

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF NUMBER HEADS
TOGETHER DENGAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PEREKAYASAAN SISTEM AUDIO SISWA KELAS XI SMK KRIAN 2

Mohamad Ringga Arganata

Pendidikan Teknik Elektro, Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
ringgargnt@gmail.com

Muhamad Syariffuddin Zuhrie

Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
zuhrie@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *Number Heads Together* dengan gaya belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem audio siswa kelas XI SMK Krian 2. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan one-group pretest-posttest design. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif *Number Heads Together*; hasil belajar siswa dengan gaya belajar visual lebih tinggi dari gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik. Model pembelajaran kooperatif *Number Heads Together* dengan gaya belajar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Model pembelajaran kooperatif, *Number Heads Together*, gaya belajar, hasil belajar.

ABSTRACT

This study aims to obtain data on the influence of the *Number Heads Together* cooperative learning model with learning styles on learning outcomes on audio system engineering subjects in class XI of Krian 2 Vocational High School. The research approach used is a quantitative approach with one-group pretest-posttest design experimental methods. The results showed that there was a significant effect on student learning outcomes given *Number Heads Together* cooperative learning models; student learning outcomes with a visual learning style higher than auditori learning styles and kinesthetic learning styles. *NHT* cooperative learning model with effective learning styles to improve student learning outcomes.

Keywords: Cooperative learning model, *Number Heads Together*, learning style, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen penting yang berperan dalam membangun jati diri suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi pembangunan sumber daya manusia yang memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas emosional, spiritual, dan kepribadian seseorang. Oleh karenanya diperlukan upaya peningkatan kualitas pendidikan dari berbagai aspek sesuai dengan standar kompetensi nasional. Definisi pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan kejuruan merupakan salah satu bentuk dari sistem pendidikan yang ada di Indonesia, mempunyai tujuan untuk membantu siswa meningkatkan sikap profesionalnya dalam berkompetisi sesuai tahap-tahap perkembangan, sehingga dapat mempersiapkan diri dalam bekerja dan berkariir di dunia ketenagakerjaan. Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa pendidikan kejuruan secara spesifik bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya.

Hal tersebut dapat dimaknai bahwa peran pendidikan kejuruan adalah mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas yang memiliki kompetensi, kemandirian, kemampuan kerja yang mampu membuka usaha lapangan kerja sendiri, dan mampu beradaptasi serta berkompetisi. Namun demikian, isu yang berkembang sampai saat ini belum mampu terjawab secara

tuntas oleh pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan belum mampu menghasilkan lulusan siap pakai sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan perkembangan dunia industri.

Salah satu faktor penyebab belum tercapainya penguasaan kompetensi siswa tersebut adalah proses pembelajaran yang belum efektif (Soenarto, 2003:28). Kegiatan pembelajaran pada umumnya terdiri dari guru yang merupakan subyek utama dalam membentuk pribadi siswa. Guru seringkali memperlakukan siswanya sebagai obyek dan bukan sebagai subyek. Oleh sebab itu pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi monoton, menutup siswa untuk lebih mandiri dalam mengembangkan kreatifitas belajarnya. Kegiatan pembelajaran seperti ini tidak akan dapat memberikan ruang kreatifitas bakat dan kemampuan yang sejatinya terpendam dalam setiap pribadi seorang siswa. Siswa cenderung ditekan untuk mendapatkan nilai ujian yang baik, tidak pernah diajarkan untuk memahami, mengembangkan dan menjalankan kegiatan belajarnya secara mandiri agar memiliki pribadi yang berkarakter dan penuh percaya diri.

SMK Krian 2 merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki visi dan misi untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan siap bersaing di era globalisasi seperti sekarang ini. Secara khusus tujuan program keahlian Teknik Audio Video adalah membekali siswa dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap. Banyak upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran antara lain dengan penyediaan alat dan bahan praktik yang mencukupi, penambahan jumlah buku-buku ajar di perpustakaan, serta penambahan sarana dan prasarana yang lain, tetapi belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMK Krian 2 pada tanggal 19 dan 20 Maret 2019 terhadap siswa program keahlian Teknik Audio Video kelas XI diperoleh data hasil belajar ujian tengah semester genap 2018/2019 sebelum remedial pada mata pelajaran Perencanaan Sistem Audio, yakni dari 16 siswa, sebanyak 7 siswa (43,7%) belum memenuhi Kriteria Ketuntasan

Minimum (KKM) sebesar 76 pada semester genap 2018/2019.

