

## THE EFFECT OF GAME INSTRUCTION METHOD AND COGNITIVE STYLE ON LEARNING OUTCOMES IN ARTS AND CULTURE OF SENIOR HIGH SCHOOL STUDENT

Wahyu Arijatmiko  
LPMP Jawa Timur  
wahyuaj@gmail.com

### ABSTRACT

*Majority of high school students have low learning outcomes in Arts and Culture subject. They consider this subject as less important and useful to be learnt. The various games in a condusive environment (learning with fun) enables the students to enjoy the learning process. The aims of study are to identify: (1) the effect on students achievement between groups which were treated using games and those who were not given any treatment, (2) the effect of cognitive style towards students achievement, (3) the interactions between games instruction method and cognitive style towards students achievement in Arts and Culture. Games could be an alternatif method as a solution to increase students' interest and promote students creativity in gaining information in order to improve student learning outcomes in art and culture. Moreover, it also could provide an opportunity for students to study based on their cognitive style.*

**Keywords:** *games, cognitive style, learning outcomes*

### A. PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi dan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran banyak ragamnya dan masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Rianto (2006) mengatakan ketepatan dalam memilih strategi pembelajaran dapat mewujudkan terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif. Melalui kondisi ini, berbagai macam bentuk interaksi yang terbangun akan dapat memperlancar proses siswa untuk memperoleh pengalaman belajar (*learning experiences*) dalam rangka menumbuhkembangkan kemampuannya.

Berdasarkan observasi awal dari guru Seni Budaya di SMA Negeri 15 Surabaya ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya rendah. Hampir semua kelas pada mata pelajaran Seni Budaya ada siswa yang mengikuti program remidi yang besarnya rata-rata ada 30% siswa setiap kelasnya. Selain dari siswa yang mayoritas kurang berminat pada mata pelajaran Seni Budaya yang dianggap mata pelajaran seni budaya kurang penting dan kurang bermanfaat untuk dipelajari, juga disebabkan karena peran guru dalam proses pembelajarannya masih rendah. Sebagian kecil saja siswa yang aktif dalam proses belajar di kelas. Guru pun masih memerankan sebagai informator, bukan sebagai fasilitator, motivator, mitra kerja ataupun konsultan pembelajaran bagi siswa. Pembelajaran masih minim interaksi baik antar siswa atau antara guru dengan siswa. Suasana pembelajaran tidak interaktif karena siswa kurang memiliki keberanian untuk bertanya dan mencoba mempraktikkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Aryani dkk (2010) rendahnya minat siswa untuk mempelajari drama (drama dalam teater merupakan salah satu aspek dalam mata pelajaran Seni Budaya) tidak hanya dipengaruhi oleh bentuk drama yang berupa dialog tetapi juga karena metode mengajar yang digunakan oleh guru masih sangat berorientasi pada teori-teori sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran drama. Hal ini dapat menyebabkan siswa akan merasa tertekan dan pembelajaran terasa seperti penjara karena kondisi pembelajarannya tidak menyenangkan dan membosankan. Oleh karena itu seharusnya proses pembelajaran di kelas dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan dan didukung dengan situasi yang nyaman sehingga siswa lebih mudah dapat menerima materi pelajaran dengan optimal. Menurut Walberg (dalam DePorter, 2001) berdasarkan hasil studi menunjukkan siswa lebih banyak belajar jika pelajarannya nyaman, memuaskan, ramah dan menantang serta mereka memiliki suara dalam pembuatan keputusan. Dengan kondisi seperti itu, siswa lebih ikut serta dalam kegiatan yang berhubungan dengan bahan pelajaran secara sukarela. Dengan siswa lebih banyak belajar dan terlibat dalam kegiatan, ikatan emosional sangat mempengaruhi memori dan ingatan mereka akan materi yang dipelajari.

