

PENGARUH PEMBELAJARAN SEA DIPADUKAN DENGAN MEDIA PERMAINAN KOKAMI TERHADAP MINAT BELAJAR

Musdalifah, Hasbullahair Ashar

Jurusan Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, hasbullahair.ashar@uin-alauddin.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh minat belajar fisika peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA dipadukan dengan permainan KOKAMI dan yang diajar menggunakan pembelajaran SEA tanpa dipadukan dengan permainan KOKAMI, serta mengetahui pengaruh minat belajar fisika antara peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan pendekatan SEA dan dipadukan dengan permainan KOKAMI dengan peserta didik yang diajar menggunakan pendekatan SEA tanpa dipadukan dengan permainan KOKAMI. Pemilihan sampel melalui purposive sampling, instrumen yang digunakan berupa kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif kelas eksperimen berada pada kategori tinggi sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Sedangkan hasil inferensial yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan karakter moral action siswa tersebut pada mata pelajaran fisika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima dalam pencapaian minat belajar fisika siswa kelas XI MIA SMA Negeri 2 Sungguminasa.

Kata kunci: SEA, KOKAMI, dan minat belajar

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pelajaran IPA sebagai salah satu pelajaran yang diujikan secara Nasional perlu ditingkatkan mutu pelajarannya. Pemerintah telah banyak melakukan usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, termasuk di dalamnya pendidikan fisika. Guru fisika masih mencari-cari metode dan strategi pengajaran yang sesuai pada pelajaran fisika, misalnya dengan melakukan tanya jawab sebelum memulai pokok bahasan, diskusi kelompok, melakukan percobaan, dan lain-lain. Pada umumnya guru mengajar dengan metode yang konvensional sehingga siswa merasa bosan. Padahal fisika bagi kebanyakan siswa masih merupakan pelajaran yang kurang diminati atau rasa cinta fisika pada siswa. Pikiran siswa sebaiknya diarahkan untuk ikut aktif dalam pembelajaran fisika sehingga suasana kelas akan menjadi nyaman untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Pelajaran fisika merupakan pelajaran yang sedikit sulit dimengerti dikarenakan oleh banyaknya rumus-rumus dan juga perlu gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan, maka itu dibutuhkan sistem

pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mempelajari suatu pelajaran dengan cepat dan menarik. Kurikulum saat ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar dikelas. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar secara berkelanjutan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di sekolah SMA Negeri 2 Sungguminasa, dalam pembelajaran fisika untuk kelas XI MIA masih berpusat pada guru, peserta didik ditekankan untuk mengerti konsep-konsep yang diajarkan. Akan tetapi peserta didik kurang memiliki keterampilan dalam kegiatan pembelajaran dalam hal ini adalah keterampilan dalam berpraktikum di laboratorium. Praktikum dilakukan hampir terbilang jarang di kelas XI tersebut. Sehingga untuk mengembangkan keterampilan peserta didik, maka perlu dilakukan suatu pembelajaran eksperimental di laboratorium. Metode yang diterapkan guru juga masih bersifat monoton sehingga menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik dan terkadang juga guru hanya memberikan catatan dan tugas yang ada pada buku paket tanpa ada penjelasan dari

<http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
materi tersebut. Sehingga menghambat minat dan ketertarikan siswa untuk belajar fisika.

Hal inilah yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh pembelajaran SEA (*starter experiment approach*) dipadukan dengan media permainan KOKAMI (kotak kartu misterius) terhadap minat belajar fisika peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 2 Sungguminasa”

2. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui pengaruh minat belajar fisika peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA dan dipadukan dengan permainan KOKAMI
- b. Mengetahui pengaruh minat belajar fisika peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA tanpa dipadukan dengan permainan KOKAMI
- c. Mengetahui ada tidaknya pengaruh minat belajar fisika antara peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran SEA dipadukan dengan permainan KOKAMI dengan peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA tanpa dipadukan dengan permainan KOKAMI

3. Tinjauan pustaka

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen tersebut, meliputi antara lain: teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri atas kegiatan psikis dan fisis yang saling bekerjasama secara terpadu dan komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat dipahami sebagai suatu aktifitas yang berusaha dan berlatih supaya mendapat suatu kepandaian.

Pendekatan Percobaan Awal (*Starter Experiment Approach*) merupakan pendekatan komprehensif untuk pengajaran IPA yang mencakup berbagai strategi pembelajaran yang

biasanya diterapkanterspisah dan berorientasi terhadap ketrampilan proses. Dengan mengembangkan ketrampilan-ketrampilan memproseskan perolehan, peserta didik akan mampu menemukan dan mengembangkan fakta dan konsep serta menumbuhkan sikap dan nilai yang dituntut. Dalam proses belajar dan mengajar seperti ini akan menciptakan kondisi cara belajar siswa aktif.

