya yang memberi kesempatan siswa untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bertukar informasi, berkolaborasi dalam kelompok yang dapat meningkatkan motivasi, antusias, dan peran aktif siswa yang diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang lebih baik.

Penelitian bertujuan mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *pair coupon exchange* terhadap hasil belajar siswa kelompok eksperimen. Untuk itu, dalam penelitian ini akan dibandingkan terlebih dahulu hasil belajar TIK siswa antara kelompok eksperimen dengan penerapan permainan *pair coupon exchange* dan kelompok kontrol dengan metode Belajar Beraneka Sumber (BEBAS), apakah perbedaannya signifikan atau tidak, selanjutnya diuji apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan *pair coupon exchange* dengan hasil belajar TIK siswa kelompok eksperimen dan berapa besar pengaruhnya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen semu dengan pola pretes posttest control group design, dimana sebelum perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol akan diberi pretes, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan, kelompok eksperimen dengan penerapan permainan *pair coupon exchange* dan kelompok kontrol dengan metode Belajar Beraneka Sumber (BEBAS), dan setelah perlakuan keduanya akan diberi postes. Desain penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang, penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling, dimana kelas VIIID sebagai kelompok eksperimen dan VIIIH sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian yaitu silabus, RPP, lembar angket, soal tes tulis, lembar pengamatan, dan kumpulan tugas siswa, pengumpulan data penelitian dengan metode angket, tes, observasi unjuk kerja, dan portofolio.

Permainan *pair coupon exchange* adalah sebuah model belajar gabungan dari metode BEBAS dan teknik bertukar pasangan, yang dikemas secara menarik dalam bentuk permainan menggunakan kupon berwarna berpasangan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar cetak maupun non-cetak dan memberi kesempatan siswa untuk bekerjasama, bertukar informasi, serta berkolaborasi di dalam kelompok. Contoh kupon yang digunakan dalam permainan *pair coupon exchange* ditunjukkan pada Gambar 2.

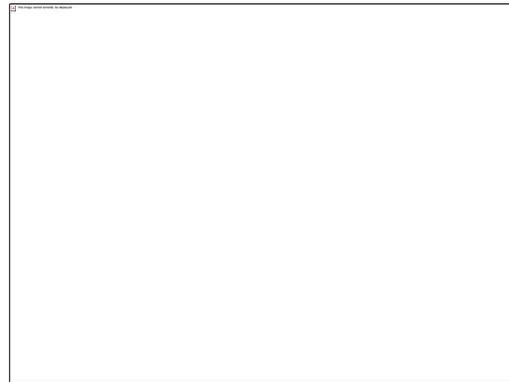


Gambar 2. Contoh Kupon

Pembelajaran TIK dengan *pair coupon exchange* yang diterapkan pada kelompok eksperimen diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan persiapan berbagai sumber belajar oleh guru, diantaranya yaitu buku paket, modul praktikum, file tutorial, video tutorial, contoh dokumen yang telah disesuaikan dengan materi, dan internet.

Kemudian, membentuk kelompok dengan kupon berwarna berpasangan, siswa mencari pasangan sesuai dengan pasangan kata yang ada pada kupon, dan duduk sesuai dengan kelompok masing-masing,

dilanjutkan dengan penugasan. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk bertukar pasangan dengan kelompok terdekat, kembali ke pasangan semula untuk melanjutkan tugas praktikum, dilanjutkan dengan presentasi, guru akan menyebut satu kata yang ada pada kupon, siswa yang memegang kupon tersebut maju mewakili kelompoknya presentasi. Ilustrasi pembelajaran TIK dengan *pair coupon exchange* ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Ilustrasi Pembelajaran *Pair Coupon Exchange*

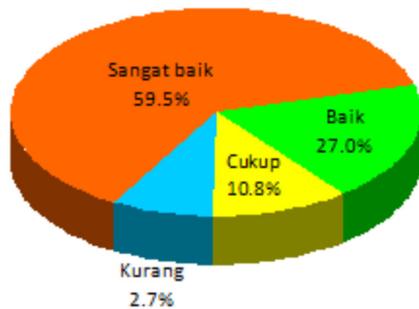
Sedangkan, pembelajaran TIK dengan metode Belajar Beraneka Sumber (BEBAS) yang akan diterapkan pada kelompok kontrol diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan persiapan berbagai sumber belajar oleh guru sama seperti kelompok kontrol. Kemudian, pembentukan kelompok tanpa menggunakan kupon, lalu siswa duduk sesuai kelompok masing-masing, dan dilanjutkan dengan penugasan oleh guru, presentasi, dan evaluasi.

Analisis data untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan rumus uji t, sedangkan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *pair coupon exchange* terhadap hasil belajar kelompok eksperimen menggunakan rumus uji regresi linear sederhana dimana keduanya dihitung dengan aplikasi SPSS.

HASIL

Deskripsi Data Respon Siswa

Data respon siswa diperoleh dari hasil pembagian angket respon siswa terhadap penerapan permainan *pair coupon exchange* kelompok eksperimen, kemudian ditabulasi, dan dihitung perbandingan persentase respon tiap siswa. Deskripsi data respon siswa ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan Persentase Respon Siswa

Berdasarkan Gambar 2, dapat diketahui bahwa sebanyak 22 siswa (59,5%) memiliki respon yang sangat baik terhadap penerapan permainan *pair coupon exchange*, 10 siswa (27,0%) memiliki respon baik, 4 siswa (10,8%) cukup, dan hanya 1 siswa (2,7%) yang memiliki respon kurang terhadap penerapan permainan *pair coupon exchange* pada pembelajaran TIK.

