

Pengaruh Keterampilan Proses dalam Pembelajaran Berstrategi *Student Team Heroic Leadership* dengan Tugas Terstruktur terhadap Hasil Belajar Siswa

Luqy Barlanty Nafisah¹⁾, Mohamad Anas²⁾

MTs Miftahut Thullab Sukolilo^{1),2)}

luqy.nafisah@gmail.com¹⁾

Abstarct. *This aim of this research is to find out the influence of skill learning processes in strategy learnig Student Tem Heroic Leadership by giving structured assigment about result at the students learning in the material circle tangent for class VIII MTs Miftahut Thullab Sukolilo-Pati academic year 2015/2016. The research is a quantitative. The population of this study are all students of class VIII MTs Miftahut Thullab Sukolilo-Pati, it's consists three classes with 91 students. This research s take off one class at random from threed class. In class VIII A totaling 35 students. The research is to do in three meetings and one meeting for acievement test. The research data obtained from: (1) observation activity, (2) achievement test. The test use in this research is linear regression and One sample T-test. The Collecting data using documentation methods, observation methods, test methods and then, firstly doing normality test in the class that will be used for research to find out that the class is normal distribution. The research results to indicated has influnce of skill learning processes in strategy Student Team Heroic Leadership by giving structured assigment about result at the student learning in the material circle tangent at 58% by regression model $Y = -34.946 + 2,141x$ is linear. Result of the average value student is 74,51, in this case the student said to passed the study with suitably miimum learning limit has been set at 70 and the average student learning result is attining good category. The conclusion of the research is skill processes in strategy Student Team Heroic Leadership by giving structured assigment influence on result learnng students inn the class VIII A material circle tangent in the MTs Miftahut Thullab Sukolilo-Pati academic year 2015/2016.*

Keywords : *Process Skills, Student Team Heroic Leadership, Structured Assigment*

PENDAHULUAN

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan (Syaiful, B. D, 2002). Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh siswa secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan ini dikarenakan siswa bukan hanya makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan.

Kegiatan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti motivasi, kematangan, proses, hubungan siswa dengan guru, kemampuan verbal, tingkat kebebasan, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi. Jika faktor-faktor diatas dipenuhi, maka melalui pembelajaran siswa dapat belajar dengan baik. Keterampilan proses merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran matematika. Mengajar dengan keterampilan proses berarti memberi kesempatan siswa untuk bekerja dengan ilmu pengetahuan, tidak sekedar menceritakan atau mendengarkan cerita tentang ilmu pengetahuan. Karena sebenarnya melalui pembelajaran matematika tidak semata-mata hanya menanamkan pengetahuan saja. Tetapi sangat mungkin diterapkan pembentukan sikap positif, keterampilan cermat dan kritis.

Dewasa ini, setiap proses dipandang sebagai rangkaian sejumlah subproses yang masing-masing memegang peranan terbatas dalam keseluruhan proses belajar, setiap subproses berlangsung selama jangka waktu tertentu. Pandangan ini bersumber pada teori belajar yang dikenal sebagai teori pemrosesan informasi (*information processing*). Dengan menggunakan teori pemrosesan informasi yang didalamnya berpikir sebagai suatu kejadian atau peristiwa dalam “otak” yang meliputi urutan langkah pengolahan informasi dari saat diterima sampai saat dilepaskan lagi (Winkel, 2009).

Strategi pembelajaran yang biasa diterapkan guru kelas VIII di MTs Miftahut Thullab adalah strategi pembelajaran ekspositori. Meskipun guru tidak harus menerus bicara, namun proses ini tetap menekankan penyampaian tekstual serta kurang mengembangkan motivasi dan kemampuan belajar siswa, kebiasaan bersikap pasif dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan sebagian siswa takut dan malu bertanya pada guru mengenai materi yang kurang dipahami, sehingga suasana belajar sangat monoton dan kurang menarik. Pemecahan masalah merupakan kegiatan yang paling kompleks. Suatu soal dikatakan masalah bagi seorang siswa tetapi belum tentu menjadi masalah bagi siswa yang lain. Oleh karena itu siswa harus mulai diajak belajar memecahkan masalah baik secara individual maupun secara kelompok. Apabila siswa bekerja secara kelompok, maka upaya yang dilakukan agar dapat diterima dalam kelompoknya adalah dengan memberikan kontribusi sesuai kemampuan yang dimiliki.

