

Pengaruh Model *Brainstorming* dengan Pemberdayaan Kompetensi Berorientasi Akuntabilitas Individu (KOMBAV) Terhadap Prestasi Belajar PKn di Tinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Amlapura Tahun Pelajaran 2013/2014

Mega.wirawan, Yudana, rasben.dantes,

Program Studi Administrasi Pendidikan, Program Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja Indonesia

e-mail: { [Mega.wirawan](mailto:Mega.wirawan@pasca.undiksha.ac.id), [Yudana](mailto:Yudana@pasca.undiksha.ac.id), [Rasben. Dantes](mailto:Rasben.Dantes@pasca.undiksha.ac.id) } @pasca.undiksha.ac.id

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan prestasi belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional jika dilihat dari motivasi berprestasi siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Amlapura tahun pelajaran 2013/2014. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan analisis varian. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa prestasi belajar siswa antara siswa yang mengikuti model *Brainstorming* pemberdayaan KOMBAV dengan siswa yang mengikuti metode konvensional berbeda secara signifikan. Siswa yang mengikuti model pembelajaran *Brainstorming* pemberdayaan KOMBAV cocok diterapkan baik pada siswa yang memiliki motivasi tinggi ataupun rendah.

Kata Kunci: *Brainstorming*, KOMBAV, prestasi, motivasi berprestasi

### Abstract

The purpose of this study is to analyze the differences of students' achievement in learning PKn (civilization lesson) treated by *Brainstorming* method accompanied by KOMBAV and those who treated by conventional method in learning PKn seen from students' achievement motivation. The population of this study is students grade XI in Science Class Program in SMAN 1 Amlapura in academic year 2013/2014. The hypotheses testing were done by using variant analysis. Based on the data analysis, revealed that students achievement in learning among those who were treated by using *Brainstorming* accompanied by KOMBAV with those who were treated by conventional method are significantly different. Students who were treated by *Brainstorming* method accompanied by KOMBAV was suitable to be applied to those students with high or low motivation.

Key word : *brainstorming*, KOMBAV, prestatation, achievement motivation

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik yang memungkinkan potensi diri (afektif,

kognitif, psikomotor) berkembang secara optimal. Pendidikan diarahkan untuk membangun karakter dan wawasan kebangsaan anak didik yang menjadi landasan

penting bagi upaya memelihara persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan nasional, iklim belajar mengajar harus dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya belajar dikalangan peserta didik terus dikembangkan agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif, dan keinginan untuk maju.

Banyak kalangan menilai bahwa bangsa Indonesia seperti berada dalam keadaan sakit, melihat banyaknya kejadian yang bersifat negatif yakni perbuatan yang tidak sesuai dengan perilaku bangsa yang berbudi luhur, seperti terjadinya korupsi, kolusi dan nepotisme. Bangsa Indonesia yang dulu terkenal memiliki budi pekerti yang luhur mendadak menjadi bangsa yang beringas dan pendendam, bangsa yang selalu menjunjung keberagaman berubah menjadi bangsa yang memaksakan kehendak dan anarkis, bahkan yang tidak kalah penting banyaknya terjadi pembajakan terhadap hasil karya orang lain, pelanggaran hak cipta seperti pembajakan Kaset, CD, VCD. Rasa sosial yang kita kenal sangat baik selama ini ada kalanya seperti telah berubah menjadi rasa asosial. Rasa asosial mempunyai korelasi yang tinggi dengan kejahatan. Jika sudah timbul tata nilai moralitas yang menganggap bahwa melanggar peraturan merupakan suatu hal yang patut dibanggakan, maka kuantitas maupun kualitas kejahatan segera meningkat (Soedjatmiko, 1986).

