

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXAMPLE NON-EXAMPLE DENGAN MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

APPLICATION OF EXAMPLE NON-EXAMPLE LEARNING MODEL WITH EDUCATIONAL GAME QUIZIZ IN IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES

Cynthia Marsela*, Mona Mahyuni Hutagaol, Aslina Br Ginting, Junita Safitri, Lutfi Afis, Naomi Sitorus, Shanty Stevania Pangaribuan & Marshinta Gokmauli Gultom

Program Studi Pendidikan IPA, FMIPA, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Submitted: 04-06-2021; Reviewed: 05-06-2021; Accepted: 16-07-2021

*Corresponding Email: Cynthiamarsela8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran Example Non-Example dengan media Game Edukasi Quiziz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Tata Surya kelas VII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe. Model pembelajaran example no-example dengan media game quiziz adalah strategi pembelajaran yang menggunakan gambar dan video sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran dengan berbantuan game edukasi quiziz sebagai media dalam penyampaian instrumen tes yang dilakukan. Adapun subjek penelitian ini berjumlah 26 siswa. metode example non-exammple ini menggunakan tindakan pretest dan posttest pada siklus I dan siklus II, guna meningkatkan hasil belajar siswa. Secara bertahap pada tindakan pre test, diperoleh rata-rata nilai belajar masih 46,92 dengan presentase ketuntasan 23,07 % dilanjut dengan siklus I didapati rata-rata belajar siswa 48,46 dan presentase ketuntasan 38,46 % sudah ada sedikit peningkatan dari sebelum dilakukan percobaan. Kemudian lebih ditingkatkan pada siklus II peneliti mendapati rata-rata nilai belajar 70,90 dengan preentase ketuntasan 77,27%, dapat dikatakan bahwa perbaikan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan meningkat.

Kata Kunci: Model Example Non-Example; Game Quiziz

Abstract

This study aims to determine the increase in student learning outcomes after applying the Non-Example Example learning model with the Quiziz Educational Game media to improve student learning outcomes in the seventh grade Solar System material at Maria Goretti Kabanjahe Private Junior High School. The no-example example learning model with quiziz game media is a learning strategy that uses pictures and videos as a medium to convey subject matter with the help of quiziz educational games as a medium in delivering the test instruments carried out. The subjects of this study amounted to 26 students. This non-example example method uses pretest and posttest actions in cycle I and cycle II, in order to improve student learning outcomes. Gradually in the pre-test, the average learning score was still 46.92 with a mastery percentage of 23.07%, followed by the first cycle, it was found that the student learning average was 48.46 and the percentage of completeness was 38.46%, there was a slight increase from before experiment was carried out. Then it was further improved in the second cycle, the researchers found an average learning score of 70.90 with a completeness percentage of 77.27%, it can be said that the improvement in student learning outcomes is getting better and increasing.

Keywords: Model Example Non-Example; Game Quiziz.

How to Cite: Cynthia, M., Hutagaol. M.M., Ginting, A.B., Safitri, J., Afis, L., Sitorus, N., Pangaribuan, S.S., & Gultom, M.G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Example Non-Example Dengan Media Game Edukasi Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Journal of Natural Sciences*. 2(2): 53-61



PENDAHULUAN

Pendidikan yang bisa mendukung pembangunan dimasa yang datang merupakan pendidikan yang bisa mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik sehingga dapat menciptakan peserta didik yang mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi di masa yang datang. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, penugasan materi dan prestasi belajar. Akan tetapi untuk menciptakan kelas yang aktif yang berperan bukan hanya peserta didik tetapi juga guru. Oleh sebab itu guru harus mampu menguasai model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, sehingga hakikat dari belajar yaitu perubahan yang terjadi diakibatkan proses belajar mengajar yang baik (Simatupang, 2019).

