

PENGARUH STRATEGI *STUDENT TEAM HEROIC LEADERSHIP* BERBANTUAN MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI GUGUS 1 KECAMATAN BUSUNGBIU

Luh Pt. Darmadi¹, Md. Sulastri², Ni Wyn. Rati³

^{1,3} Jurusan PGSD, ² Jurusan PGPAUD, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {darmadi.luhputu¹, sulastri.made², niwayan_rati³} @yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran konvensional pada kelas V di Gugus I Kecamatan Busungbiu tahun pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu rancangan *Nonequivalent Post-test Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah kelas V di Gugus I Kecamatan Busungbiu tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 139 orang. Sampel penelitian ini kelas V SD No. 5 Busungbiu yang berjumlah 23 orang dan kelas V SD No. 9 Busungbiu yang berjumlah 23 orang. Data hasil belajar IPA siswa dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk objektif, pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran konvensional kelas V di Gugus I Kecamatan Busungbiu tahun pelajaran 2012/2013.

Kata-kata kunci: *student team heroic leadership*, media konkret, hasil belajar IPA

Abstract

This study aims to determine understanding of science achievement students who take science learning with the student team heroic leadership teaching strategy aided media konkret of students that follow the strategy of learning with conventional learning in class V in Cluster I Busungbiu school year 2012/2013. The study was quasi experimental research. The population in this research was all five in Cluster I Busungbiu school year 2012/2013, consisted of 139 people. The sample in this study was is no five grade 5 Busungbiu, consisted of 23 and no five grade 9 Busungbiu totaling 23 people. Data collected students' understanding of science achievement with instrument shaped test objektif. The data collected were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics (t-test). Results of this study showed that: there was a difference in understanding of science achievement significantly between students who take lessons with student team heroic leadership teaching strategy aided media konkret model that students participating in learning with the conventional classroom learning strategy in cluster V Busungbiu District I academic year 2012/2013.

Keywords: Student team heroic teaching leadership strategy, media konkret, Achievement in natural science subject

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan (Hamalik, 2011:1).

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan saat ini. Beberapa upaya tersebut diantaranya adalah dengan menyempurnakan kurikulum pendidikan. Saat ini telah dilakukan penyempurnaan kurikulum 2004 yang sering disebut Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi kurikulum 2006 yang sering disebut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Peningkatan kualitas pendidikan dicerminkan oleh hasil belajar siswa, sedangkan keberhasilan atau hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang bagus. Untuk keberhasilan peningkatan mutu pendidikan perlu adanya pengembangan dan pembaharuan bidang pendidikan antara lain adalah pembaharuan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran tersebut hendaknya mendukung tercapainya pengajaran yaitu agar siswa dapat berpikir aktif dan diberi kesempatan untuk mencoba dalam berbagai kegiatan belajar. Inti kegiatan dari pembelajaran adalah proses pembelajaran.

Trianto (2009:9) menyatakan: Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri sendiri. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, pengalaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemauan, serta, perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.

Pendidikan tidak bisa terlepas dari dunia ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS). IPA merupakan salah satu

bidang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam kemajuan IPTEKS. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja melainkan juga suatu proses pemikiran dan penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Mardapi, 2007:484).

Hakikat IPA terdiri dari IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk. IPA sebagai proses yaitu bagaimana mengumpulkan fakta-fakta dan bagaimana menghubungkan fakta-fakta untuk menginterpretasikannya. Sedangkan IPA sebagai produk merupakan kumpulan hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitik yang dilakukan para ilmuan selama berabad-abad. Bentuk IPA sebagai produk adalah fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip dan teori-teori IPA (Sudana dkk., 2010:2-4).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V Sekolah Dasar yang ada di gugus I, yang terdiri dari 7 sekolah, memperlihatkan masalah yang dialami pada mata pelajaran IPA. Salah satu ada banyaknya skor ulangan umum IPA siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh tiap-tiap sekolah. Hal tersebut menandakan bahwa siswa kurang memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa rendah atau berada di bawah KKM. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara langsung yang dilakukan pada tanggal 14 Januari 2013 dengan beberapa guru yang ada di Gugus I Kecamatan Busungbiu, yang menyatakan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA belum optimal, dan terlihat beberapa siswa masih bermain saat pelajaran, bahkan ada yang hanya diam saja mendengarkan penjelasan dari guru dan hanya pada materi tertentu saja melakukan proses pembelajaran berkelompok dan jarang menggunakan

