

PENGARUH PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* BERBASIS *EDUTAINMENT* BERBANTUAN ALAT *ROLETTE GAME* TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA

Anas Mustakim*, Nur Khoiri, Didik Aryanto
Program Studi Pendidikan Fisika FPMIPA IKIP PGRI Semarang
Jl. Sidodadi timur No. 24 Semarang 50125
*E-mail: anasmustakim@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model *cooperative script* berbasis *edutainment* berbantuan alat *rolette game* memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan komunikasi siswa di SMP Negeri 1 Comal Kabupaten Pemalang 2013. Metode pengumpulan data yang digunakan metode dokumentasi, metode observasi, metode angket atau kuisioner. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 6 mei sampai dengan 15 mei 2013. Populasi penelitian adalah semua kelas VIII yang berjumlah 8 kelas. Sampel yang diambil adalah 2 kelas, yaitu kelas VIII-F sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-G sebagai kelas kontrol. Dari analisis data awal diperoleh untuk uji normalitas kelompok eksperimen: $L_o < L_{tabel} = 0,1139 < 0,1457$ dan kelompok kontrol: $L_o < L_{tabel} = 0,1135 < 0,140$. Karena $L_o < L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi yang normal. Pada uji homogenitas menggunakan uji barlet didapatkan $\chi^2_{hitung} = 0,09$ dan $\chi^2_{tabel} = 3,84$ dengan kriteria pengujian jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka kedua kelompok tersebut homogen. Analisis akhir menggunakan menggunakan uji-*t* (pihak kanan), untuk kemampuan komunikasi siswa: pada kelas eksperimen dan kontrol $t_{hitung} > t_{tabel} = 19,93 > 1,66$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* berbantuan alat *rolette game* memberikan pengaruh lebih baik daripada kelas kontrol terhadap kemampuan komunikasi siswa.

Kata Kunci: *cooperative script*, *edutainment*, alat *rolette game*, komunikasi siswa.

PENDAHULUAN

Menurut Sukmadinata (dalam Suyono, 2011: 129) bahwa dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan. Hambatan dapat terjadi karena belum adanya penyesuaian individu dengan tugasnya, kurangnya motivasi, kelelahan, atau kejenuhan dalam belajar. Sehingga pada proses pembelajaran terasa sangat membosankan, apalagi kecenderungan siswa tidak terlibat dalam komunikasi yang melibatkan antara teman dan guru. Dilihat dari fenomena yang terjadi pada siswa-siswa saat ini, dimana mereka menganggap bahwa aktivitas yang menyenangkan justru berada di luar jam pelajaran (Hamid, 2012: 11). Hal ini dikarenakan selama ini mereka merasa terbebani ketika berada di dalam kelas, apalagi jika harus menghadapi mata pelajaran tertentu yang membosankan, salah satunya mata pelajaran fisika. Siswa menganggap bahwa mata pelajaran fisika sangatlah sulit dan membosankan serta mendapatkan rasa kejenuhan tersendiri. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran di sekolah. Pada penelitian ini digunakan penelitian berbasis *edutainment*.

Pembelajaran *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hamid, 2012: 17). Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan salah satunya permainan (*game*). Permainan yang digunakan dalam pembelajaran *edutainment* adalah *rolette game*. Pada

Rolette Game ini peserta didik dapat memilih materi sendiri dengan cara memutar *Rolette* tersebut. Cara memainkannya adalah dengan memutar sebuah lingkaran. Pada lingkaran tersebut terdapat penyajian materi yang akan ditunjuk ketika lingkaran *Rolette* berhenti (Yuwono, 2012: 5). Dimana permainan *rolette game* diharapkan dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dalam diskusi kelompok.

Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keberhasilan pada suatu kelompok juga bergantung pada para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mengutarakan pendapat mereka dalam berkomunikasi adalah dengan menerapkan pembelajaran *Cooperative script*. Menurut Hamid (2011: 220), strategi pembelajaran *cooperative script* adalah sebuah strategi yang menarik bagi para siswa, karena siswa akan berbicara dengan lawan bicara secara langsung dan akan mendapatkan respon langsung. Dengan hal ini siswa akan terjalin hubungan komunikasi, kegiatan komunikasi akan berlangsung baik apabila pihak-pihak yang berkomunikasi (dua orang atau lebih) sama ikut terlibat dan sama-sama mempunyai perhatian yang sama terhadap topik pesan yang disampaikan (Riswandi, 2009: 5). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperatif script* berbasis *edutainment* berbantuan alat *rolette game* terhadap kemampuan komunikasi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Comal Kabupaten Pematang khususnya pada kelas VIII-F dan kelas VIII-G. Penelitian dilakukan pada saat semester II tahun pelajaran 2013/2014 dari mulai tanggal 6 Mei 2013 sampai 15 Mei 2013 serta dilakukan secara bertahap. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 317 siswa dari 8 kelas di SMP Negeri 1 Comal kabupaten Pematang 2012/2013.). Jumlah sampel penelitian ini adalah 2 kelas masing-masing kelas berjumlah 40 siswa sehingga jumlah total sampel adalah 80 siswa, yaitu: VIII-F dan VIII-G, yang mana kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-G sebagai kelas kontrol. Penarikan Sampel penelitian ini diambil dengan teknik *cluster random sampling* dengan memilih 2 kelas secara acak dari populasi. Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah *one group posttest-only design* dengan subyek penelitian akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji t pihak kanan dengan membandingkan dengan kedua sampel yang terdapat satu pengujian hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini yaitu yang berjudul pengaruh penerapan model kooperatif skrip berbasis *edutainment* berbantuan alat *rolette game* terhadap kemampuan komunikasi siswa SMP Negeri 1 Comal Kabupaten Pematang 2012/2013, diambil dua kelas sebagai sampel dalam penelitian. Pengambilan sampel didasarkan pada kelas yang memiliki kemampuan yang setara, artinya kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen. Dari data hasil uji normalitas menggunakan uji lilliefors untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu: $Lo = 0,1139 > L = 0,1457$, dengan kriteria pengujian yaitu jika $Lo < L$ maka data tersebut berdistribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk kedua kelas semuanya berdistribusi normal. Selanjutnya kedua kelas tersebut diuji homogenitas menggunakan uji barlet didapatkan, dengan kriteria pengujian jika $\chi^2_{hitung} = 0,09 < \chi^2_{tabel} = 3,84$ maka kedua sampel adalah homogen. Dari hasil perhitungan uji barlet dapat disimpulkan bahwa kedua sampel adalah homogen. Dari uji normalitas dan homogenitas tersebut maka sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah kelas VIII-G sebagai kelas kontrol, kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen.