Berdasarkan penelitian Leach & Sugarman (2005), permainan dapat menuntaskan hasil belajar dan meningkatkan minat siswa. Pada proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui suatu game atau permainan-permainan menyenangkan akan melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan merangsang untuk berpikir. Kegiatan permainan yang bervariasi dengan situasi menyenangkan (*learning with fun*) membuat siswa dapat menikmati pembelajaran. Permainan dapat dibuat secara sengaja dengan maksud agar seseorang meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajarnya. Tsai, K.C. (2015) mengatakan bahwa bermain dengan ide-ide dan memelihara sikap dalam bermain sambil membangun pengetahuan harus didorong di dalam kelas dewasa. Karena dapat mendorong pelajar dewasa untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru dan ide bermain menjadi fasilitator penting dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Di satu sisi, bermain berkaitan erat dengan kreativitas dan imajinasi; di sisi lain bermain dapat meningkatkan hasil belajar.

Randel (dalam Leach & Sugarman, 2005) melakukan survei penelitian yang diterbitkan 1963-1991, dan menemukan 67 studi penelitian empiris yang membahas efektivitas permainan dibandingkan instruksi tradisional di bidang ilmu-ilmu sosial, matematika, seni bahasa, fisika, biologi dan logika. Penelitian telah menunjukkan peningkatan retensi pengetahuan oleh orang-orang menggunakan game edukasi dibandingkan dengan mereka yang menerima instruksi konvensional. Temuan penelitian lebih konsisten

dalam menggambarkan bahwa seluruh disiplin ilmu, permainan edukatif sangat bermanfaat bagi siswa karena mereka dapat mengatasi gaya belajar yang berbeda, memberikan umpan balik langsung, meningkatkan motivasi siswa, dan meningkatkan pengalaman belajar semua siswa, meningkatkan hasil positif pembelajaran bagi siswa.

Menurut Witkin dan Goodenough, Norlia Abdul Aziz dan rekan, serta John Pria dan rekan (dalam Jantan, 2014) gaya kognitif siswa yang tidak sesuai dengan metode pengajaran dapat menyebabkan siswa yang gagal. Selain metode pembelajaran, seorang fasilitator perlu memperhatikan karakteristik dari siswa, seperti bakat, minat, gaya kognitif, motivasi, intelegensi, gaya belajar dan lainnya. Hal ini perlu dilakukan karena variabel-variabel tersebut dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Salah satu karakteristik si belajar yang penting untuk diketahui dan diperhatikan oleh fasilitator adalah gaya kognitif. Gaya kognitif ini akan menentukan bagaimana siswa mengolah informasi yang diperoleh. Gaya kognitif mengacu pada cara individu memproses informasi dan menggunakan strategi untuk merespon tugas yang diterimanya. Keefe (dalam Rahardjo, 2010) mengemukakan bahwa gaya kognitif merupakan bagian dari gaya belajar yang menggambarkan kebiasaan berperilaku relatif tetap pada diri seseorang dalam menerima, memikirkan, memecahkan masalah maupun dalam menyimpan informasi. Para ahli telah mengidentifikasi dimensi atau macam-macam gaya kognitif. Gaya kognitif bersifat bipolar yaitu memiliki 2 kutub. Dua kutub itu adalah gaya kognitif *Field Dependent* (FD) dan *Field Independent* (FI).

Dengan demikian sangat menarik dan perlu untuk diteliti sejauh mana gaya kognitif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran baik yang menggunakan metode permainan maupun yang tidak. Penelitian ini ditujukan pada mata pelajaran seni budaya kelas X SMA pada aspek teater (materi pemeranan).

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti merumuskan 3 hipotesis sebagai berikut:

- (1) Ada perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diberi perlakuan menggunakan metode permainan dengan kelompok siswa yang tidak diberi metode permainan pada mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas X SMA Negeri 15 Surabaya,
- (2) Ada perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* (FI) dengan kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* (FD) pada mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas X SMA Negeri 15 Surabaya,
- (3) Ada interaksi antara metode permainan dan gaya kognitif terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas X SMA Negeri 15 Surabaya.