Pendidikan di Indonesia memiliki tantangan di era pandemi virus corona saat ini, dikarenakan selama pandemi ini diharapkan semua masyarakat harus dirumah saja. Mulai bulan maret 2020 di indoneisa terjadi pandemi virus corona, virus corona ini pertama terjadi di Wuhan Cina yang kemudian menyebar ke Indonesia. Salah satu yang dapat dilakukan untuk dapat mencegah penyebaran virus corona ini adalah dengan tidak ada interaksi antara manusia dan menjaga jarak (Hardinata dkk, 2020). Sehingga untuk mencegah penyebarannya menteri pendidikan mengatakan kondisi pandemi virus corona ini tidak memungkinkan kegiatan belajar mengajar berjalan secara normal atau tatap muka. Untuk dapat terus melakukan pembelajaran maka dilakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Dikarenakan pembelajaran dilaksanakan dengan jarak jauh, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Di mana hasil belajar ini adalah suatu titik tertinggi proses belajar yang mana dihasilkan nilai yang di peroleh selama kegiatan belajar mengajar. Selain itu, Hamalik (2008) juga menyatakan bahwa “hasil belajar ini mengacu pada prestasi belajar, dan prestasi belajar ini merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku seorang siswa (Pranoto, 2017). Jadi, hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan perilaku yang didapat guru setelah kegiatan belajar mengajar. Dimana perolehan yang didapat tersebut tergantung dari apa yang sudah dipelajari oleh guru tersebut (Arrezha & Thamrin, 2018).



Model pembelajaran *examples non-examples* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan contoh melalui kasus atau gambar yang relevan dengan kompetensi dasar (Lestiawan & Johan, 2018; Alexander & Pono, 2019). Model pembelajaran *example non example* ini juga termasuk ke dalam model pembelajaran yang mana mengajarkan pada suatu pendekatan pembelajaran berbasiskan komunikasi sehingga diharapkan siswa mampu: a) Melakukan kegiatan membaca dan menulis dengan baik, b) Belajar dengan orang lain, c) Melakukan sesuatu dengan media, d) Menerima informasi, dan e) Mampu menyampaikan informasi. Selain itu, model pembelajaran *example non example* ini juga memiliki tujuan yakni agar mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan cara memecahkan permasalahan-permasalahan yang sudah terkandung dalam contoh-contoh gambar yang mana telah dipersiapkan terlebih dahulu (Suyanti & Hanifah, 2017; Lisnani, 2019).

Dengan model pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat memilih dan menyesuaikan contoh-contoh yang ada melalui gambar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Game edukasi quiziz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Game edukasi quiziz ini dapat digunakan melalui handphone dan laptop. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi quiziz ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Habibah, 2016; Citra & Rosy, 2020).

Berdasarkan observasi di awal yang dilakukan oleh peneliti. Wawancara awal, 07 Mei 2021 dengan guru IPA di SMP Maria Goretti Kabanjahe; Rosta Br. Karo, S.Pd. yang mengatakan: selama pembelajaran jarak jauh ini didalam pembelajaran hanya menggunakan whatsapp grup dalam menyampaikan materi dan pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga membuat peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran terutama pada pelajaran IPA. Peserta didik cenderung hanya menerima materi yang telah disajikan oleh guru tanpa memahami materi tersebut, sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Sehingga hanya dengan menggunakan whatsapp grup saja membuat hasil belajar peserta didik mengalami penurunan. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran Example Non-Example dengan media Game Edukasi Quiziz Dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Tata Surya Kelas VII SMP Swasta Maria Goretti Kabanjahe.

METODE PENELITIAN

Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPS Maria Goretti Kabupaten Kabanjahe Tahun pelajaran 2020/2021. Dengan lokasi penelitian di SMP Swasta Maria Goretti Alamat Jl. Letnan Rata Perangin Angin Kabanjahe, Gung Leto, Kec. Kabanjahe, Kab. Karo Prov. Sumatera Utara. Waktu penelitian pada tanggal 03–08 Mei 2021. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Adapun Urutan Pelaksanaan model *example non-example* ini: 1) Tahap Perencanaan, Pada bagian ini dimulai dengan persiapan guru membuat skenario pembelajaran, menyiapkan gambar dan video pembelajaran serta menyiapkan instrumen tes yang disusun di media game quiziz; 2) Tahap Pelaksanaan, Langkah-langkah pelaksanaan model *example non-example* dengan media quiziz adalah: a) Langkah Pertama, Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik serta menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi tata surya; b) Langkah Kedua, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media games quiziz untuk mengisi pre test, setelah itu guru menunjukkan beberapa gambar dan mengarahkan peserta didik untuk menanggapi atau bertanya mengenai gambar tersebut dan guru akan menyimpulkan hasil pembelajaran; 3) Evaluasi, Evaluasi dilakukan pada setiap awal dan akhir pertemuan, dengan cara siswa diminta untuk membuka media game edukasi quiziz agar dapat melihat kemampuan siswa di awal dan di akhir pembelajaran.

