

Tersedia secara online di

Jurnal Tadris IPA IndonesiaBeranda jurnal : <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>**Artikel****Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Berbasis Petak Umpet Gambar Terhadap Keterampilan Berpikir Kontekstual Siswa SMP**Eka Putri Nurindah Sari^{1*}, Hanin Niswatul Fauziah²^{1,2} Jurusan Tadris IPA, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*Corresponding Address: ekaputrinurindah09@gmail.com**Info Artikel**

Riwayat artikel:
Received: 6 Januari 2021
Accepted: 3 Februari 2021
Published: 3 Maret 2021

Kata kunci:

Berpikir
Example non example
Berpikir Kontekstual
Petak umpet Gambar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar terhadap keterampilan berpikir kontekstual peserta didik kelas VII di SMPN 5 Ponorogo. Instrumen penelitian ini adalah soal *essay* yang diberikan setelah implementasi model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar. Data dianalisis dengan uji-t menggunakan *software minitab*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai *P-value* sebesar 0,00. Karena nilai *P-value* kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kontekstual peserta didik.

© 2021 Eka Putri Nurindah Sari, Hanin Niswatul Fauziah

PENDAHULUAN

Pendidikan mengajarkan berbagai macam pengetahuan yang bertujuan untuk mencerdaskan dan menumbuhkan keterampilan setiap orang yang mempelajarinya. Pengetahuan diperoleh pada saat menempuh pendidikan dan pengalaman. Pendidikan di Indonesia dilaksanakan pada usia dini hingga usia dewasa mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi (Syamsurrijal, 2020). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter peserta didik (Aisah & Asmahasanah, 2017). Karakter yang diharapkan adalah terbentuknya manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI Nomor 20 Tahun 2003). Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan tersebut pendidikan hendaknya dikelola oleh guru yang profesional. Namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa pendidikan tidak semulus itu, masih banyak masalah dalam dunia pendidikan salah satunya adalah kurangnya keterampilan berpikir kontekstual peserta didik.

Permasalahan tersebut seperti yang terjadi di SMP Negeri 5 Ponorogo. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa keterampilan berpikir kontekstual peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Ponorogo masih rendah. Hal ini karena model pembelajaran yang diterapkan belum mampu untuk menunjang keterampilan berpikir kontekstual, suasana pembelajaran

yang kurang mendukung, dan pengemasan pembelajaran yang kurang menarik partisipasi peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang variatif dan menarik sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik perhatian, dan mendorong partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Rosalina & Suhardi, 2020). Salah satu model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *example non example*.

Model pembelajaran *example non example* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kontekstual. Model pembelajaran ini mampu mengeksplorasi partisipasi dan hubungan antara guru dengan peserta didik dengan cara menyimak video dan gambar, memupuk kerja sama, dan memungkinkannya terjadi barter pengetahuan (Sa'adah, 2020). Untuk lebih menarik perhatian dan partisipasi peserta didik model pembelajaran *example non example* ini dikombinasikan dengan permainan (Purnamasari & Pudjiastuti Sartinah, 2019) salah satunya yaitu petak umpet gambar. Pengombinasian tersebut menghasilkan model pembelajaran yakni model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar.

Model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar merupakan model pembelajaran yang menerapkan pemahaman konsep melalui video maupun gambar, sehingga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kontekstual, minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar terhadap keterampilan berpikir kontekstual peserta didik kelas VII di SMPN 5 Ponorogo.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif *true eksperimen* dengan desain *pasca-test*. Sampel penelitian ini adalah kelas VII H (eksperimen) dan kelas VII D (kontrol) dengan jumlah 50 peserta didik yang dipilih secara random. Indikator keterampilan berpikir kontekstual dalam penelitian ini ada 7 yaitu: *konstruktivisme, inquiry, questioning, pemodelan, refleksi, authentic assesment* dan masyarakat belajar (Parhusip & Hardini, 2020). Penelitian ini diawali dengan menerapkan model pembelajaran *example non example* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Setelah penerapan model pembelajaran tersebut peserta didik diberikan tes. Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis dengan uji-t menggunakan *software* Minitab. Desain penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain penelitian *pasca-test*

Subjek	Pra	Perlakuan	Pasca
Kel. Eks. ®	-	X	O
Kel Kontrol ®	-	-	O

Keterangan:

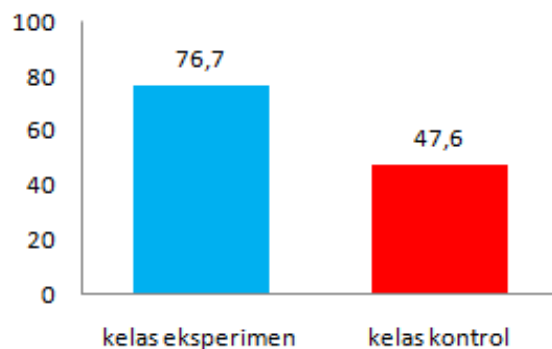
X :Kelas yang diberikan perlakuan

O :Pengukuran kemampuan berpikir kontekstual setelah diberlakukannya pembelajarannya.