Tugas terstruktur merupakan salah satu pembelajaran yang melatih siswa lebih giat atau dengan kata lain siswa mempelajari materi terlebih dahulu sebelum guru menerangkan. Adapun tugas terstruktur yang dimaksud adalah pemberian tugas oleh guru kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan yang dapat dipelajari sebelumnya baik melalui buku atau modul yang telah dipersiapkan (Sukestiyarno, 2001). Kegiatan ini akan merangsang siswa untuk memahami materi lebih dalam. Sehingga pada saat diterangkan siswa dapat mengungkapkan kesukaran yang ditemui. Sehingga guru lebih fokus dalam mengajar.

Strategi *Student Team Heroic Leadership* adalah suatu strategi pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk berfikir, menjawab, saling membantu sama lain, dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan yang heroik. Strategi dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 siswa. Pembelajaran dengan menerapkan strategi kepemimpinan yang heroik adalah dimulai dengan menanamkan kesadaran diri bahwa siswa baik dalam kelompok maupun kelas supaya merasa dirinya adalah pemimpin yang mempunyai sifat heroik. Dimaksudkan bahwa setiap siswa merasa dirinya adalah pemimpin yang menyadari siapa dirinya dalam memilih cara pandang hidup, sadar akan dirinya mau mengembangkan potensi menambah keterampilan, melihat kelemahan, mengambil nilai manfaat, dan kesadaran menentukan pendirian untuk

menyemangati diri sendiri maupun teman. Penerapan strategi ini, diharapkan dapat menambah nuansa baru bagi pembelajaran matematika. Agar dalam pembelajarannya, keterampilan proses yang dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan siswa dapat mencapai ketuntasan belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu strategi pembelajaran yang tepat dan menarik dimana siswa dapat bertanya meskipun tidak pada guru secara langsung, mengemukakan pendapat, dan memiliki jiwa kepemimpinan yang heroik serta dapat meningkatkan keterampilan proses siswa, yaitu pengaruh keterampilan proses dalam pembelajaran berstrategi *Student Team Heroic Leadership* dengan tugas terstruktur terhadap hasil belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Apakah keterampilan proses siswa pada pembelajaran berstrategi *Student Team Heroic Leadership* dengan tugas terstruktur pada pembelajaran matematika materi garis singgung lingkaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa? (2) Apakah rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Student Team Heroic Leadership* dengan tugas terstruktur pada pembelajaran matematika materi garis singgung lingkaran mencapai ketuntasan belajar 70?.

Adapun tujuan yang ingin dicapai meliputi: (1) Untuk mengetahui pengaruh keterampilan proses terhadap hasil belajar siswa dalam strategi *Student Team Heroic Leadership* dengan tugas terstruktur. (2) Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Student Team Heroic Leadership* dengan tugas terstruktur pada pencapaian ketuntasan belajar yaitu 70

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dilakukan disekolah MTs Miftahut Thulab Pati. Berlokasi di jalan raya Pati-Purwodadi Km.20. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 Februari sampai dengan 15 Maret 2016.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Miftahut Thulab kelas VIII semester genap tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 91 siswa. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan tehnik *cluster random sampling*. Ini dilakukan berdasarkan ciri – ciri sebagai berikut: materi yang diberikan kepada siswa berdasarkan kurikulum yang sama, siswa diampu oleh guru yang sama, siswa

yang dijadikan objek adalah seluruh siswa kelas VIII. Dari 3 kelas diperoleh 1 kelas secara acak untuk dijadikan sampel penelitian yaitu kelas VII A terdiri dari 35 siswa sebagai kelas penelitian

Instrumen dalam penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengukur keterampilan proses siswa. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes hasil belajar siswa yang merupakan evaluasi jenis uraian dengan jumlah butir soal sebanyak 7 soal. Agar dalam penelitian diperoleh kesimpulan dan data yang benar, maka dibutuhkan instrumen yang baik yaitu valid dan reliabel. Sebelum tes digunakan, soal yang akan diberikan diuji cobakan terlebih dahulu pada kelas yang bukan kelas sampel. Soal diuji cobakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas.

