

PENGARUH PEMBELAJARAN DISKUSI CAOLOGIUM BERBASIS PERMAINAN ENKLEK TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA

Hasbullahair Ashar

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

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian Pre-Eksperimen Design yang bertujuan untuk mengetahui: 1) gambaran hasil belajar fisika dengan menggunakan teknik diskusi caologium berbasis permainan engklek; 2) Pengaruh pembelajaran diskusi caologium berbasis permainan engklek terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMPN 1 Mapilli Kab. Polewali. Desain penelitian yang digunakan adalah One-Shot Case Study. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat Pengaruh hasil belajar fisika yang diajar menggunakan pembelajaran diskusi caologium berbasis permainan engklek dimana terdapat pengaruh berupa peningkatan hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMPN 1 Mapilli Kab. Polewali.

Kata Kunci: Diskusi Caologium, Permainan Engklek dan Hasil Belajar.

Pendahuluan

Proses belajar mengajar merupakan proses yang terpenting dalam proses pendidikan karena disinilah terjadi interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Pada interaksi tersebut semua peserta didik diharapkan untuk lebih berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga diharapkan nantinya semua peserta didik akan mampu menguasai materi pembelajaran yang akan berdampak langsung terhadap hasil belajar.

Dalam proses belajar mengajar tidak akan terlaksana tanpa adanya media pembelajaran. Sebab media pembelajaran yang merupakan komponen yang vital dan bisa menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai atau muatan materi tersampaikan secara baik kepada siswa. Saat ini begitu banyak inovasi dan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran dari yang kompleks yang membutuhkan dana yang besar hingga yang paling sederhana dan murah meriah. Padahal media yang terbaik adalah jika memiliki harga yang murah dan mendukung program *go green*. Semua itu tidak lain adalah sebagai harapan dapat menunjang efektifitas proses pembelajaran.

Secara umum sekolah merupakan salah satu tempat dimana siswa mendapatkan ilmu secara formal. Seperti halnya dengan siswa pada umumnya siswa SMPN 1 Mapilli tidak hanya menjadikan sekolah sebagai tempat menimba ilmu tetapi juga sebagai tempat berkumpul, bercanda, bermain dan berbagai keceriaan antara siswa hingga menjadi interaksi timbal balik yang

secara psikologis sangat seimbang. Hal ini ditambah lagi dengan hubungan siswa yang semakin erat karena memiliki latar belakang kearifan lokal yang hampir sama. Hal ini dapat terlihat dari penggunaan bahasa dan kegiatan bermain di kelas yang masih sederhana dan tradisional.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di SMPN 1 Mapilli, diketahui bahwa perilaku-perilaku ini terus terjadi sehingga menjadi suatu kebiasaan, bahkan pada saat proses belajar mengajar didalam kelas berlangsung. Sehingga guru di SMPN 1 Mapilli menganggap bahwa perilaku beberapa siswa tersebut sebagai suatu kegiatan yang melanggar aturan sekolah.

Pada umumnya guru-guru di SMPN 1 Mapilli menggunakan metode mengajar ceramah dan diskusi panel sebagai suatu pilihan metode, dalam berbagai mata pelajaran seperti mata pelajaran sosial dan sains. Metode diskusi menjadi pilihan dikarenakan metode diskusi membutuhkan peran aktif siswa dalam bertanya dan memberikan jawaban. Mengingat adanya berbagai macam jenis diskusi maka penulis berinisiatif menggunakan metode diskusi caologium sebagai salah satu jenis diskusi yang baru dikenal oleh guru setempat.

Menurut Nurhayati B. (2011: 79-80), menyatakan bahwa metode diskusi adalah kegiatan pembelajaran yang memperbincangkan suatu masalah dari bahan ajar untuk memperoleh alternatif-alternatif jawaban yang benar berdasarkan fakta atau fenomena alam. Diskusi

mempunyai peranan penting dalam pembelajaran IPA.