R :Subyek dipilih secara random

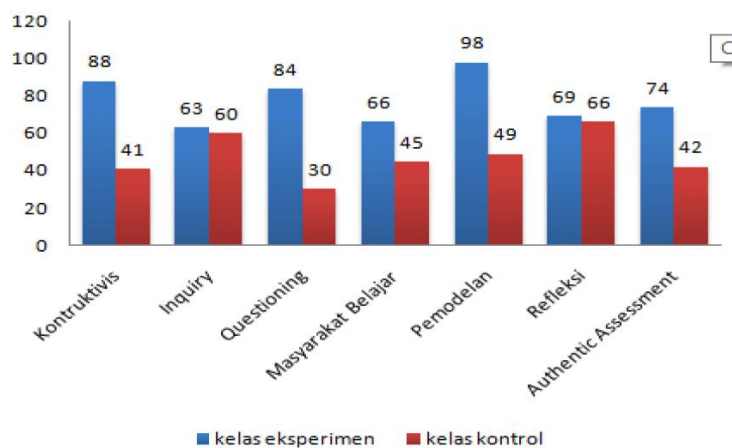
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan berpikir kontekstual kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Nilai rata-rata keterampilan berpikir kontekstual kelas eksperimen sebesar 76,7 dan kelas kontrol sebesar 47,6 (Gambar 1).



Gambar 1 Nilai rata-rata keterampilan berpikir kontekstual kelas eksperimen dan kelas kontrol

Keterampilan berpikir kontekstual dibangun berdasarkan 7 indikator yaitu konstruktivis, *inquiry*, *questioning*, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan *authentic assessment*. Nilai pada setiap indikator keterampilan berpikir kontekstual sebagai berikut.



Gambar 2 Nilai indikator keterampilan berpikir kontekstual kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan gambar 2 diketahui bahwa nilai pada setiap indikator keterampilan berpikir kontekstual kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, indikator keterampilan berpikir kontekstual yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu indikator pemodelan dengan skor 98 dan indikator yang mendapatkan nilai paling rendah yaitu indikator *inquiry* dengan skor 63. Sedangkan pada kelas kontrol, indikator keterampilan berpikir kontekstual yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu indikator refleksi dengan skor 66 dan indikator paling rendah yaitu indikator *questioning* dengan skor 30.

Berdasarkan hasil uji-t diketahui bahwa nilai *P-value* sebesar 0,00. Karena nilai *P-value* kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kontekstual peserta didik. Model pembelajaran *Example Non Example* berbasis petak umpet gambar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kontekstual karena pada model pembelajaran tersebut peserta didik ikut berpartisipasi atau aktif selama pembelajaran berlangsung. Permainan petak umpet gambar yang melibatkan peserta didik secara langsung membuat peserta didik senang dan menunjukkan minat untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut didukung dari tahapan-tahapan pada pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik karena pada setiap tahapan yang ada peserta didik berinteraksi dengan teman sebaya.

Dengan melakukan permainan petak umpet gambar pada proses pembelajaran peserta didik dapat lebih banyak menyerap materi karena melalui permainan menciptakan interaksi sesama sehingga peserta didik dapat melakukan pertukaran informasi yang ingin didapatkan (Syamsurrijal, 2020). Permainan petak umpet gambar berperan sebagai magnet pada pembelajaran yang mampu memikat minat peserta didik sehingga meningkatkan konsentrasi peserta didik. Konsentrasi peserta didik yang meningkat mampu memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep materi pada pembelajaran (Yusuf et al., 2018).

Kemasan pembelajaran yang menarik dan unik merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Karena kemasan akan mempengaruhi kesan pertama peserta didik pada proses pembelajaran tersebut. Ketertarikan peserta didik pada model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar terletak pada permainan petak umpet gambarnya. Selain itu, model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar menarik bagi peserta didik karena penyampaian materi dapat menggunakan visual dan tidak hanya berfokus pada konsep materi atau teori saja akan tetapi bentuk implikasi konsep materi yang diperlihatkan dalam bentuk media gambar. Fungsi gambar yakni mampu menyalurkan stimulus dalam bentuk visual sehingga merangsang pikiran peserta didik dan mengambil perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Media gambar memiliki keuntungan yakni mudah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak menjadi suatu realistik yang mudah dicerna oleh pikiran peserta didik. Selain kelebihan media gambar juga memiliki kelemahan yakni tidak semua tema atau konsep materi mampu diterjemahkan dalam bentuk gambar (Embun & Astuti, 2015).

Pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini memiliki tiga komponen utama yaitu model pembelajaran yang membuat peserta didik berpartisipasi aktif, media gambar yang menarik perhatian dan permainan yang menumbuhkan minat peserta didik dan terjalannya interaksi antar sesama. Sehingga pembelajaran ini terkesan menarik untuk dilakukan dan pembelajaran terasa tidak membosankan. Permainan memiliki peranan yang unik karena permainan tidak hanya berfungsi untuk menarik perhatian dan memunculkan minat peserta didik namun permainan juga mampu berpengaruh terhadap kecerdasan peserta didik. Misalnya permainan ludo *adventure* berpengaruh terhadap kecerdasan naturalis anak (Herwati, 2019).

Kecerdasan peserta didik yang tinggi mampu mengantarkan peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep, mengetahui bentuk implikasi konsep, menerjemahkan konsep yang abstrak, dan mampu membuat gagasan baru untuk pengetahuan yang baru pada setiap fenomena kehidupan sehari-hari sehingga menumbuhkan ketrampilan berpikir kontekstual peserta didik yang mampu mewujudkan suatu konsep abstrak menjadi pengalaman nyata atau sebaliknya. Pengetahuan-pengetahuan terdahulu peserta didik yang membentuk konsep abstrak dipahami dengan mengembangkan ketrampilan berpikir kontekstual untuk memunculkan konsep baru yang selaras dengan fenomena kehidupan sehari-hari (Hanna et al., 2017). Keterampilan berpikir kontekstual dipengaruhi 2 faktor utama yakni pemahaman dan partisipasi aktif peserta didik. Setiap proses keterampilan berpikir kontekstual mengoptimalkan pemahaman akan abstraksi suatu peristiwa atau pengalaman diterjemahkan menjadi konsep nyata yang mampu dipahami (Hafnidar et al., 2016). Sedangkan, partisipasi aktif mengambil peranan menjaga konsentrasi peserta didik dalam memahami abstraksi suatu kejadian sampai dengan menemukan konsep (Arianto & Fauziah, 2020).

Model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kontekstual peserta didik karena peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan dan mampu mengetahui bentuk-bentuk implikasi materi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *example non example* dengan media gambar seri

dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis peserta didik. Melalui media gambar peserta didik dapat berimajinasi sehingga meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *example non example* memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Putra & Qodratillah (2015) yang menyatakan bahwa permainan mampu meningkatkan sistem kecerdasan otak dan melalui permainan peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *example non example* berbasis petak umpet gambar berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kontekstual peserta didik kelas VII SMPN 5 Ponorogo. Hal ini karena model pembelajaran ini lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih bisa mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata.

REFERENSI

- Aisah, S., & Asmahasanah, S. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Example Non-Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 1(2), 31–48.
- Arianto, H., & Fauziyah, H. N. (2020). Students' Response To the Implementation of Case Based Learning (Cbl) Based Hots in Junior High School. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 45. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2058>
- Embun, S., & Astuti, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bumi Dan Cuaca Di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 1(1), 80–106.
- Hafnidar, S., Gani, A., & Jalil, Z. (2016). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Dan Pemahaman Peserta Didik SMP Pada Materi Sifat-sifat Cahaya. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 4(2), 61–68.
- Hanna, D., Sutarto, S., & Harijanto, A. (2017). Model pembelajaran tema konsep disertai media gambar pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(1), 23–29.
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 416–425.
- Nurhayati, T. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Penerapan Model Examples Non Examples Dengan Media Gambar Seri. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Parhusip, Y. P., & Hardini, A. T. A. (2020). Meta Analisis Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 319–326.
- Purnamasari, H., & Pudjiastuti Sartinah, E. (2019). Permainan Tradisional Petak Umpet Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 11(3).
- Putra, A., & Qodratillah, U. (2015). Pergerakan Pemain dalam Permainan Tradisional Bebenangan sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Aktivitas Gerak Anak. *Jurnal Sositologi*, 14(2), 41724.

- Rosalina, S. S., & Suhardi, A. (2020). Need Analysis of Interactive Multimedia Development With Contextual Approach on Pollution Material. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 93. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2107>
- Sa'adah, S. N. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kota Cirebon. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(1), 19–25.
- Susanti, R. (2014). Pembelajaran model examples non examples berbantuan powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2).
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14.
- Yusuf, A., Wanto, N., & Pertiwi, D. (2018). Perbedaan tingkat konsentrasi belajar siswa antara kebisingan lingkungan sekolah SDN 03 Alai dan SD Pertiwi 3 Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 6(3), 484–489.