Uji prasyarat sampel dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Uji instrumen tes menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Uji hipotesis pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh keterampilan proses siswa pada pembelajaran berstrategi *Student Team Heroic Leadership* dengan tugas terstruktur terhadap hasil belajar siswa menggunakan uji regresi linear sederhana. Uji hipotesis yang digunakan untuk Mengetahui rata-rata hasil belajar siswa siswa dengan Pembelajaran berstratei *Student Team Heroic Leadership* dengan tugas terstruktur mencapai KKM 70 menggunakan uji *One Samples Test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi garis singgung lingkaran meliputi ranah kognitif. Data-data tersebut diambil dari dari kelas VIII A dan VII B MTs Miftahut Thullab Pati tahun pelajaran 2015/2016.

Dari hasil analisis deskripsi diketahui bahwa data-data penelitian tentang hasil belajar matematika berdistribusi normal sehingga keputusan yang berlaku bagi sampel dapat digeneralisasikan kepada populasi.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menentukan apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan uji

Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 17.0. dengan hasil sebagai berikut:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	.125	35	.183	.952	35	.134

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1. Uji Normalitas

Sampel dikatakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal jika nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov (2-tailed)* lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil output pada Tabel 1 di atas, dapat diperoleh keterangan bahwa nilai Sig. 0,183 jadi sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Pengaruh keterampilan proses pada pembelajaran berstrategi *Student team Heroic Leadership* dengan tugas terstruktur terhadap hasil belajar siswa

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh keterampilan proses terhadap hasil belajar siswa gunakan uji Regresi Linear sederhana untuk dengan menggunakan SPSS versi 17.0 hasil outputnya sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Analisis Regresi
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-34.946	16.311		-2.142	.040
	Ketrampilan Proses	1.304	.193	.761	6.745	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel 2. Hasil Analisis Regresi

Berdasarkan tabel *Coefficients* menunjukkan persamaan regresi yang dicari nilai Sig. = 0.000 < 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = -34.946 + 2.142X$ dengan X adalah variabel keterampilan proses dan y adalah variabel hasil belajar.

Selanjutnya sebelum menentukan seberapa besar pengaruh variabel *independent* (keterampilan proses) terhadap variabel *dependent* (hasil

belajar), terlebih dahulu dilakukan uji keberartian dan keliniearan persamaan regresi.

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4285.887	1	4285.887	45.494	.000 ^a
	Residual	3108.856	33	94.208		
	Total	7394.743	34			

a. Predictors: (Constant), Keterampilan Proses

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel 3. Analisis Keberartian Koefisien Regresi

Untuk hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada Anova output Tabel 4.6 bahwa nilai $F_{hitung} = 45,494 > F_{hitung} = 4,14$ dengan probabilitas (sig.) sebesar $0,000 = 0\% < 5\%$ maka H_0 ditolak kesimpulannya koefisien regresi berarti dengan kata lain ada hubungan yang berarti antara keterampilan proses terhadap hasil belajar siswa.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.761 ^a	.580	.567	9.706

a. Predictors: (Constant), Keterampilan Proses

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel 4. Keterampilan Proses Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dari data yang diperoleh nilai $R\ square$ sebesar $0,580 = 58\%$ ini berarti 58% variasi yang terjadi didalam Y dapat dijelaskan oleh X melalui model regresi $\hat{Y} = -34.946 + 2.142X$ sedangkan 42% dipengaruhi oleh variabel lain.

Hal ini disebabkan karena keterampilan proses siswa dalam mengikuti pembelajaran akan memotivasi siswa untuk dapat memahami apa yang sedang mereka pelajari. Keterampilan proses juga akan membantu siswa dalam berkomunikasi, karena dengan adanya keterampilan proses tersebut siswa akan merasa tertarik dan merasa perlu berkomunikasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui apa yang mereka inginkan. Dengan komunikasi tersebut maka isi pembelajaran dapat dengan mudah diterima oleh siswa. Hal ini juga menunjukkan bahwa tidak mungkin

sesorang bisa mengembangkan pengetahuannya tanpa adanya kemauan dan keterampilan proses terhadap apa yang ingin dikembangkan.

3. Rata-rata Hasil belajar Siswa terhadap Pencapaian KKM

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00001	35	74.51	14.748	2.493

One-Sample Test						
	Test Value = 70					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
VAR00001	1.811	34	.079	4.514	-.55	9.58

Tabel 5. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar

Tabel 4.8 terlihat bahwa t_{hitung} sebesar 1,811 lebih besar dari pada nilai t_{tabel} yaitu sebesar 1,689 dengan nilai signifikansi sebesar $0,079 > 0,05$ jadi H_0 diterima, artinya rata-rata hasil belajar siswa mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu 70. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan strategi *Student Team Heroic Leadership* dengan Tugas Tersruktur mencapai nilai rata-rata hasil belajar sebesar 70.