## B. METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Dalam Arifin (2009) menyatakan bahwa desain kelompok kontrol tidak ekuivalen sangat cocok jika peneliti memerlukan subjek penelitian yang sesuai dengan kondisi dan tatanan semula. Rancangan eksperimen ini dilakukan dalam penelitian eksperimen di kelas yang menggunakan kelompok utuh (*intact group*), dimana randomisasi tidak dilakukan.

Variabel dalam penelitian ini mengandung variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebasnya adalah metode permainan dan gaya kognitif, sedangkan hasil belajar siswa merupakan variabel terikat.

Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 15 Surabaya yang terdiri dari 12 kelas yaitu kelas X-1 sampai X-12. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah 2 kelas dari 12 kelas yang ada.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tes. Tes yang dimaksud adalah tes hasil belajar (tes tulis dan tes kinerja/unjuk kerja) dan tes gaya kognitif (dengan GEFT/*Group Embedded Figure Test*). Pengumpulan data melalui langkah-langkah yaitu (1) memberikan tes gaya kognitif, (2) memberikan pretes, (3) melaksanakan perlakuan pembelajaran (eksperimen) dan (4) memberikan postes kepada siswa pada semua kelas sampel.

Analisis data dilakukan setelah data penelitian terkumpul. Data yang dikumpulkan dilakukan dua kali analisis. Analisis pertama adalah menganalisis hasil pretes untuk menguji perbedaan kemampuan siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pengujiannya menggunakan *independent sample t test* yang didahului dengan uji persyaratan (uji normalitas data dan uji homogenitas variansi). Hasil yang diharapkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Analisis kedua adalah menguji hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini ada tiga hipotesis. Untuk hipotesis pertama tentang ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan metode permainan dengan kelompok siswa yang tidak diberi perlakuan dengan metode permainan. Sedangkan hipotesis kedua tentang ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif FI dengan kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif FD. Untuk hipotesis 1 dan 2 ini dianalisis menggunakan *independent sample t test*. Menurut Santoso (2014) *independent sample t test* (uji t dua sampel bebas) ini digunakan untuk mengetahui perbedaan atau

membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak saling berhubungan. Hipotesis 3 tentang ada tidaknya interaksi antara metode permainan dan gaya kognitif terhadap hasil belajar siswa analisis data menggunakan teknik analisis varian dua jalur (anava dua jalur) *atau two ways analysis of variance (two ways anova) 2x2*.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

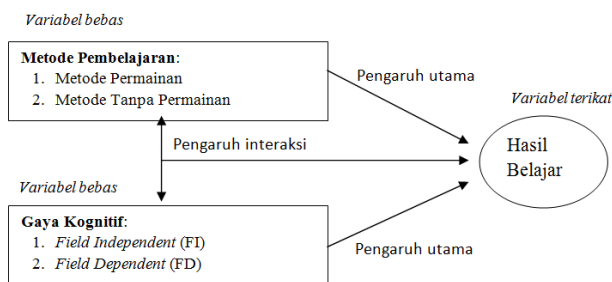
Metode permainan merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh fasilitator dalam menyampaikan konsep materi melalui suatu *games* atau permainan-permainan yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa dalam mempelajari materi bisa dalam situasi yang nyaman dan tanpa tekanan, sehingga informasi yang diperoleh dapat mudah diserap oleh siswa. Permainan yang didesain dengan baik dan menggabungkan aspek-aspek edukatif akan menjadi sarana belajar yang efektif (Asti, 2009).

Metode permainan dalam penelitian ini terdapat beberapa permainan atau *game*. beberapa permainan yang akan diterapkan berkaitan dengan permainan kelompok, permainan pengetahuan, permainan konsentrasi, permainan ekspresi dan permainan imajinasi. Setiap permainan akan ada skoring nilainya. Setelah permainan dilakukan, maka skor tiap kelompok dijumlahkan. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak merupakan kelompok pemenang. Sebelum pembelajaran dimulai fasilitator melakukan apersepsi terlebih dahulu sehingga ketika proses pembelajaran dengan metode *games* dimulai siswa telah siap dan bisa rileks dalam menyerap materi dan kegiatan belajar mengajar diakhiri dengan evaluasi. Dalam rencana penelitian ini menggunakan model pembelajaran kuantum dengan metode permainan karena model pembelajaran kuantum dengan metode permainan tersebut dapat meningkatkan belajar serta membuat proses pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan.