media konkret. Di samping itu juga guru mengajar lebih berorientasi dengan ceramah, kurang variatif, dan kurang memperhatikan kemampuan siswa, kurang juga memperhatikan apakah yang disampaikan guru bisa diterima atau dimengerti oleh siswa, dan juga pembelajaran didominasi oleh guru atau berpusat pada guru saja.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi tersebut di atas, maka sebagai alternative diterapkan strategi *student team heroic leadership* untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V di SD Negeri Busungbiu Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2012/2013.

Menurut Lowney (dalam Setyanty, 2007) dalam penerapan strategi *student team heroic leadership* dituntut agar siswa mencari sumber materi yang ada di sekitar lingkungan sekolah yang terkait dengan pelajaran IPA. Setelah itu, setiap siswa diminta menyiapkan beberapa pertanyaan (soal) yang akan diajukan/diberikan kepada siswa dari kelompok lain. Pada tahap ini, diharapkan siswa mampu menumbuhkan dan menunjukkan sifat kepemimpinan yang *heroic* dalam mempersiapkan dirinya untuk diskusi kelas. Selain itu, siswa yang memiliki kemampuan tinggi diharapkan menunjukkan sifat heroiknya dengan membantu siswa lain yang memiliki kemampuan rendah yang mengalami kesulitan dalam diskusi kelas. Peran guru pada saat kegiatan berlangsung adalah memfasilitasi berlangsungnya diskusi. Di samping itu, guru juga akan menyiapkan beberapa pertanyaan (soal) yang diambil dari bahan diskusi siswa. Setelah selesai pembelajaran, guru memotivasi siswa untuk lebih mendalami materi yang dipelajari. Pengaruh strategi *student team heroic leadership* di harapkan dapat menambah wawasan baru bagi pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran, hal tersebut memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPA siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Busungbiu, diperlukan suatu perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Student Team merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (pembelajaran kelompok kecil). Slavin (dalam Setyanty, 2007) menjelaskan bahwa dalam *Student Team* siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat sampai enam orang yang merupakan campuran menurut tingkat kognitif, jenis kelamin, dan suku. Di dalam kelompok, siswa diberi tugas untuk berdiskusi dan pada akhirnya diberi tes secara individual untuk penjajagan. Sedangkan pengertian *heroic leadership* (kepemimpinan berjiwa kepahlawanan), menurut Lowney (dalam Setyanty, 2007), menjelaskan bahwa gaya kepemimpinan yang bersifat memiliki kesadaran seperti seorang pahlawan (*hero*). Langkah – langkah strategi *student team heroic leadership*.

Pertama, Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang. *Kedua*, pada pelaksanaannya, setiap peserta didik diberi tugas terstruktur yang berupa modul yang berisi uraian materi dan soal-soal yang akan didiskusikan sebelum tatap muka di kelas (bisa dikerjakan di rumah). *Ketiga*, Pada saat tatap muka, setiap peserta didik diminta menyiapkan pertanyaan-pertanyaan (soal-soal) yang akan diajukan/dilempar pada peserta didik kelompok lain. *Keempat*, Peran guru pada saat kegiatan belajar berlangsung adalah memfasilitasi berlangsungnya diskusi. Di samping itu, guru juga akan menyiapkan beberapa pertanyaan (soal) yang diambil dari bahan tersebut. *Kelima*, Pertanyaan tersebut dipakai sebagai review untuk materi yang ditugaskan saat itu. Pada kelompok tersebut setiap individu memerankan sebagai pemimpin yang mempunyai semangat kepahlawanan akademik. Pembelajaran dengan menerapkan strategi kepemimpinan yang heroik adalah dimulai dengan manfaat, dan kesadaran menentukan pendirian untuk menyemangati diri sendiri maupun teman.