Relevan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses interaksi dari perkembangan dan pembelajaran melalui konstruksi aktif dari siswa sendiri yang difasilitasi dan dipromosikan oleh pengajar. Dalam hal ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami suatu yang sedang dipelajari, supaya siswa belajar tidak hanya mencapai hasil, melainkan juga belajar bagaimana cara belajar. Hal ini menunjukkan bahwa semakin siswa terampil melakukan aktivitas dalam pembelajaran maka akan semakin bertambah pengalaman yang mereka peroleh sehingga bertambah pula pengetahuannya tentang apa yang mereka pelajari. Dalam pembelajaran ini, siswa terlibat secara aktif. Bentuk keterlibatan siswa yaitu kerja sama antar teman untuk dapat memecahkan masalah berupa soal, saling membantu, dan menanamkan jiwa heroik sehingga siswa bisa menemukan solusi pemecahan masalah itu sendiri. Dengan demikian kunci keberhasilan belajar terletak pada proses belajar

siswa, sesuai dengan penerapan Keterampilan Proses dalam pembelajaran berstrategi *Student Team Heroic Leadership* dengan Pemberian Tugas Terstruktur yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Keterampilan Proses dalam pembelajaran berstrategi *Student Team Heroic Leadership* dengan Tugas Terstruktur dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan ukuran sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif antara keterampilan proses pada pembelajaran berstrategi *Student Team Heroic Leadership* dengan pemberian tugas terstruktur terhadap hasil belajar siswa dengan model persamaan regresi $\hat{Y} = -34,946 + 2141x$ yang bersifat linier. Besarnya pengaruh keterampilan proses terhadap hasil belajar sebesar 58%, sedangkan variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar sebesar 42%.
2. Rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi garis singgung lingkaran menggunakan Strategi *Student Team Heroic Leadership* dengan pemberian Tugas Terstruktur yaitu dengan rata-rata nilai 74,51 dalam materi garis singgung lingkaran kelas VIII MTs Miftahut Thullab Sukolilo Pati tahun ajaran 2015/2016 dalam pencapaian kategori baik yaitu 70 (skala 0-100).

Saran

Setelah pelaksanaan penelitian dan pembahasan hasil penelitian, tentang pengaruh keterampilan proses dalam pembelajaran berstrategi *Student Team Heroic Leadership* dengan pemberian Tugas Terstruktur pada siswa, penulis mengharapkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Hendaknya guru kelas VIII MTs Miftahut Thullab Sukolilo Pati dalam mengajar menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu alternatif dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah dengan menerapkan Strategi *Student Team Heroic Leadership* dengan pemberian tugas terstruktur.

2. Sistem pembelajaran hendaknya tidak hanya terkonsentrasi pada kemampuan kognitif saja akan tetapi juga diperhatikan keterampilan prosesnya agar tercapai keseimbangan dalam belajar.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan Strategi *Student Team Heroic Leadership* pada aspek-aspek matematik lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin Mohamad. 2013. *Modul Teori dan Praktikum Analisis Data*. Semarang: FKIP UNISSULA
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika SMP/MTs dalam Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Djamarah S.B, A.zain. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kusmaryono Imam. 2013. *Kapita Selekta Pembelajaran MATEMATIKA*. Semarang: UNISSULA Press
- Made Wena. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Permndiknas No 22 tahun 2007 tentang Standar isi
- Madiono. 2012. *Application of Restation Methods For Improving Learning Outcomes Of Subjectcircumference And Area Of A Rectangle At Vila Grade Students Of Smp Mayong 1 Jepara Year 2011/2012*. Jepara: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.1, No.2. hal 146
- Mahanta & Islam. (tanpa tahun). *Attitude of Secondary Student Towards Mathematics and its Relationship to Achievement in Mathematics*. Sabinta Mahanta et. Al, *Interdisciplinary Journal of Computer Technology and Aplication*. Volume 3, no 2. Hal 713-715
- Sudjana. 2005. *metoda Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Winkel, W. S (2009). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi: Yogyakarta