Selain itu penelitian ini juga memperhatikan gaya kognitif siswa. Hasil penelitian Jantan (2014) menunjukkan adanya korelasi positif antara gaya kognitif siswa dengan hasil belajar siswa. Selain itu penelitiannya menunjukkan bahwa ada kecenderungan anak perempuan memiliki gaya kognitif *Field-Dependent* (FD) daripada anak laki-laki. Dalam Agboghroma (2015) mengungkapkan bahwa gaya kognitif dan metode pembelajaran berinteraksi signifikan untuk mempengaruhi pengetahuan siswa, sehingga guru dalam proses pembelajarannya harus mempertimbangkan dan memilih penggunaan metode pembelajaran yang mendukung dengan gaya kognitif. Menurut Shi (2011) bahwa gaya kognitif dapat berkorelasi hampir pada setiap strategi dan metode pembelajaran yang disajikan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Riyanto (2007) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistemnya logis dan teliti dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam Arifin (2009) menyatakan penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang di dalamnya melibatkan manipulasi terhadap kondisi subjek yang diteliti, disertai upaya kontrol yang ketat terhadap faktor-faktor luar serta melibatkan subjek pembanding.

Hubungan konseptual antar variabel dalam penelitian ini dapat ditunjukkan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Hubungan antar variabel penelitian

Diagram rancangan *quasi experiment pretest-posttest nonequivalent control group design* dalam Sugiyono (2014) seperti pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 1 Rancangan *quasi experiment pretest-posttest nonequivalent control group design*.

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Berdasarkan desain eksperimen *nonequivalent control group design*, maka eksperimen faktorial 2x2 yang digunakan mengikuti pola pada tabel 2 di bawah ini. Melalui rancangan faktorial ini akan dapat ditentukan pengaruh utama dan pengaruh interaksi dari semua variable perlakuan.

Tabel 2 Pola rancangan eksperimen faktorial 2x2

Metode Gaya Kognitif		METODE PEMBELAJARAN	
		Permainan <sub>(1)</sub>	Non Permainan <sub>(2)</sub>
Gaya Kognitif	FI (1)	Y <sub>1.1.1</sub> , Y <sub>1.1.2</sub> , Y <sub>1.1</sub> .n	Y <sub>2.1.1</sub> , Y <sub>2.1.2</sub> , Y <sub>2.1</sub> .n
	FD (2)	Y <sub>1.2.1</sub> , Y <sub>1.2.2</sub> , Y <sub>1.2</sub> .n	Y <sub>2.2.1</sub> , Y <sub>2.2.2</sub> , Y <sub>2.2</sub> .n

Keterangan:

FI : *Field Independent*

FD : *Field Dependent*

Y : Prestasi Belajar

n : Subyek urutan berikutnya

Tabel 2 menunjukkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel metode pembelajaran dan gaya kognitif. Masing-masing variabel tersebut memiliki dua dimensi. Dimensi variabel metode pembelajaran meliputi dimensi metode permainan dan metode yang tidak menggunakan metode permainan. Sedangkan dimensi dari variabel gaya kognitif meliputi gaya kognitif *Field Dependent* (FD) dan gaya kognitif *Field Independent* (FI). Dengan demikian, pengaruh utama (*main effect*) dan pengaruh interaksi (*interaction effect*) dari masing-masing variabel perlakuan dapat diungkap dengan jelas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen mengukur gaya kognitif dan instrumen untuk mengukur hasil belajar. Kedua instrumen berupa tes. Untuk instrumen mengukur gaya kognitif menggunakan *group embedded figure test* (GEFT). Sedangkan untuk instrumen mengukur hasil belajar menggunakan tes (tes tulis dan tes kinerja/unjuk kerja) dengan sistem pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan).