Selanjutnya, hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas pada program keahlian Teknik Audio Video SMK Krian 2, para guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran ceramah, diketahui bahwa suasana kelas menjadi tidak kondusif setelah beberapa waktu kegiatan pembelajaran berlangsung dan siswa kurang merespon terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, guru sebagai pusat peran dan lebih banyak terjadi interaksi satu arah yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran cenderung berlangsung monoton pada setiap pertemuan tatap muka, tidak ada perubahan strategi dan variasi metode yang digunakan, menjadikan siswa bosan serta kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran.

Setiap model pembelajaran satu akan berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya, sehingga guru harus mampu berperan menentukan model pembelajaran yang efektif yang akan dilaksanakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk menguasai model-model pembelajaran yang bervariasi, menciptakan pembelajaran efektif yang mampu mengoptimalkan kemampuan siswa secara maksimal pada bidang yang dipelajari. Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)*.

Menurut Slavin (1995: 132), model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada dasarnya adalah suatu variasi dari grup diskusi, tiap siswa dalam tiap kelompok mempunyai nomor dan para siswa tersebut tahu bahwa siswa yang akan dipanggil secara acak untuk mewakili kelompoknya, tetapi tidak diinformasikan sebelumnya siapa yang akan menjadi wakil kelompok tersebut. Hal tersebut memastikan keterlibatan total dari semua siswa.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)* ini dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perekayasa Sistem Audio. Hal ini dipandang tepat sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan kreatifitas siswa sesuai arahan kurikulum 2013.

Guru merupakan komponen strategis dalam proses pembelajaran, yang bertanggung jawab terhadap kualitas pendidikan di kelas. Guru memiliki peran serta menentukan model pembelajaran yang bervariasi, hal tersebut bertujuan untuk menciptakan interaksi yang baik serta mengenali gaya belajar (*learning style*) setiap siswa. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa akan memberikan kecenderungan yang lebih besar kepada siswa untuk secara aktif mengembangkan kemampuannya, sehingga dapat mencapai hasil belajar optimal.

Modalitas belajar sedikit banyak dipengaruhi oleh gaya belajar, sedangkan gaya belajar dipengaruhi oleh dominasi otak karena berkaitan dengan bagaimana seseorang mengolah dan memproses informasi yang diperoleh. Ketika siswa merasa nyaman dalam belajar, menyerap, dan mengolah informasi, maka kegiatan pembelajaran akan terasa mudah dan menyenangkan.

Gaya belajar merupakan strategi yang digunakan siswa untuk belajar dalam upaya mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan memahami gaya belajar siswa, maka akan dapat mengoptimalkan hasil belajarnya. Akan tetapi masih banyak siswa yang tidak mengetahui gaya belajar masing-masing siswa dan belum mampu menggunakan gaya belajar yang telah mereka miliki (Rachmawati, 2015).

Menurut DePotter & Hernacki (2009: 110) mengemukakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Gaya belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar visual menjelaskan bahwa seseorang yang cenderung memiliki gaya belajar

tersebut, harus melihat terlebih dahulu bukti-bukti untuk kemudian dapat mempercayainya. Gaya belajar audiotori merupakan gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk memahaminya. Gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar dimana seseorang memanfaatkan bagian dari fisiknya sebagai alat belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Numbered Head Together* Dengan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Siswa Kelas XI SMK Krian 2".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2009: 110). Dalam desain ini hanya terdapat satu kelompok yaitu, kelompok eksperimen. Pola rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pola rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O₁: Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan.

O₂: Nilai *posttest* setelah diberi perlakuan.

Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah: (1) Variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif *Number Heads Together (NHT)* dan gaya belajar, (2) Variabel terikat adalah hasil belajar, dan (3) Variabel kontrol adalah materi pembelajaran, guru, alokasi waktu pembelajaran, dan soal evaluasi hasil belajar.