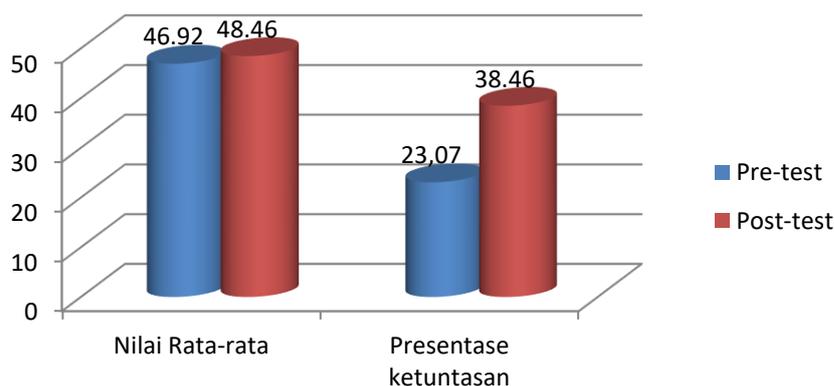
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas pembelajaran IPA dilaksanakan di kelas VII-A SMP Maria Goretti Kabanjahe, dengan pembelajaran daring pada saat pandemi Covid-19, pada materi Tata Surya. Penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak 2 siklus, dimana pada siklus I dan siklus II dilakukan satu kali pertemuan yang bertujuan untuk menentukan hasil belajar siswa. Pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Whatsapp Group.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, mulai dari tahap awal sampai pada siklus kedua diperoleh data sebagai berikut: Hasil penelitian tindakan kelas siklus I yang



dilaksanakan di kelas VII-A SMP Maria Goretti Kabanjahe pada semester genap, pada materi Tata Surya dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non-Example* dengan media pembelajaran Game Edukasi Quizizz. Untuk dapat mengukur hasil belajar siswa dilakukan pre-test di awal pembelajaran dan post-test di akhir. Adapun hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus satu tersebut dapat dilihat dalam Grafik 1.

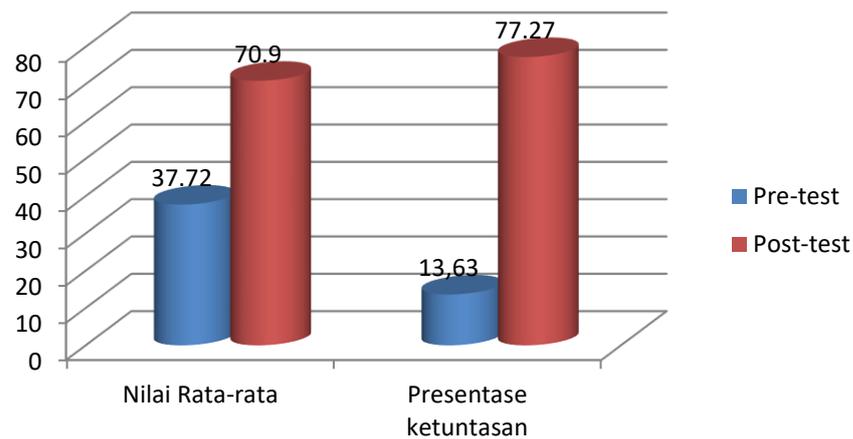


Grafik 1. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Pada Siklus I

Dari Grafik 1 di atas diperoleh hasil belajar IPA kelas VII-A SMP Maria Goretti Kabanjahe dengan menerapkan model pembelajaran *example non-example* dengan media pembelajaran game edukasi quizizz pada pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 diperoleh sebanyak 26 orang siswa pada saat melaksanakan *pre-test* memperoleh nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 46,92 dan presentase ketuntasan 23,07% dan pada saat melaksanakan *post-test* memperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 0 dengan rata-rata 44,92 dan presentase ketuntasan 38,46%. Temuan hasil belajar ini dapat dilihat dari temuan hasil pembelajaran yang masih kurang diantaranya: 1. Siswa belum siap untuk belajar mandiri; 2. Perlu ditingkatkan diskusi group yang dilakukan oleh guru; 3. Pada saat menggunakan model pembelajaran *example non-example* media gambar yang digunakan belum cukup untuk membantu dalam penyampaian materi. Temuan tersebut akan menjadi bahan refleksi untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II.