Proses pembelajaran juga akan terlaksana secara maksimal apabila di dukung dengan media pembelajaran yang salah satunya media konkret. "Kata media

berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata 'medium' yang secara harfiah berarti 'perantara atau pengantar'. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan" (Djamarah, 2006:120).

Heinich dkk., 1982 (dalam Arsyad, 2009:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo (dalam Arsyad, 2009:4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Jadi, media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang digunakan untuk bertujuan menyampaikan informasi yang berhubungan dengan pesan-pesan pengajaran antara sumber dan penerima.

Dengan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* maka kegiatan pembelajaran tidak akan berpusat pada guru, siswa akan dilatih untuk berpikir, membiasakan untuk berbicara atau berdiskusi dalam kelompok dan mengeluarkan pendapat sehingga kegiatan siswa dalam kelas akan lebih aktif. Selain itu, penggunaan media konkret dalam pembelajaran akan sangat membantu karena siswa akan lebih cepat mengerti, pembelajaran menjadi lebih menarik dan pembelajaran akan lebih bervariasi. Selain itu, karena dalam pembelajaran IPA sangat membutuhkan benda-benda konkret untuk membantu mengembangkan intelektual anak. Karena itu dicoba menggabungkan strategi pembelajaran *Student team heroic leadership* dengan media konkret dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu dilakukan

penelitian yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Student Team Heroic Leadership* Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus 1 Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran *Student Team Heroic Leadership* berbantuan media konkret dan siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran konvensional pada siswa Kelas V SD di Gugus 1 Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2012/2013.

METODE

Penelitian ini untuk eksperimennya berupa kelas, sehingga penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*) karena tidak semua variabel yang muncul dalam kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Dalam eksperimen semu, penempatan subjek ke dalam kelompok yang dibandingkan tidak dilakukan secara acak. Individu subjek sudah ada dalam kelompok yang dibandingkan sebelum diadakannya penelitian.

Desain Penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Post-test Only Control Group Design*. Pemilihan desain ini karena peneliti hanya ingin mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA kedua kelompok, dengan demikian tidak menggunakan skor *pre test*. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *Nonequivalent Post-test Only Control Group Design*

Kelas	Treatment	Post-test
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

(Sugiyono, 2010:112).

Keterangan: X = treatment terhadap kelompok eksperimen, - = tidak menerima treatment, O1 = post-test terhadap kelompok eksperimen, O2 = post-test terhadap kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V di gugus I Kecamatan Busungbiu. Dari 7 SD yang ada di Gugus I dilakukan uji kesetaraan untuk menentukan sampel setara atau tidak. Sampel yang diambil dengan cara group random sampling. Hasil dari uji kesetaraan pada populasi didapatkan 2 sekolah yang setara yaitu SD No 5 Busungbiu, SD No. 9 Busungbiu. Dari dua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh sampel yaitu siswa kelas V SD No. 5 Busungbiu sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SD No. 9 Busungbiu sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan strategi *student team heroic leadership* berbantuan media konkret dan kelas kontrol dibelajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional.

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi *student team heroic leadership* dan strategi pembelajaran konvensional sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. Data hasil belajar IPA diperoleh melalui tes objektif tertulis berupa tes pilihan ganda yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa. Uji coba instrumen dilakukan terhadap siswa kelas VI dengan jumlah responden 120 orang. Responden tersebut tersebar ke dalam 4 sekolah dasar yang ada di Gugus I Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng. Untuk mengetahui validnya soal dilakukan uji validitas butir soal, yang diuji cobakan 40 soal, yang valid