Dengan melihat keadaan di masyarakat sekarang ini dan menghadapi kecenderungan masa depan maka perlu generasi masa depan dipersiapkan agar memiliki selain kecerdasan, juga akhlak dan budi pekerti yang luhur. Watak siswa harus diselaraskan dan diarahkan kepada tujuan yang lebih layak bagi dirinya berdasarkan cita-cita masyarakat untuk diterapkan dalam hidup sehingga menjadi kebiasaan sehari-hari. Watak tidak berbudi yang sering tampak dalam masyarakat Indonesia harus segera diakhiri, dan untuk jangka panjang perlu pembinaan generasi muda berbudi luhur. Berdasarkan teori, pembinaan generasi yang berbudi luhur harus dimulai sejak anak masih kecil. Oleh karena itu pendidikan budi pekerti di sekolah dimulai dari sekolah dasar, walaupun sesungguhnya pendidikan budi pekerti terjadi sejak dilingkungan keluarga. Harapan ini tertumpu pada salah satu Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang memiliki

tujuan utama untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan bangsa (Endang, 2002).

Berbagai pembenahan dan penyempurnaan telah dilakukan diantaranya mata pelajaran Pendidikan Moral Pancasila (PMP) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kemudian menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Oleh karena itu dalam proses pembelajarannya tidak saja sekedar menyampaikan pengetahuan tentang Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 akan tetapi yang lebih penting adalah membantu peserta didik mengembangkan, membina, dan menanamkan nilai-nilai Pancasila serta menguasai pengetahuan kewarganegaraan, memiliki keterampilan kewarganegaraan, dan mengembangkan karakter kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari serta mampu menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Pendidikan sebagai suatu sistem pencerdasan anak bangsa, dihadapkan pada berbagai persoalan baik politik, ekonomi, sosial dan budaya. Apabila pendidikan diposisikan sebagai alat untuk memecahkan masalah bangsa sekarang ini diperlukan produk pendidikan yang bukan otoritarisme, melainkan pendidikan yang dibangun pada budaya bangsa Indonesia yang mendunia, menurut istilah Ki Hajar Dewantoro pendidikan harus dibangun menggunakan strategi Tri-Kon (Konvergen, Konsentris, dan Kontinuitas), (Uno, 2007: 2).

Menurut Ivon K Devis (dalam Sanjaya, 2006: 23), salah satu kecenderungan yang sering dilupakan adalah melupakan bahwa hakikat pembelajaran adalah belajarnya siswa bukan belajarnya guru. Ketika ilmu pengetahuan masih terbatas, penemuan hasil-hasil teknologi belum berkembang sehebat sekarang ini peran utama guru di sekolah adalah menyampaikan ilmu pengetahuan sebagai warisan kebudayaan masa lalu. Dalam kondisi seperti ini guru berperan sebagai sumber belajar ( learning

resources) bagi siswa (Sanjaya, 2006: 19). Berlakunya kurikulum 2004 Berbasis Kompetensi yang telah direvisi melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada jenis jenjang pendidikan formal/sekolah. Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (teacher centered) beralih berpusat pada murid (student centered).

Dengan demikian guru tidak lagi mendominasi proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja, namun dituntut mengembangkan metode pembelajaran kreatif. Pembelajaran yang menganggap siswa sebagai orang yang tidak tahu, tidak mampu menemukan sendiri ataupun guru merasa belum mengajar apabila tidak berceramah. Pandangan seperti tersebut di atas sudah semestinya diubah, sebab apabila kita mengacu Kurikulum 2004 yang telah direvisi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut siswa mampu menggali potensi diri sendiri, guru hendaknya berperan sebagai fasilitator. Pada tingkat pembelajaran meletakkan posisi guru sebagai mediator, fasilitator, dan motivator oleh karena itu guru dituntut mengembangkan metode pembelajaran yang berpihak kepada murid (student oriented).

Mengingat prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, maka akan selalu ada perbedaan prestasi antar anak, antar kelas maupun antar sekolah. Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu dapat dibagi dua menjadi dua bagian: faktor internal dan faktor eksternal (Hakim, 2005: 6).