Diskusi pada dasarnya adalah tukar menukar informasi, pendapat dan pengalaman dan mendapatkan pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu. Metode Diskusi bertujuan untuk: (1) melatih peserta didik mengembangkan; (2) melatih dan membentuk sosio-emosional; (3) mengembangkan kemampuan berfikir sendiri dalam memecahkan masalah sehingga tumbuh konsep diri yang lebih positif; (4) mengembangkan keberhasilan peserta didik dalam menemukan pendapat; (5) mengembangkan sikap terhadap isu-isu konvensional; dan (6) melatih peserta didik untuk berani berpendapat tentang sesuatu masalah (Abdul Majid, 2008: 142).

Diskusi *caologium* sendiri diartikan sebagai salah satu jenis diskusi yang menggunakan manusia sumber dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat. Sebagaimana iklim sekolah di SMPN 1 Mapilli maka penulis menggunakan media permainan tradisional *engklek* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran fisika sehingga siswa akan melaksanakan proses belajar sambil bermain.

Permainan *engklek* sendiri adalah permainan yang dilakukan dengan melakukan *engklek*, *angklek* atau *angkling* yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. *Engklek* dapat dimainkan kapan dan dimana saja. Lama permainan ini tidak mengikat. Permainan ini dilakukan sejak jaman Jepang. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih. Permainan *engklek* berkisar antara 7-14 tahun (Sukirman Dharmulya, 2005: 145). *Engklek* merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang mengandung sportifitas, kebersamaan, kerja keras dan kesenangan. Oleh karena itu, sudah menjadi pilihan bagaimana seharusnya permainan *engklek* menjadi permainan yang dipertahankan. Melestarikannya adalah hal yang harus dilakukan agar permainan tradisional tidak hilang ditengah serbuan permainan modern yang telah berkembang saat ini (Krisna Febriawan, 2015: 62)

Sebagaimana dibahas sebelumnya bahwa diskusi *caologium* sangat membutuhkan peran aktif siswa dalam menjawab dan memberikan pertanyaan meskipun diwakilkan oleh satu orang sumber, juga dibutuhkan kontribusi yang besar

dari teman dalam satu kelompok agar dapat menjawab dan memberikan pertanyaan. Demikian juga permainan *engklek* diwakili oleh satu orang dalam bermain sehingga kedua kegiatan ini dianggap sama dan dapat dipadukan karena meskipun dalam permainan *engklek* mereka berhasil menguasai satu kotak tetapi ketika dalam proses diskusi sumber tidak mampu menjawab pertanyaan yang ada maka kotak tetap gagal untuk dimiliki. Dengan demikian dibutuhkan dukungan dan kerja sama yang baik antar teman sehingga diharapkan proses pembelajaran fisika yang dilaksanakan tidak terkesan monoton, dimana siswa dapat berkompetisi, bermain sambil belajar tanpa harus mendapatkan teguran dari guru kelas. Selain itu diharapkan dengan diskusi *caologium* yang menempatkan siswa yang kurang aktif sebagai sumber akan terjadi proses belajar mengajar antar teman dalam satu kelompok. Dimana teman kelompok berkontribusi dalam memberikan jawaban kepada sumber agar sumber dapat memberikan jawaban dengan benar kepada kelompok yang bertanya.

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka maka perlu dilakukan penelitian yang bertujuan: 1) Untuk mengetahui gambaran hasil belajar fisika dengan menggunakan teknik diskusi *caologium* berbasis permainan *engklek*; 2) Untuk mengetahui Pengaruh pembelajaran diskusi *caologium* berbasis permainan *engklek* terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMPN 1 Mapilli Kab. Polewali.

Dengan menerapkan pembelajaran diskusi *caologium* berbasis permainan *engklek* diharapkan dapat memberi manfaat: 1) Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan guru fisika khususnya dan guru lain pada umumnya tentang pilihan metode mengajar yang efektif dan menarik dalam mengajar; 2) Bagi Siswa, dapat menjadikan proses bermain sekaligus proses belajar dan menanamkan diri untuk bekerja secara gotong-royong dalam menjalankan kompetisi.

