

**THE EFFECTIVENESS OF THE PARTICIPATORY
LEARNING MODEL, COMBINED WITH THE SIMULATION
ANIMATION PROGRAM TO IMPROVE THE QUALITY OF
LEARNING STUDENTS IN EDUCATION COURSES
SOCIOLOGY**

**EFEKTIFITAS MODEL PARTISIPATORY LEARNING DIPADUKAN DENGAN
PROGRAM ANIMASI SIMULASI MENINGKATKAN KUALITAS
PEMBELAJARAN MAHASISWA PLS MATA KULIAH SOSIOLOGI
PENDIDIKAN**

Djony Max Saroinsong*

Universitas Negeri Manado, Indonesia

Wilson Takaendengan

Universitas Negeri Manado, Indonesia

Stenly Rantung

Universitas Negeri Manado, Indonesia

Abstract

Received: August 2020
Revised: August 2020
Accepted: September 2020

The purpose of this study was to combine the Partisipatory learning model of the Sociology of Education course with ICT-based media to improve the competence of PLS students. Implementing the learning model, for students who contract the Sociology of Education course in the PLS FIP UNIMA department.

The subjects of this research were PLS students who contracted the Sociology of Education / General course. As the control and experimental classes were selected by stratification technique with 22 students each. This research was conducted at the Faculty of Education, Department of Education outside of school and lasted for 6 months. The research model used was an experimental research model, true experimental using pre-test - post-test control group design. In this model there is a control group and an experimental group. This study uses an instrument in the form of a test essay, namely standard test questions taken from reference books that match the subject matter.

Based on the results, it turns out that $t_{hit} > t_{tab}$ 12.18 > 3.36, thus it can be said that H_0 is rejected and H_1 is accepted because $t_{count} > t_{table}$ or 12.18 > 3.36 which does not meet the criteria for acceptance of H_0 . This means that the party compatory learning model combined with the animation / simulation program is effective in improving the learning outcomes of PLS students. Participatory learning strategies

can improve student learning outcomes in semester IV of the PLS Department in the Sociology of Education / General Subject. Participatory learning strategies are effectively used in optimizing the learning process, especially those related to social interaction activities through discussion.

Keywords: Partisipatory Learning, animation, learning outcomes

(*) Corresponding Author:

PENDAHULUAN

Komputer adalah hasil teknologi moderen yang membuka kemungkinan-kemungkinan besar sebagai alat pendidikan. “Computer – Assisted Instruction” (CAI) telah dikembangkan akhir-akhir ini dan telah membuktikan manfaatnya untuk membantu guru dalam mengajar dan membantu murid dalam belajar. Komputer sebagai alat pembelajaran mempunyai keuntungan sebagai berikut: Ia dapat membantu guru dan murid dalam pelajaran, karena komputer itu “sabar, cermat, mempunyai ingatan yang sempurna” (Nasution, 2005).

CAI memiliki banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera, seperti membuat hitungan atau produksi grafik, gambaran dan memberikan macam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia manapun. CAI sangat fleksibel dalam pengajaran dan dapat diatur menurut keinginan penulis pelajaran atau penyusun kurikulum.

Salah satu penentu efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media berfungsi mengubah prinsip pendidikan formal artinya dengan media pembelajaran yang awalnya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang awalnya teoritis menjadi fungsional praktis, membangkitkan motivasi belajar, memperjelas penyajian pesan dan informasi, memberikan stimulasi belajar (Sihkabuden, 2005). Media visual memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2002). Penggunaan media visual bisa menarik perhatian dan mengarahkan mahasiswa untuk memusatkan konsentrasi pada isi pelajaran.