Teknik & Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara, lembar validasi, angket dan tes,

yakni *pretest* dan *posttest*. Observasi dan wawancara dibutuhkan untuk menggali data dan melengkapi data yang diperoleh dari instrumen lembar validasi dan angket. Pemberian tes dilaksanakan dua kali, yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Angket digunakan untuk mengelompokkan siswa ke dalam tipe gaya belajarnya yaitu visual, audiotori, dan kinestetik.

Validasi Ahli

Validasi dilakukan agar perangkat pembelajaran yang dikembangkan sah dan sesuai dengan data yang ingin diukur. Instrumen penelitian dikatakan valid dan sah jika instrumen tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli bidang pendidikan. Instrumen penelitian yang divalidasi meliputi silabus, RPP, angket gaya belajar, soal *pretest* dan *posttest*. Validasi dilakukan melalui validasi ahli (*expert judgement*).

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu rangkaian dari kegiatan penelitian. Pada setiap tahap penelitian dilakukan analisis sesuai dengan maksud dan tujuan pada tahapan tersebut. Tahapan analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum instrumen perangkat pembelajaran dan angket gaya belajar digunakan di lapangan untuk penelitian, terlebih dahulu harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang akan diuji validitas dan reliabilitasnya adalah instrumen perangkat pembelajaran, dan angket gaya belajar.

Untuk memperoleh data kevalidan instrumen perangkat pembelajaran dan angket gaya belajar dibuat lembar validasi instrumen penelitian dan instrumen-instrumen yang akan divalidasi diberikan kepada ahli.

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa instrumen memiliki derajat validitas yang memadai adalah apabila rerata (M) hasil penilaian untuk keseluruhan

aspek minimal berada dalam kategori “valid”. Kategori validitas setiap aspek yang dinilai, ditetapkan berdasarkan kriteria penskoran kualitas perangkat seperti dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Kualitas

Perangkat		
$3,51 \leq M \leq 4,0$		Sangat valid
$2,51 \leq M \leq 3,50$		Valid
$1,51 \leq M \leq 2,50$		Kurang valid
$0,0 \leq M \leq 1,50$		Tidak valid

(Azwar, 2010:109)

Keterangan:

M = Rerata skor untuk setiap aspek yang dinilai

Untuk mengukur tingkat kesepakatan antar penilai (*interrater reliability*) terhadap hasil penilaian/validasi instrument penelitian oleh para ahli (*expert*), dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS for windows version 21* dengan model *Alpha Cronbach's*. Menurut Sugiyono (2015: 365), harga kritik untuk indeks reliabilitas instrumen adalah 0,6. Artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien *Alpha* sekurang-kurangnya 0,6.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji normalitasnya adalah nilai *pretest*, *posttest* dan *gain score*. Uji normalitas data *pretest*, *posttest* dan *gain score* menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan dianalisis menggunakan *SPSS for windows version 21*. Data dikatakan normal jika nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* lebih besar 0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* dengan program *SPSS for Windows Version 21*. Varian homogen jika nilai signifikansi pada *Levene Statistic* $(p) > 0.05$ menunjukkan kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen) dan jika nilai signifikansi $(p) < 0.05$ menunjukkan masing-masing kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan antara lain adalah sebagai berikut. Untuk menguji hipotesis 1, digunakan statistik uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*). Untuk menguji hipotesis 2, dilakukan dengan uji analisis varian (Anova) dilanjutkan dengan Uji *Independent Sample T-Test*, dan untuk menguji hipotesis 3 dilakukan dengan analisis *gain score* dan *gain score* ternormalisasi (*N-gain*) atau $(\langle g \rangle)$.

Untuk menyatakan tingkat keefektifan *gain score* digunakan pengkategorian *gain score* ternormalisasi dari Hake (1999: 1) seperti dalam Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Gain score Ternormalisasi $(\langle g \rangle)$

$(\langle g \rangle)$	Kategori
$(\langle g \rangle) > 0,7$	Sangat efektif
$0,3 \leq (\langle g \rangle) < 0,7$	Efektif
$(\langle g \rangle) < 0,3$	Kurang Efektif

(Merdechawaty, 2019:92)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini disajikan deskripsi data hasil validasi dan uji reliabilitas perangkat pembelajaran, angket gaya belajar siswa, dan soal *pretest* dan *posttest*. Validasi dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 orang dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya dan 1 orang guru program keahlian teknik audio video SMK Krian 2. Uji reliabilitas dianalisis dengan menggunakan program *SPSS for Windows Version 21*.