Jenis instrumen tes yang pertama adalah GEFT untuk mengukur gaya kognitif. Alasan pemilihan menggunakan GEFT untuk mengukur gaya kognitif sebagai berikut: (1) tes ini pada bagian awal tes dilengkapi dengan latihan, sehingga dapat membantu peserta lebih jelas dalam mengerjakan, (2) waktu pengerjaan relatif lebih singkat, (3) tes ini mudah untuk

diadministrasikan, sehingga tidak memerlukan keterampilan dan keahlian khusus, (4) tes ini sudah mengalami beberapa pengujian sehingga tes ini reliable dan valid. Pada bagian pertama sebagai latihan, sehingga hasilnya tidak diperhitungkan sebagai gaya kognitif. Perkiraan alokasi waktu pada bagian pertama lebih sedikit yaitu sekitar dua menit. Adapun tes gaya kognitif yang sesungguhnya ada pada bagian kedua dan ketiga. Dan masing-masing alokasi pada bagian kedua dan ketiga juga lebih lama dibanding pada bagian pertama yaitu sekitar 9 menit. Untuk jawaban yang benar akan diberi skor 1 dan untuk jawaban yang salah diberi skor 0. Untuk menentukan kelompok peserta yang mempunyai gaya kognitif *Field Dependent* (FD) dan gaya kognitif *Field Independent* (FI) menggunakan kategori yang telah dirumuskan Sahertian (dalam Rahardjo, 2010). Skor 0 sampai 9 masuk kategori sebagai kelompok FD dan skor 10 sampai 18 dikategorikan dalam kelompok FI.

Sedangkan jenis instrumen kedua adalah instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen kedua ini merupakan instrumen untuk mengukur variabel dependent sebagai akibat dari perlakuan langsung. Instrumen kedua untuk tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Bentuk tesnya adalah tes tulis (pilihan ganda) dan tes praktik/kinerja. Kedua tes ini diberikan untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan siswa terhadap penguasaan materi teater tentang pemeranan pada mata pelajaran Seni Budaya. Dengan menggunakan kedua tes diharapkan dapat mengukur hasil belajar yang lebih kompleks yaitu pemahaman teori dan konsep pemeranan, keterampilan memperagakan teknik ekspresi, imajinasi, emosi serta kemampuan menampilkan beberapa watak/tokoh. Menurut Gagne (dalam Rahardjo, 2010) tes ini mengacu pada *human capabilities* yang meliputi kemampuan dalam menginformasikan secara verbal (*verbal information*), keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan strategi kognitif (*cognitive strategy*). Tes pengetahuan dan tes keterampilan diberikan ketika sebelum perlakuan yaitu pretes (*pretest*) dan setelah perlakuan yaitu postes (*posttest*). Maka pretes dan postes menggunakan tes yang sama. Hasil yang diperoleh dari pretes dan postes inilah yang dipakai sebagai unit analisis penelitian.

Tabel 4 Pelaksanaan penelitian

Pertemuan ke-							
1		2	3	4	5		
Tes gaya kognitif	<i>Pre-test</i>	MP	MP	MP	MP	MP	<i>Post-test</i>
		MTP	MTP	MTP	MTP	MTP	

Keterangan:

- MP = Metode Permainan.
- MTP = Metode Tanpa Permainan.



Kelompok perlakuan baik kelompok dengan metode permainan maupun kelompok tanpapermainan akan mendapat perlakuan jumlah pertemuan yang sama dan waktu yang sama. Pada pertemuan awal peserta akan diberikan tes gaya kognitif dan juga *pre-test* sebagai tes awal. Pelaksanaan pembelajaran baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilaksanakan sebanyak 5 pertemuan. Pada pertemuan terakhir akan diberikan *post-test*.