Untuk mengamati fungsi dari media visual dapat dilihat dari tingkat “kenikmatan” mahasiswa pada saat belajar atau membaca dari teks bergambar. Gambar atau teks visual bisa membangkitkan emosi dan sikap mahasiswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam pencapaian tujuan pembelajaran mahasiswa untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi dapat dipercepat dengan adanya media visual gambar atau lambang, hal ini sesuai dengan fungsi kognitif dari media visual. Fungsi kompensatoris dalam media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada mahasiswa yang memiliki kemampuan lemah dan sulit untuk mengorganisasikan serta mengingat kembali informasi yang terdapat dalam sebuah teks. Dengan kata lain penggunaan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa yang mempunyai kelemahan dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang diberikan dalam bentuk teks atau disampaikan secara verbal. media pembelajaran berfungsi untuk

membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon murid, memberikan umpan balik dengan segera menggalakkan latihan yang serasi (Rowntree, 2005). Media pendidikan juga memiliki fungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan budaya (Sadiman, 2007). Media pendidikan mampu mengatasi sikap pasif pada peserta didik jika digunakan dengan tepat. Setiap siswa mempunyai sifat yang unik dan memiliki lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda akan tetapi kurikulum dan materi pembelajaran yang digunakan masih sama untuk setiap siswa, maka akan menjadi kesulitan bagi guru jika harus mengatasinya sendiri. Hal ini akan semakin sulit jika guru dan mahasiswa berasal dari latar belakang yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut guru dapat menggunakan media pembelajaran karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan motivasi, pengalaman dan persepsi yang sama.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas penyajian materi melalui visualisasi yang jelas agar materi tidak terlalu bersifat verbal; mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, menjadikan pengalaman kongkret; memberikan stimulus pada mahasiswa agar dapat belajar secara aktif; dan meningkatkan motivasi mahasiswa sehingga prestasi belajar mahasiswa meningkat. Dengan memaksimalkan pemanfaatan keempat fungsi tersebut diharapkan dapat meningkatkan fungsi dari media dalam proses pembelajaran.

Sosiologi tujuannya mengungkapkan pola yang lebih umum dari masyarakat. Perilaku manusia memang bersifat spesifik, terarah dan beraneka ragam; akan tetapi terdapat pula pola-pola yang umum. Sosiologi merupakan suatu ilmu yang murni. Sosiologi merupakan suatu disiplin yang menggali kenyataan hidup bersama. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan latar belakang perilaku manusia, dorongan-dorongan terjadinya perilaku dan pengendaliannya, maupun pola-pola laten yang mendahului perilaku tertentu.

Matakuliah Sosiologi Pendidikan dikembangkan dengan mengacu pada pengembangan dan karakteristik dari masyarakat yang merupakan penerus budaya dari generasi ke generasi secara dinamis sesuai dengan situasi, kondisi dan kebutuhan masyarakat melalui pendidikan dan interaksi sosial. Pendidikan dapat diartikan sebagai sosialisasi, sama halnya dengan seorang bayi harus menyesuaikan diri saat meminum asi, dan juga yang harus menyesuaikan diri dengan program belajar yang ada di sekolah serta menyesuaikan diri dengan norma dan nilai yang ada dalam masyarakat. Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa konsep Sosiologi dapat diterima dengan baik antara lain jika yang diajarkan dengan menggunakan media berbasis ICT.

Hasil survey menunjukkan bahwa peralatan computer dan laptop tersedia tetapi hanya sebagian kecil mahasiswa memanfaatkannya pemahaman penggunaan computer sebagai media pembelajaran hanya terbatas pada pengetikan saja. Kenyataan-kenyataan itu memberikan petunjuk bahwa penggunaan multi media pada pembelajaran Sosiologi Pendidikan model *partisipatory learning* dipadukan dengan ICT masih rendah.

Berdasarkan uraian di atas maka pentingnya mengadakan penelitian tentang penggunaan model *participatory learning* dipadukan dengan animasi simulasi pada mahasiswa PLS mata kuliah Sosiologi Pendidikan.

METODE

Subjek yang menjadi sasaran penelitian ini adalah mahasiswa PLS yang mengontrak mata kuliah Sosiologi Pendidikan/Umum. Sebagai kelas kontrol dan eksperimen dipilih dengan teknik stratifikasi dengan jumlah mahasiswa masing-masing 22 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan jurusan Pendidikan Luar Sekolah dan berlangsung selama 6 bulan.