berjumlah 30 butir soal, kemudian dilakukan uji realibilitas untuk mengetahui ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilai, artinya kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama, selanjutnya diuji kesukaran tes untuk mengetahui kesulitan suatu tes dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab soal butir tes, dan yang terakhir dilakukan uji daya beda tes untuk membedakan siswa yang pandai dan bodoh. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dimana data dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, modus, median, standar deviasi, varian, skor maksimum, dan skor minimum. Dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk grafik poligon. Sedangkan teknik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis penelitian adalah uji-t (*polled varians*), Untuk bisa melakukan uji hipotesis, ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dan perlu dibuktikan. Persyaratan yang dimaksud yaitu: (1) data yang dianalisis harus berdistribusi normal, (2) kedua data yang dianalisis harus bersifat homogen. Untuk dapat membuktikan dan memenuhi persyaratan tersebut, maka dilakukanlah uji prasyarat analisis dengan melakukan uji normalitas, dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

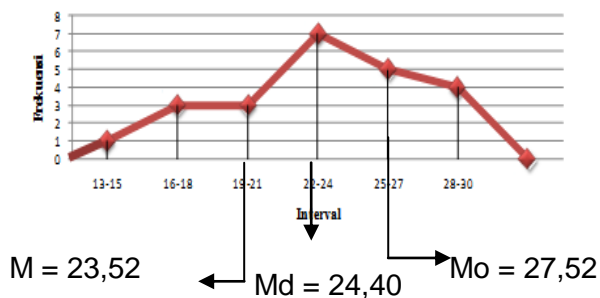
Data penelitian ini adalah skor hasil belajar IPA siswa sebagai akibat dari penerapan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret pada kelompok eksperimen dan strategi pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Rekapitulasi perhitungan

data hasil penelitian tentang hasil belajar IPA siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Hasil Belajar IPA Siswa

Data Statistic	Hasil Belajar IPA	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	23,52	22,04
Median	24,40	21,87
Modus	27,52	20,21

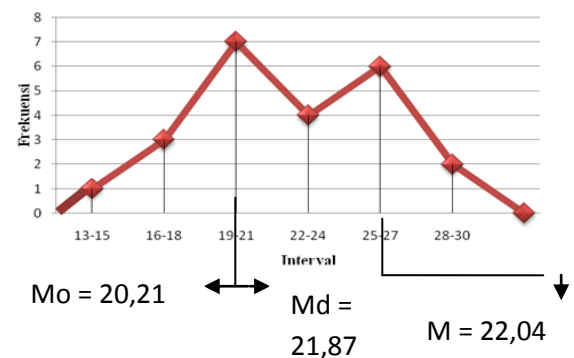
Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa mean data hasil belajar IPA kelompok eksperimen = 23,52 lebih besar daripada kelompok kontrol = 22,04. Kemudian data hasil belajar IPA kelompok eksperimen tersebut dapat disajikan ke dalam bentuk grafik poligon seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Poligon Data Hasil Belajar IPA Kelompok eksperimen

Berdasarkan poligon di atas, diketahui modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Md > M$). Dengan demikian, kurva di atas adalah kurva juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi, dan berdasarkan pedoman konversi menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) pada hasil belajar IPA dengan menggunakan strategi *student team heroic leadership* berbantuan media konkret adalah 23,52 oleh karena itu, hasil belajar IPA kelas V sd Negeri 5 busungbiu terletak pada kategori sangat tinggi.

Sedangkan data hasil belajar IPA kelompok kontrol dapat disajikan ke dalam bentuk poligon seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Poligon Data Hasil Belajar IPA Kelompok Kontrol

Berdasarkan poligon di atas, diketahui mean lebih besar dari median dan median lebih besar dari modus ($M > Md > Mo$). Dengan demikian, kurva di atas adalah kurva juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah, dan pada pedoman konversi yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) pada hasil belajar IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional adalah 22,04 oleh karena itu, hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 9 Busungbiu terletak pada kategori sangat tinggi. Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari strategi pembelajaran yang diterapkan. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu normalitas dan homogenitas. Uji

