

# PENERAPAN MODEL *LEARNING CYCLE* MELALUI KOMBINASI STRATEGI *PICK UP CARDS GAME* DAN *LECTURE BINGO* TERHADAP PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR FISIKA

Ratih Lestari Badwi, Muzakkir, A. Jusriana

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, badwiratihlestari@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Eksperimen Design* yang bertujuan untuk mengetahui: 1) Tingkat aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ma'rang sebelum penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*; 2) Tingkat aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ma'rang setelah penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*; 3) Penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* efektif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar fisika peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ma'rang. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* efektif terhadap peningkatan hasil belajar fisika peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ma'rang.

*Kata Kunci:* *Learning Cycle, Pick Up Cards Game, Lecture Bingo, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar.*

## PENDAHULUAN

Model pembelajaran mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan yang dimiliki peserta didik akan ditentukan oleh korelevansian penggunaan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Ini berarti tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan penggunaan model yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang terdapat dalam suatu tujuan.

Pendidik sebaiknya membuat suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan demikian upaya mengaktifkan siswa belajar dapat dilakukan dengan mengupayakan timbulnya interaksi yang harmonis antar warga di dalam kelas. Interaksi ini akan terjadi bila setiap warga kelas melihat dan merasakan bahwa kegiatan belajar tersebut sebagai sarana memenuhi kebutuhannya.

Namun masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena berbagai faktor seperti selama pembelajaran berlangsung banyak peserta didik malu bertanya tentang materi yang belum dipahaminya, cenderung lebih banyak bertanya

kepada temannya sendiri, dan terkadang bermain pada saat pembelajaran berlangsung serta memiliki tingkat aktivitas yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari setiap kali guru menerangkan selama pembelajaran berlangsung peserta didik yang aktif masih kurang, mereka hanya diam sebagai pendengar dan hanya mencatat sehingga pusat informasinya hanya berasal dari guru.

Adapun aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas belajar siswa yaitu memperhatikan demonstrasi pendidik atau teman, menyatakan pendapat, menerima pendapat orang lain, mengerjakan LKPD, melakukan percobaan, bekerja sama dalam kelompok, dan mengikuti proses pembelajaran dengan antusias.

Melihat permasalahan di atas, maka perlu segera dicarikan solusinya untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Salah satu cara yang dapat digunakan dan diduga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran model *Learning Cycle* melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*.

Model pembelajaran *Learning Cycle* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap paling sesuai dengan konstruktivisme. Prinsip dasar dalam model pembelajaran *Learning*

*Cycle* adalah memberi kesempatan pada peserta didik untuk menemukan sendiri, menerapkan, dan menggunakan cara-cara belajar yang sesuai sehingga pusat informasi tidak hanya berasal dari guru.

Menurut Ridwan (2013: 227) Langkah-langkah penerapan metode siklus belajar (*Learning Cycle*) yaitu: 1) Terlibat (*Engange*); 2) Eksplorasi (*Explore*); 3) Penjelasan (*Explain*); 4) Elaborasi (*Elaborate*); 5) *Evaluasi*.

*Pick Up Cards Game* dapat menciptakan keaktifan peserta didik di dalam kelas sebab menempatkan peserta didik dalam kelompok secara heterogen baik jenis kelamin maupun kemampuan untuk saling membantu dan bekerjasama dalam memecahkan masalah serta dapat menciptakan suasana yang kompetitif diantara peserta didik, sehingga setiap peserta didik berusaha lebih tepat dalam memilih pemecahan masalah dan cepat dalam menempelkan kartu pemecahan masalah tersebut ke depan kelas atau tempat yang telah disediakan. *Pick up cards game* dapat menciptakan keaktifan peserta didik di dalam kelas, mewujudkan pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, mendorong peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru dan dapat menjawab soal-soal atau pertanyaan yang diberikan. Peserta didikpun dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Permainan yang dapat dilakukan saat pembelajaran adalah permainan *Bingo*. Permainan *Bingo* merupakan permainan yang berbentuk persegi dimana titik tekan dalam permainan adalah membentuk garis mendatar, tegak maupun diagonal. Strategi *Lecture Bingo* ini merupakan strategi permainan yang melibatkan kartu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yunita, salah seorang guru fisika kelas X (yang akan naik ke kelas XI) SMAN 1 Ma'rang pada hari Sabtu (07/05/2016) pukul 09.00 WITA, diperoleh keterangan bahwa aktivitas belajar peserta didik yang meliputi memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan dan mengerjakan soal masih sangat kurang. Melihat kondisi tersebut, salah satu dampaknya adalah hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Model pembelajaran *Learning Cycle* melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game*

dan *Lecture Bingo* dipandang cocok dengan karakteristik peserta didik di SMAN 1 Ma'rang yang cenderung lebih banyak bertanya kepada temannya sendiri dibandingkan bertanya langsung kepada guru. Model *Learning Cycle* ini menekankan siswa agar aktif sendiri mengkonstruksi sedangkan kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* merupakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik.

Menurut Paul Suparno (2013: 19), Tanpa keaktifan kognitif yang sungguh-sungguh, siswa tidak akan berhasil dalam proses belajar mereka di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka maka perlu dilakukan penelitian yang bertujuan: 1) Untuk mengetahui tingkat aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ma'rang sebelum penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*; 2) Untuk mengetahui tingkat aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ma'rang setelah penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*; 3) Untuk mengetahui penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* efektif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar fisika peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ma'rang.