Pendekatan Percobaan Awal (*Starter Experiment Approach*) merupakan pendekatan komprehensif untuk pengajaran IPA yang mencakup berbagai strategi pembelajaran yang biasanya diterapkanterspisah dan berorientasi terhadap ketrampilan proses. Dengan mengembangkan ketrampilan-ketrampilan memproseskan perolehan, peserta didik akan mampu menemukan dan mengembangkan fakta dan konsep serta menumbuhkan sikap dan nilai yang dituntut. Dalam proses belajar dan mengajar seperti ini akan menciptakan kondisi cara belajar siswa aktif.

4. Manfaat penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini mampu meningkatkan minat belajar fisika peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi agar peserta didik tidak jenuh, sehingga rasa ingin tahunya tentang fisika sangat tinggi dan bermotivasi untuk belajar fisika dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini menambah referensi guru dalam melakukan variasi pembelajaran serta sebagai metode pembelajaran alternatif bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM). Selain itu, dapat memotivasi guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat membangun minat belajar fisika peserta didik.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini mampu memberikan masukan dalam upaya pengembangan minat belajar peserta didik dan peningkatan kinerja guru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi eksperimen*, dengan desain penelitian yaitu *non equivalent control design*.

<http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
 Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIA di SMA Negeri 2 Sungguminasa yang terdiri atas empat kelas. adapun teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan uji t-dua sampel tidak homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap populasi diperoleh:

1. Hasil Statistik Deskriptif

Minat belajar peserta didik kelas eksperimen diperoleh rata-rata yaitu 80,05 dengan kategori tinggi sedangkan minat belajar peserta didik kelas kontrol diperoleh rata-rata yaitu 63,85 dengan kategori sedang

2. Hasil Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $9,86 < 2,55$ maka dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar fisika antara peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA dan dipadukan dengan permainan KOKAMI dibandingkan peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA tanpa dipadukan dengan permainan KOKAMI.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar fisika peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA dan dipadukan dengan permainan KOKAMI berada pada kategori tinggi. Sedangkan minat belajar fisika peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA tanpa dipadukan dengan permainan KOKAMI berada pada kategori sedang.

Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar fisika antara peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA dan dipadukan dengan permainan KOKAMI dibandingkan

peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran SEA tanpa dipadukan dengan permainan KOKAMI. Hal ini berdasarkan hasil uji t dua sampel, yaitu t_{hitung} sebesar 9.86 lebih besar dibandingkan t_{tabel} sebesar 2,55. Sehingga dapat dikatakan bahwa h_0 ditolak sedangkan h_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, N., Husaini, I., & Nurliyah, L. 2011. *Efektivitas Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Cahaya di Kelas VIII SMP Negeri 2 Muara Padang. Prosiding Simposium Nasional Inovasi Pembelajaran dan Sains*. Bandung.
- Apriono, Djoko. 2011. *Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa dalam Belajar Melalui Pembelajaran Kolaboratif. Prospektus*, IX(2): 159-172.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMP*. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- DjamaahSopah. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Surabaya : Terbit Terang.
- Hatimah, Ihat, dkk., *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Hamid, Abdul. 2008. *Pengembangan Sistem Asesmen Otentik Melalui Pembelajaran Fisika dengan Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Menengah Atas (SMA). Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*, 6(1): 35-42.
- Hilgart dalam Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.2010. Kadir, Abdul. 2004. Penerapan Permainan Kokami dalam Pembelajaran Keterampilan Fungsional Bahasa Inggris Kelas 2 SLTP. *Seminar Kreativitas Guru*. Jakarta: Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI).

<http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>

Herbert Druxes, Gernot Born dan Fritz Siemens.
1986. *Kompendium Didaktik Fisika*.
(diterjemahkan oleh : Soeparmo)
Bandung : Remaja Karya.

Klimoviene, G., Urboniene, J., & Barzdziukiene,
R. 2006. Developing Critical Thinking
through Cooperative Learning. *Kalbu
Studijos*, 9: 77-86.

Komara, Endang. *Belajar dan pembelajaran
interaktif*. Cet. I; Bandung: PT
RafikaAditama. 2014.

Latifah, Milatina. 2008. Permainan Kokami sebagai
Penguatan dalam Pengajaran Bahasa
Jerman di SMA Negeri 3 Temanggung.
Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi
Pendidikan Bahasa Jerman, FBS UNY.

Mariana, I Made A., & Praginda Wandy. 2009.
Hakikat IPA dan Pendidikan IPA.
Jakarta: PPPPTK IPA.

Memes, Wayan. 2000. *Model Pembelajaran
Fisika di SMP*. Jakarta: Dirjen Dikti.

Oktaviani, Yeni. 2008. *Efektivitas Penggunaan
Model Permainan Kokami dalam
Pembelajaran Bahasa Jepang*. *Skripsi*.
Bandung: UPI

Pusat Kurikulum. 2007. *Kajian Kebijakan
Kurikulum Mata Pelajaran IPA*. Jakarta:
Depdiknas