Siklus II dilaksanakan berdasarkan temuan kelemahan pembelajaran pada siklus I, perbaikan yang dilakukan di siklus 2 sebagai berikut: 1. Menyiapkan siswa untuk mampu belajar mandiri; 2. Diskusi di whatsapp group lebih ditingkatkan untuk dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran; 3. Pada saat menggunakan model

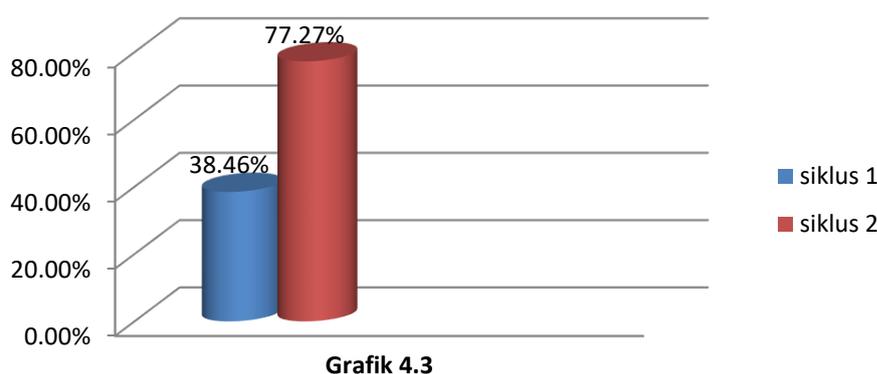
pembelajaran *example non-example* menggunakan media video pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Untuk dapat mengukur hasil belajar siswa dilakukan pre-test di awal pembelajaran dan post-test di akhir pembelajaran dengan soal yang sama. Adapun hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II tersebut dapat dilihat pada Grafik 2.



Grafik 2. Nilai *Pre-test* dan *Post-tes* Siswa Pada Siklus II

Dari Grafik 2 di atas diperoleh hasil belajar IPA kelas VII-A SMP Maria Goretti Kabanjahe dengan menerapkan model pembelajaran *example non-example* dengan media pembelajaran game edukasi quizizz pada pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 diperoleh ketuntasan siswa pada siklus 2 sebanyak 26 orang siswa pada saat melaksanakan *Pre-Test* memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 0 dengan rata-rata 37,72 dan presentase ketuntasan 13,63% dan pada saat melaksanakan *Post-Test* memperoleh nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 70,90 dan presentase ketuntasan 77,27%. Temuan hasil belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus 2 sudah baik dan telah tuntas.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara daring pada saat pandemi Covid-19 yang dilaksanakan pada kelas VII-A SMP Maria Goretti Kabanjahe pada semester genap, mata pelajaran IPA dengan materi Tata Surya. Hasil temuan penelitian pada hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *example non-example* dengan media pembelajaran Game edukasi quizizz terlihat dari perbandingan hasil belajar siswa yang tuntas dari siklus I dan siklus II pada Grafik 3.



Grafik 3. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Pada Grafik 3 di atas, pada siklus I ditunjukkan bahwa temuan hasil penelitian sebanyak 26 orang siswa pada saat melaksanakan presentase ketuntasan 38,46%. Dari hasil temuan ini belum mencapai ketuntasan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kendala yang dihadapi pada siklus I dimana siswa belum siap belajar mandiri, sehingga untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif sulit untuk dilakukan dikarenakan siswa tidak terbiasa dalam pembelajaran daring (Brata dkk, 2020). Kendala berikut yang ditemukan perlu untuk ditingkatkan diskusi di whatsapp group yang dilakukan oleh guru. Dengan adanya diskusi belajar yang aktif akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, kendala terakhir yang ditemukan pada saat menggunakan model pembelajaran *example non-example* menggunakan media berupa gambar dimana media ini belum cukup untuk membantu di dalam penyampaian materi. Media pembelajaran yang digunakan akan membantu siswa memahami materi pembelajaran sehingga menggunakan media sangat penting. Menggunakan media dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dikarenakan menggunakan media membuat siswa dapat melihat secara langsung hal-hal yang terjadi di sekitarnya. Sehingga menggunakan media pembelajaran penting untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian yang dilakukan pada siklus II diperoleh sebanyak 26 orang siswa dengan presentase ketuntasan 77,27%. Temuan penelitian yang dilakukan dengan

