
EFEKTIFITAS METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF GROUP INVESTIGATION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMKS 1 PEMBANGUNAN KOTA BENGKULU

Idola^{1,a)} - Y. Fitria¹⁾, D. Selviani¹⁾

Affiliation:

Universitas Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

idola01@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran kooperatif group investigation terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas x multimedia di SMKS 1 pembangunan kota Bengkulu. Metode penelitian ini adalah analisis pembelajaran kooperatif Group Investigation dengan secara kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik, observasi, angket, tes, dokumentasi Hasil penelitian menunjukan efektivitas model pembelajaran kooperatif Group Investigation terhadap hasil belajar siswa dari analisis kuesioner yang mendapatkan mean atau rata-rata 82,33 dan persentase 84,05% dengan keterangan Tinggi. Sedangkan efektivitas model Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t-test dapat disimpulkan bahwa untuk nilai pretest posttest menunjukan bahwa sig (2-tailed) bernilai sebesar 0,00 maka dinyatakan lebih kecil <0,05. Secara statistik dapat ditulis ($0,000 < 0,05$) maka dapat diartikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya efektivitas model pembelajaran menggunakan Group Investigation terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu. Selain itu, nilai thitung = 52,311 > tabel = 2,000 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya efektivitas pembelajaran Group Investigation terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu dengan materi dasar-dasar desain grafis.

Kata Kunci : Efektivitas, Metode Kooperatif Group Investigation, Hasil Belajar



Pendahuluan

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Model Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berhasil menginterasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Para siswa memilih topik yang ingin dipelajari, mengikuti investigasi mendalam terhadap berbagai subtopik yang telah dipilih, kemudian menyiapkan dan menyajikan dalam suatu laporan di depan kelas secara keseluruhan Sistem operasi merupakan salah satu pelajaran yang diterapkan pada program keahlian multimedia pada kelas X. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SMKS 1 Pembangunan kota Bengkulu, diperoleh informasi bahwa selama proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional yang menjadikan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar. Metode ini membuat siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan. Ketika guru menyampaikan materi terkadang beberapa siswa tidak memperhatikan dan ada juga yang sibuk dengan telepon genggamnya. Dan pada saat guru bertanya, kebanyakan siswa hanya diam dan

jarang yang dapat menjawab. Jika guru memberi kesempatan bertanya kebanyakan siswa diam dan menganggap sudah mengerti dengan materi yang disampaikan. Hal ini bisa disebabkan karena siswa malu dan belum berani bertanya kepada guru. Keadaan seperti ini membuat siswa tidak dapat menyerap sempurna materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran dasar desain grafis Kelas X Multimedia SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu" Dengan penulisan ini berharap dapat melihat efektivitas metode kooperatif dari segi : pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikatif, respon peserta didik, aktifitas belajar, hasil belajar.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kuantitatif*. Menurut sugiyono (2022:8), menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Teknik analisisnya menggunakan uji T-tes untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran kooperatif *Group Investigation (GI)* terhadap hasil belajar Siswa materi Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu tahun pelajaran 2022/2023.

Hasil Penelitian

Pada proses penelitian, pertama-tama yang peneliti lakukan adalah memberikan test awal (*Pretest*) terkait materi tentang dasar-dasar desain grafis sebelum memulai materi untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum digunakan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation*. Selanjutnya peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation*. Tahap selanjutnya peneliti memberikan *posttest* dengan memberikan soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal tentang dasar-dasar desain grafis dan dilanjutkan dengan

pengisian kuesioner oleh peneliti mengenai hasil belajar siswa.

Berdasarkan pretest, nilai rata-rata siswa 63,03 dengan kategori kurangkurang sekali 0%, kurang 0%, cukup 90%, baik 10%, dan baik sekali 0%. Berdasarkan data hasil presentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran dasar-dasar desain grafis sebelum menggunakan model pembelajaran *Group Investigation*.