normalitas ini dilakukan untuk membuktikan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas data hasil belajar IPA dianalisis dengan uji *Chi-Square* (χ^2) dengan kriteria apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Chi-Square* (χ^2), diperoleh hasil hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen adalah 3,711 dan dengan taraf signifikansi 5% dan db = 3 adalah 7,815. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} kelompok eksperimen lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$) sehingga data hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan, χ^2_{hitung} kelompok kontrol adalah 1,010 dan dengan taraf signifikansi 5% dan db = 3 adalah 7,815. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$) sehingga data hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji prasyarat yang pertama yaitu uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang ke dua yaitu uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians dilakukan untuk mencari tingkat kehomeganan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah

yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogen varians data hasil belajar IPA dianalisis dengan uji *F* dengan kriteria kedua kelompok memiliki varians homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan derajat kebebasan untuk pembilang n_1-1 dan derajat kebebasan untuk penyebut n_2-1 . Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis diperoleh bahwa data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal dan varians kedua kelompok tersebut homogen. Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa diketahui F_{hitung} hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen dan kontrol adalah 1,12. Sedangkan F_{tabel} dengan $db_{pembilang} = 22$, $db_{penyebut} = 22$, dan taraf signifikansi 5% adalah 2,07. Hal ini berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga varians data hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Setelah itu, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik uji-t dengan rumus *polled varians*. Kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$.

Rangkuman hasil perhitungan uji-t antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji-t

Data	Kelompok	N	\bar{X}	s^2	t_{hitung}	t_{tabel}
Hasil Belajar	Eksperimen	23	23,52	16,17	8,70	2,00
	Kontrol	23	22,04	18,04		

Keterangan: N = jumlah data, \bar{X} = mean, s^2 = varians

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji-t di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,70. Sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,00. Hal ini berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 **ditolak** atau H_1 **diterima**. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar

IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *student team heroic leadership* berbantuan media konkret dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di Gugus I Kecamatan Busungbiu.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t, diketahui nilai $t_{hitung} = 8,70$ db = 44 dan taraf signifikansi 5% diketahui t_{tabel} sebesar 2,00. Dari hasil perhitungan tersebut diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret dengan siswa yang belajar menggunakan strategi konvensional pada siswa kelas V di Gugus I Kecamatan Busungbiu. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tes akhir kegiatan pembelajaran, dan rata-rata nilai *post-test*. Rata-rata hasil *post-test* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata hasil *post-test* pada kelompok kontrol yaitu (23,52 > 22,04). Dengan demikian ada perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan strategi konvensional.

Perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Student Team Heroic Leadership* berbantuan media konkret dan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional dapat disebabkan karena adanya perlakuan berbeda pada langkah-langkah pembelajarannya. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Student Team Heroic Leadership* menekankan siswa melalui tahap menyiapkan pertanyaan-pertanyaan (soal-soal) yang akan diajukan atau dilempar pada peserta didik kelompok lain yang akan dibantu dengan media konkret sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti pelajaran. Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2009:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan bahan pembelajaran akan lebih jelas

maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pada awal pembelajaran, guru membangkitkan motivasi siswa melalui penggunaan media konkret yang memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah/rumah. Setelah media dilontarkan guru memberikan suatu permasalahan yang terkait dengan materi dan meminta siswa secara berkelompok membagi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Setelah selesai membentuk kelompok guru menyuruh siswa untuk menyiapkan pertanyaan yang akan diajukan pada kelompok lain. Guru selanjutnya akan memfasilitasi berlangsungnya diskusi dan guru juga akan menyiapkan beberapa pertanyaan (soal) yang diambil dari pertanyaan-pertanyaan siswa. Pertanyaan tersebut dipakai sebagai review untuk materi yang ditugaskan saat itu. Pada kelompok tersebut setiap individu memerankan sebagai pemimpin yang mempunyai semangat kepahlawanan akademik. Pembelajaran dengan menerapkan strategi kepemimpinan yang heroik adalah dimulai dengan manfaat, dan kesadaran menentukan pendirian untuk menyemangati diri sendiri maupun teman. Pembelajaran dengan strategi *Student Team Heroic Leadership* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA (Setyanty, 2007).