melakukan perbaikan diantaranya: 1. Menyiapkan siswa untuk mampu belajar mandiri; 2. Diskusi di Whatsapp Group lebih ditingkatkan untuk dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran; 3. Pada saat menggunakan model pembelajaran *example non-example* menggunakan media video pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Temuan hasil belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II sudah baik dan telah tuntas dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *example non-example* dengan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19.

Dari penjelasan diatas maka Hipotesis diterima yang mana dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *example non-example* dengan media pembelajaran game edukasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VII-A SMP Maria Goretti Kabanjahe dengan pembelajaran daring pada saat pandemi Covid-19, pada materi tata surya. Dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi quizizz untuk melakukan pre-test dan post-test membuat pembelajaran menjadi aktif dan siswa tidak bosan dalam menjawab pertanyaan. Dalam penyampaian materi menggunakan media pembelajaran gambar dan video pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran *example non-example* dengan media pembelajaran game edukasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tata surya pada kelas VII SMP.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian tindakan kelas berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *example non-example* dengan media game edukasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tata surya kelas VII SMP Maria Goretti Kabanjahe”, dapat disimpulkan sebagai berikut: Pada siklus I sebanyak 26 orang siswa pada saat melaksanakan *pre-test* memperoleh nilai rata-rata 46,92 dan presentase ketuntasan 23,07% dan pada saat melaksanakan *post-test* memperoleh nilai tertinggi 90 dengan rata-rata 44,92 dan presentase ketuntasan 38,46%. Pada siklus II sebanyak 26 orang siswa pada saat melaksanakan *pre-test* dengan rata-rata 37,72 dan presentase ketuntasan 13,63% dan pada saat melaksanakan *post-test* memperoleh rata-rata 70,90 dan presentase ketuntasan 77,27%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *example non-example* dengan media pembelajaran game edukasi quizizz



dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VII-A SMP Maria Goretti Kabanjahe dengan pembelajaran daring pada saat pandemi Covid-19, pada materi tata surya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, F., & Pono, F. R. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 1(2), 110-126.
- Arrezha, I., & Thamrin, A. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Examples Non-Examples Untuk Memperbaiki Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X TKBB SMK Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 4(1).
- Brata, W. W. W., Suriani, C., Simatupang, H., Siswanto, S., & Panggabean, F. T. M. (2020, February). Prospective Science Teachers' Learning Independency Level on Blended Learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1462, No. 1, p. 012070). IOP Publishing
- Citra, C., A., & Rosy, B., (2020), Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261-272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>.
- Habibah, S. (2016). Penggunaan model pembelajaran examples non examples terhadap ketuntasan hasil belajar siswa pada materi tokoh-tokoh pergerakan nasional kelas V SDN 70 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4).
- Hamalik (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Pustaka
- Hardinata, A., Simatupang, H., Hanifa, F., Latip, A., Efwinda, S., & Yogica, R. (2020). Survey on the effectiveness of online lectures during covid-19 pandemic : METHODS AND DIFFICULTIES. *Indonesian Science Education Research (ISER)*, 2(2), 7-12.
- Lestiawan, F., & Johan, A. B., (2018), Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Taman Vokasi*, 6(1), 98. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2866>.
- Lisnani, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Bagi Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 76-82. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.82>.
- Pranoto, H. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Examples Non Examples Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI B Semester 1 SD Negeri Turitempel Tahun Pelajaran 2016/2017. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 7 (1), 42-51. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v7i1.1765>.
- Simatupang, H. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abda 21*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Suyanti, P., & Hanifah, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Pada Materi Tokoh-Tokoh Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gunungsari. *Jurnal pena ilmiah*, 2(1), 2021-2030.