Analisis data dilakukan setelah data penelitian terkumpul. Data yang dikumpulkan dilakukan dua kali analisis. Analisis pertama adalah menganalisis hasil pretes untuk menguji perbedaan kemampuan siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pengujiannya menggunakan *independent sample t test* yang didahului dengan uji persyaratan (uji normalitas data dan uji homogenitas variansi). Hasil yang diharapkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Analisis kedua adalah menguji hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini ada tiga hipotesis. Untuk hipotesis pertama tentang ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan metode permainan dengan kelompok siswa yang tidak diberi perlakuan dengan metode permainan. Sedangkan hipotesis kedua tentang ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif FI dengan kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif FD. Untuk hipotesis 1 dan 2 ini dianalisis menggunakan *independent sample t test*. Menurut Santoso (2014) *independent sample t test* (uji t dua sampel bebas) ini digunakan untuk mengetahui perbedaan atau membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak saling berhubungan. Hipotesis 3 tentang ada tidaknya interaksi antara metode permainan dan gaya kognitif terhadap hasil belajar siswa analisis data menggunakan teknik analisis varian dua jalur (anava dua jalur) *atau two ways analysis of variance (two ways anova) 2x2*.

Menurut Winarsunu (2006) Anava faktorial atau anava ganda adalah teknik parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan antara kelompok-kelompok data yang berasal dari dua variabel bebas atau lebih. Sebagai statistik parametrik, anava dikembangkan dari asumsi keparametrian. Asumsi keparametrian tersebut yaitu (1) sampel harus berasal dari populasi yang terdistribusikan secara normal atau asumsi normalitas, (2) nilai-nilai varian dalam kelompok sampel harus homogen, atau asumsi homogenitas, (3) data yang akan diolah harus berskala interval atau rasio, (4) sampel penelitian harus diambil secara random (Winarsunu, 2006; Sugiyono, 2008).

Untuk memenuhi asumsi keparametrian maka dilakukan uji asumsi/uji persyaratan dahulu yakni uji normalitas data dan uji homogenitas varian antar kelompok. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebuah distribusi data dikatakan normal atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai-nilai varian dalam kelompok-kelompok sampel tersebut homogen. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas dapat dilakukan dengan pengelompokan data berdasarkan hasil postes (hasil belajar) pada kedua kelompok siswa, baik yang diberi perlakuan dengan metode permainan maupun tidak. Jika hasil pengujiannya menunjukkan nilai taraf signifikansi atau nilai probabilitas *tests of normally Kolmogorof-Smirnov* dengan lebih dari 0,05 maka hal itu menunjukkan distribusi data postes adalah normal (simetris).

Berikutnya untuk uji asumsi adalah uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai-nilai varian dalam kelompok-kelompok sampel tersebut homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Levene Statistik. Jika dalam pengujian dengan uji statistik Levene menghasilkan  $> 0,05$  maka hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan varian dalam kelompok sampel yang berarti bahwa nilai-nilai varian dalam kelompok sampel tersebut homogen.

Setelah semua asumsi keparametrian terpenuhi maka dilanjutkan dengan menganalisis dengan *independent sample t test* untuk hipotesis 1 dan 2, dan untuk hipotesis 3 menggunakan anava faktorial  $2 \times 2$ . Semua analisis statistik menggunakan perangkat lunak SPSS *for windows*. Pengujian hipotesis nihil (hipotesis nol) dilakukan pada taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$ . Selanjutnya hasil pengolahan data dengan *independent sample t test* dan anava faktorial  $2 \times 2$  tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan interpretasi hasil penelitian.

## D. PENUTUP

### 1. Simpulan

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya masih rendah, dikarenakan peran guru dalam proses pembelajarannya masih rendah. Guru masih memerankan sebagai informator, bukan sebagai fasilitator, motivator, mitra kerja ataupun konsultan pembelajaran bagi siswa. Pembelajaran masih minim interaksi baik antar siswa atau antara guru dengan siswa. Suasana pembelajaran tidak interaktif karena siswa kurang memiliki keberanian untuk bertanya dan mencoba mempraktikkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain dari siswa yang mayoritas kurang berminat pada mata pelajaran Seni Budaya yang dianggap mata pelajaran seni budaya kurang penting dan kurang bermanfaat untuk dipelajari.