PEMBAHASAN

Uji Perbedaan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan SPSS dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar TIK antara kelompok eksperimen dan kontrol. Signifikansi perbedaan hasil belajar ini didukung dengan perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelompok yang memiliki selisih sebesar 6,1 satuan, yaitu 90,0 untuk kelompok eksperimen dan 83,9 untuk kelompok kontrol.

Hasil belajar akhir diambil dari penjumlahan nilai postes, unjuk kerja, dan portofolio, adapun deskripsi nilai hasil belajar masing-masing ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Nilai Postes, Unjuk Kerja, dan Portofolio

Nilai	Rata-rata Eksperimen	Rata-rata Kontrol
Postes	84.4	77.5
Unjuk Kerja	93.6	87.6
Portofolio	89.4	84.1

Berdasarkan Tabel 1, diketahui kelompok eksperimen memiliki rata-rata yang selalu lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Pada saat postes, 91,9% siswa kelompok eksperimen telah mencapai SKM (70), sedangkan hanya 81,6% siswa kelompok kontrol yang telah mencapai SKM. Perbedaan hasil belajar ini dikarenakan siswa kelompok eksperimen lebih aktif untuk mempelajari materi dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, kemudian langsung mempraktekannya, kesempatan bertukar informasi lebih banyak, sehingga perolehan informasi juga lebih banyak, siswa juga aktif berdiskusi dan berusaha menyelesaikan tugas, berani bertanya, menyampaikan pendapat. Antusiasme dan motivasi siswa kelompok eksperimen juga lebih tinggi, dibuktikan dari rubrik penilaian praktikum, sebesar 90% siswa kelompok eksperimen lebih siap untuk mengikuti pembelajaran dari pada kelompok kontrol yang hanya 60%.

Uji Pengaruh Metode terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan SPSS dapat diketahui bahwa penerapan permainan *pair coupon exchange* cukup berpengaruh terhadap hasil belajar TIK pada siswa kelompok eksperimen sebesar 31,5%, serta dapat diprediksi melalui persamaan regresi $Y = 63,722 + 0,312 X$. Setiap kenaikan satu satuan skor metode belajar (X)

cenderung di-ikuti oleh kenaikan skor hasil belajar mata pelajaran TIK (Y) sebesar 0,312 satuan. Jadi, jika semakin tinggi skor metode bel-ajar, maka semakin tinggi pula skor hasil belajar TIK pokok bahasan membuat do-kumen pengolah kata.

Skor metode belajar merupakan skor total tiap siswa, yang diperoleh dari tabulasi data angket respon siswa terhadap keterlaksanaan metode. Jika metode belajar yang diterapkan semakin baik, maka respon siswa terhadap keterlaksanaan metode juga akan semakin baik atau menghasilkan skor total yang semakin tinggi.

Artinya, dengan penerapan metode belajar yang lebih baik tersebut, motivasi, antusiasme, peran aktif, keberanian bertanya, dan berpendapat siswa juga akan lebih baik atau meningkat yang tentunya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar TIK siswa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *pair coupon exchange* memiliki pengaruh dalam peningkatan hasil belajar TIK siswa. Karena penerapan permainan *pair coupon exchange* dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan, meningkatkan motivasi, memberi siswa kesempatan untuk memanfaatkan sumber belajar, baik cetak maupun non-cetak, meningkatkan pemahaman, kerjasama, dan tanggung jawab, sehingga mereka menjadi aktif dan berani mengambil inisiatif yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang lebih baik.

KESIMPULAN

Bertolak dari temuan penelitian dan pembahasan, hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar TIK antara siswa yang diajar dengan penerapan permainan *pair coupon exchange* dan siswa yang diajar dengan metode Belajar

Beraneka Sumber (BEBAS). Terdapat pengaruh sebesar 31,5% antara penerapan permainan *pair coupon exchange* terhadap hasil belajar siswa kelompok eksperimen. Ketuntasan belajar siswa kelompok eksperimen pada saat postes (91,9%) lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (81,6%).

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang diajukan dirumuskan sebagai berikut. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam upaya memperbaiki penerapan model pembelajaran di SMP Negeri 13 Malang, karena pembelajaran dengan penerapan permainan *pair coupon exchange* telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru disarankan agar dapat merencanakan manajemen waktu dengan baik, sehingga siswa benar-benar bisa memanfaatkan waktu untuk berdiskusi, melakukan praktikum, dan memahami materi yang dipelajari. Kepada siswa, disarankan agar mampu memanfaatkan sarana pendidikan dengan baik karena guru telah berupaya seoptimal mungkin demi memberikan pelayanan yang terbaik. Peneliti disarankan untuk menerapkan permainan *pair coupon exchange* pada mata pelajaran lainnya sebagai salah satu alternatif model pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. 2007. Model Penilaian Kelas Mata Pelajaran TIK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Faqih, Gufron. 2010. Penerapan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran Kelas X AP SMK Wisnuwardhana Ma-

lang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang:
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri
Malang.

Sudrajat, Akhmad. 2008. Teori-teori
Belajar. (online), (<http://www.akhmad-sudrajat.wordpress.com>), diakses 02
November 2009.

Utomo. 2008. Integrasi Teknologi Infor-
masi dan Komunikasi (TIK) ke dalam
Proses Pembelajaran. (Online),
(<http://www.en.wordpress.com>),
diakses 12 Maret 2010.