Sedangkan hasil belajar siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan baik dengan persentase 76,67%, baik sekali dengan persentase 20% dan kategori cukup dengan persentase 3,3%. Berdasarkan hasil persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menguasai materi dasar-dasar desain grafis setelah menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* dikategorikan Baik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test* dapat disimpulkan bahwa untuk nilai pretest *posttest* menunjukkan bahwa *sig* (2-tailed) bernilai sebesar 0,00 maka dinyatakan lebih kecil $< 0,05$. Secara statistik dapat ditulis ($0,000 < 0,05$) maka dapat diartikan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti adanya efektivitas model pembelajaran menggunakan *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu.

Selain itu, nilai $t_{hitung} = 52,311 > t_{tabel} = 2,000$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti adanya efektivitas pembelajaran *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu dengan materi dasar-dasar desain grafis.

Pembahasan

Diketahui hasil *sig. (2 tailed)* pada tabel 4.12 sebesar 0,00 maka dinyatakan lebih kecil $< 0,05$. Secara statistik dapat ditulis ($0,000 < 0,05$) maka dapat diartikan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti adanya efektivitas model pembelajaran menggunakan *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu.

Cara lain untuk menguji hipotesis selain perbandingan nilai signifikansi atau nilai probabilitas 0,05 adalah dengan membandingkan hasil t_{hitung} pada tabel 4.13 dengan nilai t_{tabel} .

Peneliti menggunakan uji dua pihak (sebelum dan setelah) untuk mengevaluasi perlakuan terhadap satu sampel yang serupa dalam dua tahap pengamatan yang berbeda. Adapun dasar pengambilan keputusan menurut Santoso (2022:311) sebagai berikut :

1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya bahwa ada efektivitas metode pembelajaran *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu.

2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya bahwa tidak ada efektivitas metode pembelajaran *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu

Diketahui t_{hitung} mempunyai nilai 52,311. Selanjutnya menentukan nilai t_{tabel} melalui distribusi nilai t tabel statistik. T tabel dapat ditemukan dengan mengetahui nilai df yang diperoleh dari $N-1=60-1=59$ dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Jika α (derajat kesalahan) yang ditentukan adalah 5% dan menggunakan uji dua pihak, besarnya nilai signifikansi yaitu $0,05/2 = 0,025$. Jadi harga t tabel didapat adalah 2,000.

Berdasarkan paparan diatas, nilai $t_{hitung} = 52,311 > t_{tabel} = 2,000$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya efektivitas pembelajaran *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu dengan materi dasar-dasar desain grafis.

Kesimpulan

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa adanya efektivitas model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu dengan materi dasar-dasar desain grafis menunjukkan bahwa ada efektivitas model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa dari analisis kuesioner yang mendapatkan mean atau rata-rata 82,33 dan persentase 84,05% dengan keterangan **Tinggi**.

Sedangkan efektivitas model Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test* dapat disimpulkan bahwa untuk nilai *pretest posttest* menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai sebesar 0,00 maka dinyatakan lebih kecil $<0,05$.

Secara statistik dapat ditulis ($0,000 < 0,05$) maka dapat diartikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya efektivitas model pembelajaran menggunakan *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu.

Selain itu, nilai $t_{hitung} = 52,311 > t_{tabel} = 2,000$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti adanya efektivitas pembelajaran *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu dengan materi dasar-dasar desain grafis.

Daftar Pustaka

- Amin, Raudah.dkk (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika*.
- Damayanti, (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Banarjojo*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Elida, (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Pai Siswa di Kelas V SD Negeri 03/X Tanjung Solok Kec. Kuala Jambi*.
- Indriyati, (2019). *Pengaruh Penerapan Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 12 Jakarta*.
- Lauren, (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMKN 1 Surabaya*.
- Laela, (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Peserta Didik Kelas IV MI Ismaria AL-QUR'Aniyyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Lubis, Raudah.dkk (2016). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*
- Ningsih, Raudah.dkk (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Mdrasah Ibtidaiyah Negeri*.
- Oktasari, E. (2020). *Pengaruh Brand Image, Kualitas Produk dan Harga Terhadap*

Mintat Beli Produk Ms.Glow Pada Mahasiswa Di Prodi Manajemen Universitas Dehasen Bengkulu. Bengkulu: Universitas Dehasen Bengkulu.

Raudah.dkk (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw

Santoso. (2022). Panduan Lengkap SPSS 25. Jakarta: PT ElexMedia Komputindo.

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Yulia.