Hasil validasi dan Uji Reliabilitas Perangkat Pembelajaran

Rekapitulasi hasil validasi ketiga validator dan uji realibilitas dengan menggunakan *SPSS for windows version 21* dengan model *Alpha Cronbach's* disajikan dalam Tabel 8. Berdasarkan hasil validasi dengan skala skor maksimal 4,0 (empat) dan uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan instrumen penelitian sangat valid dan reliabel yang berarti dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi & Reliabilitas Perangkat Pembelajaran

No.	Nama Instrumen	Skor Rerata	Ket.	Alpha	Ket.
1.	Instrumen Validasi Perangkat Pembelajaran	3,83	Sangat Valid	0,91	Reliabel
2.	Instrumen Validasi Silabus PSA	3,94	Sangat Valid	0,92	Reliabel
3.	Instrumen Validasi RPP PSA	3,94	Sangat Valid	0,95	Reliabel
4.	Instrumen Gaya Belajar	3,89	Sangat Valid	0,85	Reliabel
	Rerata	3,90	Sangat Valid	0,91	Reliabel

Uji Normalitas

Uji normalitas data *pretest*, *posttest* dan *gain score* menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dan dianalisis dengan menggunakan *SPSS for windows version 21*. Data dikatakan normal jika nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* lebih besar 0,05. Dari hasil uji normalitas diperoleh sig.*Shapiro-Wilk* data *pretest* sebesar 0,635, data *posttest* sebesar 0,874 dan *gain score* 0,757 lebih besar dari sig. 0,05 yang berarti menunjukkan bahwa *pretest*, *posttest* dan *gain score* berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest	,168	16	,200*	,958	16	,633
Hasil Tes	Posttest	,140	16	,200*	,972	16	,874
	Gain Score	,119	16	,200*	,965	16	,757

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic*. Jika nilai signifikansi (p) > 0.05 menunjukkan kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang homogen dan jika nilai signifikansi (p) < 0.05 menunjukkan masing-masing kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas dalam Tabel 19, dapat dilihat signifikansi *Levene Statistic* pada *Based on trimmed mean* (berdasarkan rata-rata) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,267 >

0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa kelompok data memiliki varians yang sama (homogen).

Tabel 5. Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1,378	2	45 ,262
	Based on Median	1,068	2	45 ,352
	Based on Median and with adjusted df	1,068	2	39,266 ,354
	Based on trimmed mean	1,360	2	45 ,267

Uji Hipotesis

Hipotesis 1: Terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan ditinjau dari model pembelajaran kooperatif NHT pada mata pelajaran perekayasaan sistem audio siswa kelas XI SMK Krian 2.

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan statistik uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) dengan berbantuan program *SPSS for windows version 2*.

Dari uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,528 dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan ditinjau dari model pembelajaran kooperatif NHT pada mata pelajaran perekayasaan sistem audio siswa kelas XI SMK Krian 2 diterima.

Hasil pengujian ini bermakna bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum diterapkan model NHT (nilai *pretest*) dibandingkan dengan hasil belajar sesudah diterapkan model NHT (nilai *posttest*) pada mata pelajaran perekayasaan sistem audio siswa kelas XI TAV SMK Krian 2.

Hipotesis 2: Terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan ditinjau dari gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Audio siswa kelas XI SMK Krian 2.

Untuk menguji hipotesis 2, yakni hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran NHT ditinjau dari gaya belajar siswa yang terdiri dari gaya belajar visual,

audiotori, dan kinestetik pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Audio, dilakukan dengan menggunakan analisis varian (anova) dengan berbantuan *SPPS for windows version 21*.

Berdasarkan hasil analisis varian, diperoleh nilai F sebesar 6,236 dengan signifikansi sebesar $0,013 < 0,05$, berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar ditinjau dari gaya belajar visual, audiotori, dan kinestetik pada mata pelajaran perekayasaan sistem audio siswa kelas XI SMK Krian 2 diterima.