Pada penelitian ini terdapat pembatasan dalam pembahasan penelitian yaitu hubungan antara kemampuan komunikasi siswa dengan hasil belajar belum dibahas dan dianalisis, sedangkan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif skrip apakah memberikan pengaruh yang lebih baik dari model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan komunikasi siswa.

Dari analisis data akhir pengujian hipotesis kemampuan komunikasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-*t* pihak kanan didapatkan hasil $t_{hitung} (19,93) > t_{tabel} (1,66)$ dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif skrip berbasis *edutainment* berbantuan alat *rolette game* memberikan pengaruh lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan komunikasi siswa. Beberapa faktor yang menjadikan model pembelajaran kooperatif skrip berbasis *edutainment* berbantuan alat *rolette game* lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dibandingkan model pembelajaran konvensional antara lain:

1. Model pembelajaran kooperatif skrip berbasis *edutainment* berbantuan alat *rolette game* merupakan kombinasi antara model dan media atau alat pembelajaran yang cocok untuk siswa setaraf SMP khususnya kelas VIII dimana pada taraf itu jiwa anak-anak pada siswa yang masih suka bermain seperti waktu mereka di sekolah dasar yang masih sangat dominan.
2. *Edutainment* merupakan suatu upaya yang didesain untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang diwujudkan dalam adanya permainan dalam pembelajaran itu. Jenis permainan yang diterapkan adalah adanya penggunaan alat *rolette game* yang berguna untuk pemilihan materi pada tiap kelompok. Dengan bantuan alat *rolette game* itu bisa menciptakan suasana pembelajaran yang baru untuk siswa pada saat akan mulai belajar kelompok, yang mana pada umumnya guru hanya memberikan permainan yang sudah pernah dilakukan pada siswa sehingga menjadi pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Melalui sebuah permainan *rolette game* siswa akan merasa senang dan tidak terbebani ketika berada di dalam kelas selain itu juga menciptakan motivasi belajar siswa, menjadikan siswa aktif serta nyaman dikelas. Sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.
3. Model pembelajaran kooperatif skrip berbasis *edutainment* berbantuan alat *rolette game* selain menyenangkan juga berorientasi pada kemampuan kelompok atau pasangannya dalam berkomunikasi. Melalui pembelajaran berkelompok dengan penyajian materi dalam bentuk skrip dan suasana belajar menyenangkan menghasilkan terjalannya hubungan komunikasi antar siswa, siswa lebih aktif saling bertanya dalam belajar kelompok, berinteraksi mengenai materi yang disampaikan, saling bekerjasama dalam proses pemahaman materi selama proses pembelajaran berlangsung dan mendapatkan respons langsung dari lawan bicaranya sehingga siswa lebih efektif dalam berkomunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Riswandi (2009: 5) bahwa kegiatan komunikasi akan berlangsung baik apabila pihak-pihak yang berkomunikasi (dua orang atau lebih) sama ikut terlibat dan sama-sama mempunyai perhatian yang sama terhadap topik pesan yang disampaikan.
4. Bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan. Kegiatan yang disukai oleh semua tingkat usia khususnya anak-anak, dalam kegiatan ini siswa diajak belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga materi yang disampaikan akan lebih bermakna untuk mereka sebab materi yang mereka peroleh diterima dengan terbuka dan perasaan senang.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif skrip berbasis *edutainment* berbantuan alat *rolette game* terhadap kemampuan komunikasi siswa. Hal tersebut dikarenakan penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen membuat siswa mampu mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, siswa lebih aktif saling bertanya dalam belajar berkelompok, berinteraksi mengenai materi yang disampaikan, saling bekerjasama dalam pemahaman materi selama proses pembelajaran berlangsung, mendapatkan respon langsung dari lawan bicaranya sehingga siswa lebih efektif dalam berkomunikasi, dan melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan mengekspresikan ide-ide fisika secara lisan yang meliputi kemampuan tatabahasa, kemampuan memahami wacana, kemampuan sosiolinguistik, dan kemampuan setrategis.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid. 2011. *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman Di Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riswandi. 2009. *Ilmu komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyono, 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya. PT Remaja Rosdakarya.
- Yuwono, Agus. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Optic Dengan Metode Kuis Rolette Game Pada Siswa Kelas viii g SMP Negeri 2 Ampelgading Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi tidak dipublikasikan. IKIP PGRI Semarang.