Untuk itu kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi dan metode yang tepat agar

tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ketepatan dalam memilih strategi pembelajaran dapat mewujudkan terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif. Dengan menggunakan permainan yang bervariasi menciptakan situasi menyenangkan (*learning with fun*) yang membuat siswa dapat menikmati pembelajaran. Suasana pembelajaran menyenangkan, siswa aktif dan antusias serta interaksi antar siswa dan dengan guru terjalin baik.

Selain metode pembelajaran, seorang fasilitator perlu memperhatikan karakteristik dari siswa, seperti bakat, minat, gaya kognitif, motivasi, intelegensi, gaya belajar dan lainnya. Hal ini perlu dilakukan karena variabel-variabel tersebut dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Penggunaan metode permainan dengan menyesuaikan gaya kognitifnyadapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Saran

Untuk meningkatkan hasil belajar, guru harus memerankan sebagai fasilitator, motivator, mitra kerja ataupun konsultan pembelajaran bagi siswa. Guru harus dapat memilih strategi dan metode belajar untuk menciptakan belajar yang kondusif. Metode permainan dan gaya kognitif dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar menjadikan siswa lebih berkreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agboghoroma. (2015). "Interaction effects of cognitive style and instructional mode on students' knowledge of integrated science". *European journal of research and reflection in educational sciences*. Vol. 3 No. 1, 2015. ISSN 2056-5852.
- Arifin, Zaenal. (2009). *Metodologi penelitian pendidikan*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Aryani, R., Hasyim, N. dan Prayitno, J. P. (2010). "Pembinaan dan pementasan teater sekolah serta fungsinya dalam pembelajaran apresiasi drama di kelas XI SMA Pangudiluhur Surakarta". *Jurnal penelitian humaniora*. Vol. 11, No. 2, Agustus 2010: 182-198.
- Asti, B.M. (2009). *Fun Games for kids*. Yogyakarta: Power Books (IHDINA).
- DePorter, B., Reardon, M.,& Singer, S.(2001). *Quantum teaching*. Penerjemah Ary Nilandari. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Jantan, R. B. (2014). "Relationship between students cognitive style (field dependent and field-independent cognitif styles) with their mathematic achievement in primary school". *International journal of humanities social sciences and education (IJHSSE)*. Volume 1, Issue 10, PP 88-93.
- Kemdikbud. (2013). *Buku guru: seni budaya*. Jakarta: Kemdikbud.

- Kemdikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 59 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah menengah atas/madrasah aliyah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Leach, G. J. & Sugarman, T.S. (2005). *Play to win! Using games in library instruction to enhance student learning*. University Library. Georgia State University. Atlanta. GA 30303 USA.
- Rahardjo, D. I. (2010). *Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap prestasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar*. (Disertasi doktor tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Malang.
- Rianto, Milan. (2006). *Pendekatan, strategi dan metode pembelajaran*. Malang: PPPG IPS dan PMP.
- Riyanto, Yatim. (2007). *Metodologi penelitian pendidikan kualitatif dan kuantitatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Santoso, Singgih. (2014). *Statistik parametrik (konsep dan aplikasi dengan SPSS)*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Shi, Changcu. (2011). "A Study of the relationship between cognitive styles and learning strategies". *Higher education studies*. Vol. 1 No. 1. April 6, 2011. [www.ccsenet.org/hes](http://www.ccsenet.org/hes). Doi:10.5539/hes.v1n1p20.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Cetakan keenam. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Statistik untuk penelitian*. Cetakan ketigabelas. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suryobroto. (1986). *Sistem pengajaran dengan modul*. Bandung: Bina Aksara.
- Tsai, K. C. (2015). "All work and no play makes an adult a dull learner". *Journal of education and training*. Vol. 2 No. 1. Doi:10.5296/jet.v2i1.6979
- Winarsunu, T. (2006). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.