Karena hasil uji Anova menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, maka untuk mengetahui kelompok gaya belajar mana yang berbeda secara signifikan dilakukan uji lanjut dengan uji *Independent Sample T-Test*. Rangkuman hasil uji *Independent Sample T-Test* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rangkuman hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Gaya Belajar	Rerata Nilai Posttest	Nilai t	Sig.
Visual	86,71	4,309	0,002
Audiotori	80,20		
Visual	86,71	2,492	0,034
Kinestetik	80,25		
Audiotori	80,25	0,018	0,986
Kinestetik	80,20		

Berdasarkan Tabel 6 di atas memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa dengan gaya belajar visual dengan rata-rata sebesar 86,71 berbeda secara signifikan dibandingkan hasil belajar siswa dengan gaya belajar audiotori dengan rata-rata sebesar 80,20 dan hasil belajar siswa dengan gaya belajar kinestetik dengan rata-rata sebesar 80,25, sedangkan hasil belajar dengan gaya belajar audiotori dan kinestetik tidak ada perbedaan yang signifikan.

Hasil ini dapat bermakna bahwa model pembelajaran kooperatif *Number Heads Together (NHT)* mempunyai kecenderungan yang lebih baik bagi siswa yang mempunyai gaya belajar visual dibandingkan dengan

siswa yang mempunyai gaya belajar audiotori dan kinestetik, khususnya pada pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Perekayasaan Sistem Audio di SMK Krian 2.

Hipotesis 3: Model pembelajaran kooperatif NHT dengan gaya belajar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Audio siswa kelas XI SMK Krian 2.

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan dengan analisis peningkatan hasil belajar siswa (*gain score*) yang dikelompokkan berdasarkan gaya belajar siswa pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Audio yang dirancang menggunakan desain eksperimen “*One-Group Pretest-Posttest Design*”.

Besarnya peningkatan nilai (*gain score*) yang dicapai oleh siswa adalah nilai hasil *posttest* dikurangi dengan nilai hasil *pretest*. Untuk menentukan apakah peningkatan nilai tersebut masuk dalam kategori tinggi, sedang atau rendah dilakukan dengan cara menghitung *gain score* ternormalisasi ($N-gain$) atau ($<g>$). Untuk menghitung ($<g>$) digunakan formula dari Hake (1999) sebagai berikut:

$$<g> = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maks} - \text{skor pretest}}$$

Dalam penelitian ini skor maksimum = 100 Hasil *pretest*, *posttest* dan *gain score* menurut gaya belajar siswa pada mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Siswa Kelas XI TAV SMK Krian 2 disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Rangkuman Analisis Gaya belajar, *Pretest*, *Posttest*, *Gain Score* dan *Gain Score*

Ternormalisasi							
No.	Nama Siswa	Gaya Belajar	Pretest	Posttest	Gain Score	<g>	Kesimpulan
1.	Akbar Bagus Harianto	Visual	75	85	10	0,40	Sedang
2.	Galang Eko S		64	91	27	0,75	Tinggi
3.	Hafid Hersandhi		67	90	23	0,70	Tinggi
4.	Mohamma Latoiful Iksan		73	87	14	0,52	Sedang
5.	Mohamad Cahyo A.S		77	83	6	0,26	Sedang
6.	Mokhammad Aris S.		67	86	19	0,58	Sedang
7.	Moh. Alamsyah T.		68	85	17	0,53	Sedang
	Rata-rata		70,143	86,714	16,57	0,56	Sedang
1.	Ahmad Dani M	Auditori	62	80	18	0,47	Sedang
2.	Ahmad Syahrani		73	81	8	0,30	Sedang
3.	Dodyk Eko Saphtanto		74	77	3	0,12	Rendah
4.	Harry Sugianto		71	83	12	0,41	Sedang
5.	Mohammad Bagus P.		73	80	7	0,26	Rendah
	Rata-rata		70,6	80,2	9,60	0,33	Sedang
1.	Adi Chandra Kusuma	Kinestetik	60	72	12	0,30	Sedang
2.	Arisandi Yudha Iri P.		69	80	11	0,35	Sedang
3.	Mochammad Rizal Ari N		63	85	22	0,59	Sedang
4.	Muhammad Aldiwa PP.		68	84	16	0,50	Sedang
	Rata-rata		65	80,25	15,25	0,44	Sedang

Untuk menentukan tingkat keefektifan model pembelajaran NHT, dapat dilihat nilai *Gain score* ternormalisasi(<g>) dari Hake (1999:1).