Dalam hal ini faktor eksternal meliputi guru, pemilihan model pembelajaran. Sebagai fasilitator dan mediator dalam belajar bagi siswa, guru hendaknya menyiapkan suasana dan kemasakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Muchith (2008: 7) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menambah wacana atau khasanah pengetahuan baru bagi siswa. Sedangkan pembelajaran yang efisien adalah pembelajaran disamping dapat menambah pengetahuan atau informasi baru bagi siswa, pembelajaran itu menyenangkan dan menggairahkan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran kontekstual akan

menjawab masalah tersebut sehingga pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Seperti yang dicanangkan oleh UNESCO pembelajaran kontekstual didasarkan empat pilar, yaitu: (1) learning to know (2) learning to do (3) learning to be (4) learning to live together.

Pandangan siswa terhadap materi pelajaran terkadang dianggap sulit atau mudah karena dipengaruhi oleh gaya penampilan guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran yang efisien yaitu pembelajaran yang menyenangkan, menggairahkan, penuh keakraban akan menjadikan siswa belajar dengan betah dan bersemangat dalam memahami dan mempelajari semua jenis mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu dalam melaksanakan pembelajaran guru dituntut memiliki kemampuan untuk melaksanakan perencanaan atau kesiapan yang matang. Guru harus mampu mendisain atau mengemas materi pelajaran sehingga mampu menarik perhatian atau minat siswa dalam pembelajaran dengan kata lain guru harus mampu memilih metode yang tepat sesuai dengan materi yang akan dibahas sehingga minat dan perhatian siswa benar-benar terangsang untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Salah satu kemasakan belajar yang memberikan suasana belajar efektif dan efisien adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Brainstorming* dengan pemberdayaan Kompetensi Berorientasi Akuntabilitas Individu (KOMBAV). Penggunaan model *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dalam pembelajaran bukan sekedar untuk memanfaatkan mereka dalam membantu temannya, tapi hakikatnya merupakan suatu upaya agar mereka mendapat layanan belajar sesuai kecepatannya. Hal ini telah dijamin dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengamatkan bahwa "Warga negara yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak memperoleh pendidikan khusus" (Pasal 5 ayat 4). Mengingat pendidikan khusus tersebut sulit diberikan, maka upaya pemberdayaan KOMBAV dalam pembelajaran merupakan langkah strategis berefek ganda, yaitu memacu motivasi berprestasi pada aspek disiplin, aktivitas dan prestasi belajar siswa normal lainnya di kelas.

Adapun kelebihan dari model *brainstorming* peserta didik mengembangkan keterampilan bertanya berkomunikasi,

menafsirkan dan menyimpulkan bahasan, 2) memupuk perasaan toleran, memberi kesempatan untuk mengeluarkan pendapat dan menghargai pendapat orang lain, 3) dapat menumbuhkan sikap kepemimpinan dan belajar mengendalikan emosi dengan baik, 4) dengan *Brainstorming* dapat meningkatkan motivasi berprestasi melalui kemampuan mengungkapkan pendapat. Pada saat bersamaan siswa yang lain dapat terpacu semangat dan prestasi belajarnya sehingga dapat menguasai kompetensi belajar yang diharapkan. Cara itu adalah dengan memberdayakan Kompetisi Berorientasi Akuntabilitas Individu (KOMBAV).

Kompetisi Berorientasi Akuntabilitas Individu (KOMBAV) merupakan perpaduan antara pembelajaran kooperatif dan pembelajaran kompetitif (Hafi: 2009). Nilai kooperatif nampak pada saat siswa saling membantu dalam kelompok untuk menghadapi kompetisi antar kelompok. Sedangkan nilai kompetitif ditujukan untuk menggali potensi maksimal masing-masing siswa sehingga dapat disumbangkan bagi kemenangan kelompok dalam kompetisi dengan kelompok lain. Jadi, keberhasilan kelompok ditentukan oleh akuntabilitas individual atau sumbangan individu bagi kelompok, bukan oleh dominasi anggota yang pandai terhadap anggota lainnya.