Dengan menerapkan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* diharapkan dapat memberi manfaat: 1) Bagi Peserta didik, diharapkan dengan penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta semakin termotivasi untuk belajar karena partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran semakin variatif dan tidak monoton; 2) Bagi Guru, diharapkan dapat menjadikan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* sebagai salah satu metode alternatif dalam proses belajar mengajar; 3) Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti/bermakna pada sekolah dalam rangka perbaikan atau peningkatan pembelajaran serta sumbangan yang baik dalam meningkatkan hasil

pendidikan sekolah khususnya dalam belajar fisika.

### Metodologi

Penelitian ini termasuk dalam *pre-Experimental* dan Desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana diukur dan diamati sebelum dan setelah perlakuan yang dimaksudkan untuk melihat efek dari perlakuan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ma'rang Kab. Pangkep, dengan Populasi penelitian seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ma'rang yang berjumlah 51 orang yang tersebar dalam 2 kelas. Sampel penelitian berjumlah 25 orang yang dipilih dari dua kelas dengan menggunakan teknik *convenience sampling*. Mata pelajaran yang digunakan untuk penelitian adalah mata pelajaran usaha dan energi. Prosedur penelitian yang diterapkan berupa persiapan, pelaksanaan, pengolahan data dan pelaporan hasil.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: data tentang aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* dan data tentang aktivitas dan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*.

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 dan lembar observasi untuk mengukur aktivitas peserta didik.

### Hasil dan Pembahasan

#### a. Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik maka diperoleh data aktivitas yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. Nilai rata-rata aktivitas

	Pretest	Posttest
N	25	25
X	29,76	73,40
To	18,237	
t <sub>tabel</sub>	1,711	

Berdasarkan pada hasil analisis uji t-test paired di mana diperoleh nilai t<sub>hitung</sub> yang lebih besar dibandingkan dengan nilai t<sub>tabel</sub>.

Berdasarkan hasil tersebut, maka pengambilan kesimpulan hipotesis yaitu H<sub>0</sub> ditolak. Dengan kata lain, penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* efektif terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan penulis selama penelitian, sebelum penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*, penyampaian materi pembelajaran disampaikan melalui ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan tugas, sehingga kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai objek belajar. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung menghafalkan setiap materi yang diberikan tanpa memahami dan mengkaji lebih lanjut. Hal ini menyebabkan aktivitas belajar peserta didik kurang aktif. Sedangkan setelah menerapkan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*, aktivitas belajar peserta didik meningkat dari sebelumnya. Hal ini disebabkan karena peserta didik dapat menerima dan memahami materi dengan mudah, pembelajaran tidak membosankan karena peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran secara berkelompok dan masing-masing kelompok bersaing dalam sebuah permainan untuk menjadi kelompok yang terbaik sehingga peserta didik memiliki semangat dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik meningkat setelah penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingotelah* dibuktikan secara statistik dapat menjawab permasalahan dalam penelitian ini, sehingga hipotesis (H<sub>0</sub>) di tolak.

#### b. Hasil Belajar

Berdasarkan tes hasil belajar peserta didik maka diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Nilai rata-rata hasil belajar

	Pretest	Posttest
N	25	25
X	34,80	79,60

To	14,258
$t_{\text{tabel}}$	1,711

Berdasarkan pada hasil analisis uji t-test paired di mana diperoleh nilai  $t_{\text{hitung}}$  yang lebih besar dibandingkan dengan nilai  $t_{\text{tabel}}$ . Berdasarkan hasil tersebut, maka pengambilan kesimpulan hipotesis yaitu  $H_0$  ditolak. Dengan kata lain, penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan penulis selama penelitian, sebelum penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*, penyampaian materi pembelajaran disampaikan melalui ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan tugas, sehingga kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai objek belajar. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung menghafalkan setiap materi yang diberikan tanpa memahami dan mengkaji lebih lanjut. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan akan menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi tidak optimal. Sedangkan setelah menerapkan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*, hasil belajar peserta didik meningkat dari sebelumnya. Hal ini disebabkan karena peserta didik dapat menerima dan memahami materi dengan mudah sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, pembelajaran tidak membosankan karena peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran secara berkelompok dan masing-masing kelompok bersaing dalam sebuah permainan untuk menjadi kelompok yang terbaik sehingga peserta didik memiliki semangat dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo*. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* telah dibuktikan secara statistik dapat menjawab permasalahan dalam penelitian ini, sehingga hipotesis ( $H_0$ ) di tolak.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar fisika peserta didik sebelum penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* berada pada kategorisasi tidak aktif dan hasil belajar fisika peserta didik berada pada kategorisasi rendah, aktivitas belajar fisika peserta didik setelah penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* berada pada kategorisasi aktif dan hasil belajar fisika peserta didik berada pada kategorisasi tinggi, serta penerapan model LC (*Learning Cycle*) melalui kombinasi strategi *Pick Up Cards Game* dan *Lecture Bingo* efektif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar fisika peserta didik

## Daftar Pustaka

- 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.
- Ginnis, Paul, 2008, *Trik Dan Taktik Mengajar*, PT Indeks, Jakarta.
- Ridwan, Muhammad, 2009, *Buku Ajar Pengembangan Kurikulum Fisika*, UIN Press, 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.
- Suparno, Paul, 2013, *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik dan Menyenangkan*, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Widoyoko, Eko Putro, 2012, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.