Tabel 8. Interpretasi *Gain Score* Ternormalisasi (<g>)

(<g>)	Kategori Peningkatan	Kategori Keefektifan
(<g>) > 0,7	Tinggi	Sangat efektif
0,3 ≤ (<g>) < 0,7	Sedang	Efektif
(<g>) < 0,3	Rendah	Cukup Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan dalam Tabel 8 diperoleh rata-rata *gain score* ternormalisasi (<g>) sebesar untuk siswa dengan gaya belajar visual memperoleh rata-rata sebesar 0,56 yang masuk pada kategori peningkatan sedang, siswa dengan gaya belajar audiotori memperoleh rata-rata sebesar 0,33 yang masuk pada kategori peningkatan sedang, dan siswa dengan gaya belajar kinestetik memperoleh rata-rata sebesar 0,44 dan rata-rata keseluruhan *gain score* ternormalisasi (<g>) sebesar 0,42 yang masuk pada kategori peningkatan sedang.

Dilihat dari nilai rata-rata *gain score* ternormalisasi (<g>) yang dikelompokkan berdasarkan gaya belajar siswa, pembelajaran dengan model NHT secara berurutan tingkat keefektifannya paling tinggi adalah siswa

dengan gaya belajar visual dengan rerata 0,56, diikuti siswa dengan gaya belajar kinestetik dengan rerata 0,44, dan terakhir siswa dengan gaya belajar audiotori dengan rerata 0,33.

Berdasarkan rerata hasil perhitungan (<g>) sebesar 0,42, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran NHT secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Audio di SKM Krian 2 Sidoarjo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) Penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Audio kelas XI TAV SMK Krian 2, (2) Terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan berdasarkan gaya belajar siswa pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Audio kelas XI TAV SMK Krian 2. Siswa yang mempunyai gaya belajar visual mempunyai nilai tertinggi sebesar 86,71 dan berbeda signifikan dibandingkan dengan siswa yang mempunyai gaya belajar audiotori sebesar 80,20 dan siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik sebesar 80,25, tetapi tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mempunyai gaya belajar audiotori dibandingkan dengan siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik, dan (3) Model pembelajaran *Number Heads Together (NHT)* dengan gaya belajar efektif meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Perekayasaan Sistem Audio siswa kelas XI SMK Krian 2.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif NHT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu model pembelajaran kooperatif *Number Heads Together (NHT)* bisa diterapkan di SMK Krian 2 sebagai inovasi pembelajaran, (2) Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru sebaiknya memperhatikan model yang cocok diterapkan dalam pembelajaran dengan

disesuaikan gaya belajar siswa. Untuk itu disarankan, informasi tentang gaya belajar siswa diketahui sejak siswa diterima di SMK Krian 2, dan (3) Gaya belajar siswa bukanlah menjadi konsumsi pihak sekolah saja, namun siswa tersebut beserta orang tua. Informasi tersebut perlu disampaikan kepada orang tua sehingga mampu membantu guru dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran secara umum. Setiap siswa yang mengetahui gaya belajarnya, tentunya dapat mempersiapkan diri dalam setiap pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- De Porter & Hernacki.(2001). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Cetakan ke-3. Bandung: Kalfa
- Dimiyanti, Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta ; Rhineka cipta
- Hake, R. R. (1999).*Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Devison. D, Measurement and Reasearch Methodology.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional : Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Menteri Republik Indonesia.(2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, tentang Standar Isi*.
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Psikologi Pendidikan*.Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Republik Indonesia.(2003). *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentan Sistem Pendidikan Nasional*.
- Slavin R. (1995).*Cooperative learning*.Second Edition.Allyn & Bacon.A Simon & Aschuster Company.
- Sugiyono.(2009). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-7. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.(2015). *Statistika untuk penelitian*.Cetakan ke-26. Bandung: Alfabeta.
- Soenarto. (2003). *Kilas balik dan masa depan pendidikan dan pelatihan kejuruan*. Pidato Pengukuhan Guru Besar. Yogyakarta: UNY.
- Tim penyusun, 2008. *Panduan penulisan dan penilaian skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Unesa; Unipres University.