Berbeda halnya dengan strategi pembelajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah dan memusatkan pembelajaran pada guru. Strategi konvensional dimulai dari pemberian informasi dari guru, tanya jawab, pemberian tugas dan pelaksanaan tugas oleh siswa sampai pada akhirnya guru merasa bahwa apa yang telah diajarkan dapat dimengerti siswa. Strategi konvensional menjadikan siswa hanya berperan sebagai pendengar yang pasif sehingga menimbulkan kejenuhan pada diri siswa untuk belajar. Menurut Astuti (2011), kelemahan dari pembelajaran konvensional terletak pada kepadatan konsep-konsep yang diajarkan dapat mengakibatkan peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan dan pengetahuan yang diperoleh melalui

ceramah lebih cepat terlupakan. Kefasifan siswa menjadikan komunikasi yang terjalin hanya komunikasi satu arah yaitu komunikasi antara guru dengan siswa. Siswa tidak diberi kesempatan untuk mengeksplor suatu masalah dengan cara fikirnya sendiri.

Perbedaan langkah-langkah pembelajaran antara strategi pembelajaran *student team heroic leadership* dengan strategi pembelajaran konvensional tentunya akan memberikan dampak yang berbeda pula terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPA. Strategi pembelajaran *student team heroic leadership* lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi suatu permasalahan dengan pemikirannya sendiri. Permasalahan yang diberikan guru dianalisis siswa kemudian siswa mengambil nilai positif dari proses analisis tersebut. Nilai yang didapatkan dari proses analisis kemudian bisa dijadikan pedoman dalam bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dari proses tersebut siswa bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diajar dengan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret akan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Christian Adi Putra tentang pengaruh penerapan E-Pembelajaran dengan strategi *Student Team Heroic Leadership*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan E-Pembelajaran dengan Strategi *Student Team Heroic Leadership* dan antara siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh perlakuan langkah-langkah pembelajaran dan proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan strategi *Student Team Heroic Leadership* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Strategi *Student Team Heroic Leadership* akan mampu membuat

siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan meningkatkan hasil belajarnya.

Semua penjelasan di atas menjadi alasan pendukung bahwa strategi *Student Team Heroic Leadership* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional yang notabene hanya menransformasi pengetahuan tanpa memperhatikan potensi siswa. Padahal sebenarnya potensi yang dimiliki siswa harus diberikan ruang dan waktu untuk diekspresikan secara aktif dalam pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan uraian tersebut maka simpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran konvensional. Kualifikasi hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret berada pada kategori sangat tinggi sedangkan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran konvensional berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut. Pertama, untuk menciptakan siswa lebih aktif dalam belajar hendaknya pihak sekolah dan guru memperhatikan materi atau sumber pendukung pembelajaran, aktivitas atau kegiatan pembelajaran. Kedua, Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, disarankan kepada para guru agar menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, dan juga diharapkan dapat menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan didukung dengan adanya media pembelajaran agar siswa lebih mengerti dan focus dalam mengikuti pembelajaran, media pembelajaran juga disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada saat itu, dan tentunya juga sesuai dengan karakteristik siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Tri. 2011. "Perbandingan Metode Pembelajaran". Tersedia pada <http://iyasphunkalfreth.blogspot.com/2010/06/perbandingan-metode-pembelajaran.html> (diakses tanggal 26 Februari 2013).
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Iskandar. 1997. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Putra, Adi Christian. 2011. Pengaruh Penerapan E-Pembelajaran dengan strategi Student Team Heroic Leadership terhadap prestasi dan motivasi belajar matematika siswa kelas X Non-Unggulan SMA Negeri 1 Singaraja. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Matematika Undiksha Singaraja
- Setyanty, D. R. 2007. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Dengan Strategi Student Team Heroic Leadership Dan Pemberian Tugas Terstruktur Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 15 Semarang*. Skripsi (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Semarang.
- Sudana, Kusmaryatni, Margunayasa, Citra Wibawa, 2010. *Pendidikan IPA SD*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R n D*. Bandung: Alfabeta.