Proses kooperatif dan kompetitif dalam KOMBAV akan berjalan dengan baik jika pada saat implementasi belajar guru memperhatikan unsur intrinsik siswa sebagai salah satu penentu prestasi belajarnya. Siswa akan mau melaksanakan belajar kooperatif dan juga kompetitif jika motivasi belajar siswa tinggi. Motivasi adalah dorongan bagi seseorang untuk melaksanakan suatu tindakan agar mencapai hasil yang maksimal. Jika motivasi rendah, maka prestasi belajar siswa juga pasti akan rendah. Tidak dapat dipungkiri bahwa motivasi juga menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar selain model pembelajaran yang dipilih guru.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperimental) karena tidak semua variabel yang muncul dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat (full randomize). Rancangan penelitian yang digunakan adalah non equivalent posttest only control group design. Rancangan ini dipilih

karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas-kelas yang ada di SMA Negeri 1 Amlapura dan tidak memungkinkan untuk mengubah anggota kelas tersebut. Non equivalent posttest only control group design bertujuan untuk menyelidiki tingkat kesamaan antar kelompok dan skor pengetahuan awal berfungsi sebagai kovariat untuk melakukan kontrol secara statistik (Dantes, 2012). Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Amlapura tahun pelajaran 2013/2014 yang tersebar dalam kelas yaitu Kelas XI IPA1, XI IPA2, XI IPA3, XI IPA4. Karena populasi merupakan sejumlah kasus atau sejumlah individu yang memiliki karakteristik tertentu, maka penelitian yang meneliti seluruh individu dalam wilayah penelitian disebut dengan studi sensus (Dantes, 2012). Penelitian ini menggunakan studi sensus karena seluruh kelas XI IPA dijadikan sebagai sumber data penelitian.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menggambarkan bahwa data prestasi belajar PKn untuk siswa yang belajar dengan menggunakan *Brainstorming* dengan pemberdayaan Kompetisi Berorientasi Akuntabilitas Individu (KOMBAV) memiliki rata-rata sebesar 75,68 dengan standar deviasi sebesar 9,00. Jika digolongkan dalam nilai rata-rata ideal dan standar deviasi ideal maka nilai rata-rata prestasi belajar PKn siswa tergolong tinggi. Begitu juga, untuk data prestasi belajar PKn untuk siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata sebesar 70,34 dengan standar deviasi sebesar 7,81. Jika digolongkan dalam nilai rata-rata ideal dan standar deviasi ideal maka nilai rata-rata prestasi belajar PKn siswa tergolong tinggi.

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh memperlihatkan bahwa nilai rata-rata prestasi belajar PKn siswa yang mengikuti Model *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata prestasi belajar PKn siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Kemudian, jika dilihat dari standar deviasi yang hasilnya ternyata standar deviasi data prestasi belajar PKn untuk siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional lebih kecil dibandingkan dengan standar deviasi data prestasi belajar PKn untuk siswa yang

mengikuti model pembelajaran *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV. Standar deviasi yang tinggi, mengindikasikan bahwa penyebaran nilai yang jauh menyimpang dari nilai rata-rata atau dengan kata lain prestasi belajar PKn kelompok model pembelajaran *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV tidak merata atau menyebar.

Temuan empiris tentang prestasi belajar PKn kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV berkualifikasi tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 75,68 dan standar deviasi sebesar 9,00. Begitu juga untuk kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata prestasi belajar PKn sebesar 70,34 berkualifikasi tinggi dengan standar deviasi sebesar 7,81.

Berdasarkan Tabel 4.14 nilai  $F_{hitung}$  diperoleh sebesar 7,873 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3,96. Jika dibandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  didapatkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $p$ ) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol yang menyatakan "tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (Model *brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dan konvensional) dan Motivasi Berprestasi (tinggi dan rendah) terhadap prestasi belajar PKn siswa", ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan bahwa "terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (Model *brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dan konvensional) dan Motivasi Berprestasi (tinggi dan rendah) terhadap prestasi belajar PKn siswa", diterima.