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian eksperimen, pre-test dan post-test *one group design* dengan menggunakan kelas kontrol. Dimana pada awalnya dilakukan tes awal (pre-test) pada kelas kontrol, setelah itu diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, kemudian diadakan tes akhir (post-test) untuk melihat capaian hasil belajar siswa. Di waktu yang berbeda, dilakukan tes awal (pre-test) pada kelas eksperimen, kemudian diadakan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *participatory learning* dipadukan dengan program animasi/simulasi, setelah itu dilakukan tes akhir (posttest) untuk melihat capaian hasil belajar mahasiswa. Rancangan penelitian eksperimen adalah sebagai berikut :

R₁	O₁	X₁	O₂
R₂	O₃	X₂	O₄

Tabel 3. 1. Rancangan Penelitian

- Ket: R₁ = Kelas Kontrol
R₂ = Kelas Eksperimen
X₁ = perlakuan (menggunakan model pembelajaran konvensional)
X₂ = perlakuan (menggunakan model pembelajaran *Participatory learning* dipadukan dengan program animasi/simulasi).
O₁ & O₃ = Nilai pre-test
O₂ & O₄ = Nilai post-test

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sumber data penelitian ini, adalah mahasiswa PLS dimana data kelas eksperimen dapat dari kelas A sedangkan data kelas kontrol didapat dari kelas B, dengan jumlah mahasiswa masing-masing 22 mahasiswa (N=22). Setelah

penelitian, diperoleh sebelum pelaksanaan pembelajaran untuk kelas kontrol nilai minimum adalah 27 dan nilai maksimum adalah 40. Sedangkan untuk kelas eksperimen nilai minimum adalah 27 dan nilai maksimum adalah 50. Dari nilai *post-test*, diperoleh nilai minimum adalah 53 dan nilai maksimum adalah 67 pada kelas kontrol, sedangkan untuk kelas eksperimen diperoleh nilai minimum 63 dan nilai maksimum adalah 93.

1. Pengujian Hipotesis

Uji statistic dengan menggunakan uji-t, kriteria pengujian hipotesis adalah:

$H_0 : \mu_A = 0$ (penggunaan model pembelajaran *partisypatory learning* dan program animasi/simulasi tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

$H_0 : \mu_A \neq 0$ (penggunaan model pembelajaran *partisypatory learning* program animasi/simulasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Kriteria pengujian adalah uji sebelah Pihak dan terima H_0 apabila $t_{hitung} < t_{(1-1/2\alpha)}$. Dengan menggunakan persamaan uji-t, data kemudian diolah dan dianalisis, dan hasil analisis dapat diuraikan sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data, diperoleh $t_{hitung} = 12,18$, dari derajat kebebasan yang dihitung yaitu $db = 68$ dan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,01$, maka diperoleh t_{tabel} yang sesuai dengan daftar distribusi adalah $t_{tabel} = t_{(1-1/2\alpha)} = t_{0,995} = 3,36$. Berdasarkan hasil ini , dan dengan menggunakan kriteria penerimaan H_0 yaitu $t_{hitung} < t_{(1-1/2\alpha)}$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, ternyata diperoleh $t_{hitung} = 12,18 < t_{tabel} = 3,36$. dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Eksperimen dan kelas kontrol yang sudah dinyatakan homogen dan berdistribusi normal sebelum diberi perlakuan, kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *partysipatory learning* dan program animasi/simulasi pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas control digunakan model pembelajaran konvensional. Dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *partisypatory learning* dan program animasi/simulasi pada mahasiswa PLS melalui animasi sehingga mahasiswa bisa dengan mudah melihat dan mengamati materi pembelajaran dengan saksama. Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional hanya digunakan metode pembelajaran ceramah. Dalam kegiatan belajar mengajar untuk kelas eksperimen terlepas dari pengolahan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dimana guru harus menjamin terjadinya keterlibatan mahasiswa, terutama melalui memperhatikan, mendengar dan resitasi (tanya jawab) yang berencana. Sehingga dapat memiliki harapan tinggi agar mahasiswa mencapai hasil belajar dengan baik. Penggunaan model pembelajaran *partisypatory learning* dan program animasi/simulasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa , hal ini terlihat dari keseriusan mahasiswa dalam mengisi LKS disamping juga aktif dalam memberi tanggapan dan pertanyaan dalam diskusi.