Metodologi

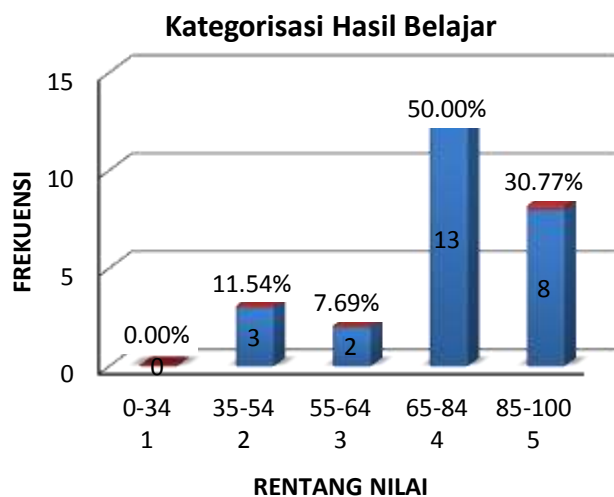
Penelitian ini termasuk dalam *pre-Experimental* dan Desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Shot Case Study* dimana eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Mapilli pada kelas VIII yang berlokasi di Jl. Sungai Maloso kelurahan Mapilli Kec. Mapilli Kab. Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah populasi 102 orang. Sampel penelitian ini yaitu kelas VIIIc yang berjumlah 26 orang yang dipilih dengan menggunakan teknik *convenience sampling*.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis deskriptif, maka hasil belajar Fisika peserta didik SMPN 1 Mapilli pada kelas sampel peserta didik yang diajar dengan pembelajaran diskusi caologium berbasis permainan engklek dikategorisasikan dengan hasil yang ditunjukkan pada histogram berikut.



Gambar: Histogram Kategori Skor Hasil Belajar Fisika yang Diajar dengan menggunakan pembelajaran diskusi caologium berbasis permainan engklek

Berdasarkan histogram pada gambar di atas, ditunjukkan kategorisasi nilai pada kelas eksperimen dimana nilai hasil belajar peserta didik paling banyak berada pada kategori tinggi dengan rentang nilai 65 – 84 dan 13 orang berada di kategori sangat tinggi pada rentang nilai 85 – 100. Dan hasil belajar tidak ditemukan nilai paling rendah pada rentan 0-34.

Setelah dilakukan perhitungan uji prasyarat dan data terbukti normal, maka analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan kebenaran atau menjawab hipotesis yang dipaparkan dalam penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t-1 sampel independent. Digunakan uji t-1 sampel independent karena sampel yang digunakan < 30.

Berdasarkan hasil perhitungan manual yang diperoleh, dapat dilihat bahwa $t_{hitung}=2,13$ dan $t_{tabel}=2,056$. Hal ini terlihat bahwa nilai $t_{hitung}(2,13) > t_{tabel}(2,056)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain, pembelajaran diskusi caologium berbasis permainan engklek memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMPN 1 Mapilli Kab. Polewali Mandar sehingga mencapai nilai KKM(>70).

Disamping memiliki kelebihan metode dan media permainan engklek juga tetap memiliki kekurangan salah satu kekurangan penggunaan pembelajaran ini adalah alokasi waktu yang dibutuhkan pada saat pembelajaran cukup besar. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti menjadikan masalah pada kotak engklek menjadi tugas pekerjaan rumah yang harus diselesaikan bersama.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa gambaran hasil belajar fisika peserta didik kelas VIII SMPN 1 Mapilli berada pada kategori tinggi sehingga terdapat pengaruh hasil belajar fisika yang diajar menggunakan pembelajaran diskusi coulogium berbasis permainan engklek dimana terdapat pengaruh berupa peningkatkan hasil belajar fisika sehingga mencapai nilai KKM > 70.

Daftar Rujukan

- Arifin, Zainal, 2014, *Evaluasi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Creswell, John, 2015, *Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

- Febriawan, Krisna, 2015, *Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran Asyik di Tengah Permainan Modern*, Universitas Widyadharma Klaten, Klaten.
- Majid, Abdul, 2013, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nurhayati B, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Badan Penerbit UNM Makassar, Makassar.
- Sardiman, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sari, Ridwan Abdullah, 2013, *Inovasi Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Sudjana, 2005, *Metode Statistik*, Tarsito, Bandung.
- Widoyoko, Eko Putro, 2012, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.