Penelitian mengenai *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dilakukan oleh Sari (2010) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Video Realitas Sosial Melalui Teknik *Brainstorming* Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Bangsri Jepara". Hasil analisis data penelitian keterampilan menulis puisi siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 57,6 dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,7. Jadi, peningkatan keterampilan menulis puisi siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 28%. Dari data nontes dapat diketahui perubahan perilaku siswa ke arah yang positif setelah mengikuti pembelajaran menulis puisi dengan

menggunakan media video realitas sosial melalui teknik *brainstorming*. Hal ini dibuktikan dengan sikap siswa dalam menanggapi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, siswa semakin aktif dan antusias dalam belajar. Mengacu pada hasil penelitian itu, peneliti menyarankan pada guru Bahasa Indonesia hendaknya mempertimbangkan penggunaan media video realitas sosial dan teknik *brainstorming* dalam mengoptimalkan pembelajaran menulis puisi.

Selanjutnya dijelaskan mengapa model pembelajaran kooperatif Model *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV lebih baik dari model pembelajaran konvensional. Ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

*Brainstorming* adalah format interaksi antara guru dan siswa melalui kegiatan bertanya yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan respon dari siswa, sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa Model *brainstorming* adalah suatu teknik kegiatan belajar mengajar dimana terjadi dialog satu atau multi arah antara guru dengan siswa melalui pertanyaan-pertanyaan. Metode tanya jawab adalah suatu metode mengajar dimana pembicaraan tidak hanya berasal dari guru saja, melainkan juga mencakup pertanyaan-pertanyaan dan penyumbangan ide-ide dari siswa. Model pembelajaran *brainstorming* dimaksudkan sebagai suatu cara memancing kreativitas siswa untuk terlibat langsung pada proses penyelesaian masalah dan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif, lebih menekankan pada pembentukan mental dan kepribadian dengan berinteraksi dan bertukar pengalaman melalui media tanya jawab. Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode tanya jawab adalah suatu teknik atau metode mengajar dimana terjadi dialog antara guru dengan siswa yang mencakup pertanyaan-pertanyaan, penyumbangan ide-ide dan untuk mendapatkan respon dari siswa sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa. Hubungan Model *brainstorming* dengan interaksi belajar siswa adalah kelas lebih aktif karena siswa tidak sekedar mendengarkan saja, di samping itu metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sehingga guru mengetahui hal-hal yang belum diketahui atau belum dimengerti oleh para

siswa, dan guru dapat mengetahui sampai di mana penangkapan siswa terhadap segala sesuatu yang diterangkan. Hubungan Model brainstorming dengan situasi belajar adalah dengan menggunakan metode ini anak didik menjadi lebih aktif, bergairah, penuh semangat dan lebih kritis pemikirannya sehingga dengan demikian akan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Jika sarana penunjang belajar memadai dan kondisi lingkungan kondusif, maka penerapan metode tanya jawab akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan paparan tersebut jelas sekali bahwa Model Brainstorming menghendaki guru dan siswa aktif dalam belajar. Guru sebagai fasilitator dan mediator aktif menyiapkan suasana belajar yang nyaman bagi siswa, sedangkan siswa sebagai peserta belajar aktif membangun pengetahuannya sendiri, kreatif mencari sumber belajar sehingga interaksi belajar berjalan optimal.

Teori belajar konvensional mengasumsikan bahwa keterampilan-keterampilan kompleks dapat diperoleh bit-by-bit dalam suatu urutan yang tersusun secara sistematis dari keterampilan prerequisite dan komponen-komponen yang kecil. Pemahaman ataupun konsep yang sifatnya hafalan merupakan prasyarat untuk memasuki keterampilan yang lebih kompleks. Pengetahuan dianggap terdiri dari fakta-fakta diskrit yang akan dipelajari siswa. Siswa memperoleh informasi dengan cara pasif melalui mendengarkan ceramah guru dan membaca buku teks. Salah satu tujuan model pembelajaran konvensional adalah untuk menyederhanakan, dan mensistematisasi komponen-komponen yang akan dipelajari sehingga mudah dimengerti dan ditangkap siswa. Analisis pembelajaran dalam desain konvensional ditujukan agar dapat mengukur kemajuan-kemajuan individu terhadap tujuan-tujuan belajar sebagai bagian dari suatu sistem. Pendekatan ini menekankan pada efisiensi pemrosesan informasi-ketepatan penyimpanan dan pemanggilan kembali informasi yang telah didefinisikan secara eksternal. Masalah yang disajikan dalam model pembelajaran konvensional hanya menuntut jawaban benar saja. Oleh karena itu, keberadaan medium sangat diperlukan sehingga guru tahu respon dan keinginan siswa dalam upaya untuk mencapai ketuntasan belajar. Prinsip dari pembelajaran konvensional adalah menggiring