Dalam kegiatan belajar telah diupayakan perbaikan-perbaikan ada mahasiswa yang kurang aktif sebelumnya, tidak semangat namun telah berubah sehingga terjadi peningkatan hasil belajar dengan menggunakan srstrategi

pembelajaran *participatory learning*. Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan setelah proses pembelajaran yang dilakukan, dengan mengaktifkan kegiatan interaksi belajar melalui kegiatan diskusi. Pengalaman yang menarik ini membawa peserta didik ke belajar konteks, walaupun dalam bentuk contoh-contoh. Peran dosen dalam memotivasi dan merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Hal ini terutama dalam tehnik berdiskusi yang baik. Dosen mengkondisikan suasana belajar yang kreatif, aktif dan menyenangkan membuat situasi belajar berubah membuat suasana belajar mahasiswa termotivasi ingin belajar. Hal ini terlihat ketika dosen memberikan peran kepada mahasiswa untuk mengkoordiner kegiatan diskusi. Kondisi yang diciptakan dosen sangat berarti dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *participatory learning* membuat suasana belajar menjadi hidup dan menyenangkan. Kesiapan dosen yang mengakibatkan proses belajar mengajar terlaksana sesuai dengan tujuan. Kreatifitas belajar mahasiswa sudah nampak dengan munculnya keaktifan mahasiswa, dengan antusiasnya mahasiswa yang bertanya, berdiskusi dan memberikan masukan suasana ini membuat pembelajaran yang dilakukan sangat menyenangkan. Walaupun masih ditemukan mahasiswa kurang aktif, yang dalam hal ini memerlukan perbaikan, konsep sebab setelah dianalisis hasil evaluasi dan membuka catatan lapangan yang digunakan untuk memantau setiap mahasiswa, ada mahasiswa tidak focus dalam menerima materi kecenderungan tidak serius.

Penggunaan strategi pembelajaran *participatory learning* suatu pengalaman yang sulit dilupakan oleh mahasiswa karena menurut Arends, 1997 : 251 memori jangka panjang adalah tempat di mana pengetahuan disimpan secara permanen untuk dipanggil lagi kemudian, apabila ingin digunakan. Tulving (1958) dalam Trianto (2007 : 23) Memori semantic menyimpan fakta-fakta dan pengetahuan umum atau generalisasi informasi yang diketahui: prinsip, konsep, atau aturan dan bagaimana menggunakan serta ketrampilan memecahkan masalah. Informasi akan disimpan dalam bentuk jaringan hubungan yang saling berkaitan yang disebut schemata. Belajar melalui strategi *participatory learning* adalah suatu pengalaman yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran karena akan tersimpan dalam memori jangka panjang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan :

1. Model pembelajaran *participatory learning* dan program animasi/simulasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PLS. Strategi pembelajaran *participatory learning* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester IV Jurusan PLS mata Kuliah Sosiologi Pendidikan/umum.
2. Strategi pembelajaran *participatory learning* efektif digunakan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran terutama yang berhubungan dengan kegiatan interaksi social melalui diskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- , 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Arsyad Azhar, 2007. *Media Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- Arsyad.Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. ISBN: 978-979-769-513-2
- Burham Bungin, 2008. *Sosiologi Komunikasi*, Kencana: Jakarta
- Dewi.K, dkk. 2013. *Pengembangan perangkat pembelajaran ipa terpadu dengan setting pembelajaran proyek untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kinerja ilmiah mahasiswa*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan IPA (Volume 3 Tahun 2013).
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc
- Heinich, R Molenda 1982, dalam Arsyad. 2015. *Instructional Media and The NewTechnologies of Instruction*, New York: John Wiley and Sons
- Nasution S, 2005. *Teknologi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Nurhadi, 2003. *Pembelajaran Kontekstual*. Universitas Negeri Malang: Malang.
- Rusydiah Fatimatur & Muldlofir Ali. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Theory dan Praktik*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada. ISBN: 978-979-769-913-0
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Prenada. Media Group.
- Sadiman, dkk: 2006. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Seels and Richey dalam Arsyad. 2015. *Instructional Technology: The Definition and Domain Of the Field*. Washington, DC: Association for Educational Communication and Technologi.
- Sudjana, 2005. *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Alfabeta: Bandung.
- Sutrisno. 2011. *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi*
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kharisma Putra Utama. ISBN: 978-979-1486-68-2