siswa dan membimbing siswa dari satu keadaan perkembangan ke keadaan perkembangan yang lain dengan menggunakan prosedur penentuan awal kinerja dan materi. Desain pembelajaran konvensional berorientasi pada perubahan tingkah laku siswa. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya mengidentifikasi karakteristik siswa dan melibatkan konstruksi dari lingkungan siswa. Pemberian umpan balik pada akhir pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan siswa. Jelas bahwa keberhasilan proses belajar ditekankan kepada guru sebagai sumber informasi. Siswa belajar sepenuhnya dikendalikan oleh guru, seberapa besar pengetahuan yang diberikan guru segitu pula hendaknya pencapaian belajar siswa.

Secara deskriptif untuk tiap sel analisis dalam ANAVA 2 jalur dapat dijelaskan sebagai berikut. Data prestasi belajar PKn untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang belajar dengan kooperatif Model *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV, memiliki rata-rata 81,36 dan standar deviasi 6,21 sedangkan untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang belajar dengan kooperatif Model *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV, memiliki rata-rata 70 dan standar deviasi 7,72. Data prestasi belajar PKn untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, memiliki rata-rata sebesar 71,59 dan standar deviasi sebesar 7,62 sedangkan untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, memiliki rata-rata sebesar 69,09 dengan standar deviasi 7,96. Jadi, rata-rata prestasi belajar PKn terbesar mampu dicapai oleh kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang belajar dengan Model *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV, kemudian diikuti oleh kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, selanjutnya kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang belajar dengan model pembelajaran KOMBAV, dan yang paling kecil interaksinya adalah kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya hasil pengujian pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar PKn, memperoleh nilai  $F_{hitung}$  diperoleh sebesar 7,873 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3,96. Jika dibandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  didapatkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $p$ ) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol yang menyatakan “tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif (Model *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV dan konvensional) dan Motivasi Berprestasi (tinggi dan rendah) terhadap prestasi belajar PKn siswa”, ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan bahwa “terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran (Model *Brainstorming* Dengan Pemberdayaan KOMBAV dan konvensional) dan Motivasi Berprestasi (tinggi dan rendah) terhadap prestasi belajar PKn siswa”, diterima..

Oleh karena terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar PKn, maka dilanjutkan dengan pengujian signifikansi masing-masing model pada masing-masing tingkatan motivasi berprestasi. Untuk perbedaan prestasi belajar PKn pada siswa yang memiliki motivasi tinggi, diperoleh nilai  $Q_{hitung}$  diperoleh sebesar 6,59 dan  $Q_{tabel}$  sebesar 3,82. Jika dibandingkan nilai  $Q_{hitung}$  dengan  $Q_{tabel}$  didapatkan bahwa  $Q_{hitung} > Q_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $p$ ) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol yang menyatakan “Tidak terdapat perbedaan prestasi belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi”, ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan bahwa “Terdapat perbedaan prestasi belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi”, diterima.

Untuk perbedaan prestasi belajar PKn pada siswa yang memiliki motivasi rendah, diperoleh nilai  $Q_{hitung}$  diperoleh sebesar 0,544

dan  $Q_{tabel}$  sebesar 3,82. Jika dibandingkan nilai  $Q_{hitung}$  dengan  $Q_{tabel}$  didapatkan bahwa  $Q_{hitung} < Q_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $p$ ) > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol yang menyatakan “Tidak terdapat perbedaan prestasi belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah”, diterima. Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan bahwa “Terdapat perbedaan prestasi belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah”, ditolak.

Ini berarti simpulan yang dapat ditarik menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan prestasi belajar PKn yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional, pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Secara deskriptif rata-rata prestasi belajar PKn kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif (Model *Brainstorming* dengan Pemberdayaan KOMBAV ( $\bar{X} = 70,00$ ) lebih rendah daripada kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional ( $\bar{X} = 69,09$ ).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka simpulan yang dapat ditarik dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Nilai  $F_{hitung}$  diperoleh sebesar 11,434 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3,96. Jika dibandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$

didapatkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $p$ )  $< 0,05$ .

- 2) Terdapat pengaruh interaktif antara model pembelajaran (*Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dan konvensional) dan Motivasi Berprestasi (tinggi dan rendah) terhadap prestasi belajar siswa. nilai  $F_{hitung}$  diperoleh sebesar 7,873 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3,96. Jika dibandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  didapatkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $p$ )  $< 0,05$ .
- 3) Terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan model konvensional, pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi. Nilai  $Q_{hitung}$  diperoleh sebesar 6,59 dan  $Q_{tabel}$  sebesar 3,82. Jika dibandingkan nilai  $Q_{hitung}$  dengan  $Q_{tabel}$  didapatkan bahwa  $Q_{hitung} > Q_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $p$ )  $< 0,05$ .
- 4) Tidak terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan model konvensional, pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Nilai  $Q_{hitung}$  diperoleh sebesar 0,544 dan  $Q_{tabel}$  sebesar 3,82. Jika dibandingkan nilai  $Q_{hitung}$  dengan  $Q_{tabel}$  didapatkan bahwa  $Q_{hitung} < Q_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $p$ )  $> 0,05$ .

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diajukan beberapa saran guna peningkatan kualitas pembelajaran PKn ke depan.

1) Kepada Guru

- a) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara model *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV dengan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar siswa. Untuk itu, para guru hendaknya menggunakan model pembelajaran dengan model *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV yang berlandaskan pada filosofi konstruktivisme sebagai alternatif

untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

- b) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaktif yang signifikan antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu, dalam pembelajaran guru hendaknya memperhatikan motivasi berprestasi yang dimiliki oleh siswa. Motivasi berprestasi berbeda akan memberikan dampak yang berbeda pula terhadap prestasi belajar siswa.
  - c) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan tidak eksplisit mengajak siswa mengembangkan prestasi belajar. Untuk itu disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian sejenis dengan menggunakan RPP yang secara eksplisit mengajak siswa mengembangkan prestasi belajar.
- 2) Kepada Siswa
- a) Dalam pembelajaran, untuk siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah dapat dipacu dengan pembelajaran dengan model *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV sehingga prestasi belajarnya meningkat.
  - b) Model *Brainstorming* dengan pemberdayaan KOMBAV menawarkan langkah pembelajaran mulai dari memunculkan minat belajar, pemahaman, pemanggilan informasi, pendeteksian konsep, elaborasi konsep, dan pemanggilan kembali informasi yang diperoleh. Bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, dalam proses pembelajaran bisa diterapkan yang disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya memunculkan minat siswa terlebih dahulu.
- 3) Kepada Pengembangan Ilmu Pengetahuan
- a) Model penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini dapat digunakan oleh siswa untuk merefleksi diri, mengevaluasi diri, dan mengungkapkan secara total kemampuan, keterampilan serta pengetahuan yang mereka miliki sehingga memungkinkan timbulnya

kesadaran diri, motivasi, berpikir kritis, sikap positif, dan daya kreatif siswa terhadap pelajaran PKn yang bermuara pada peningkatan prestasi belajar PKn siswa.

- b) Dapat digunakan untuk membiasakan siswa agar mampu hidup dalam suasana demokratis dan kebersamaan di dalam kelas, saling menghargai, saling mengisi kekurangan pada diri siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.
- c) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan model penilaian dan model pembelajaran inovatif pada pembelajaran PKn ataupun pada pembelajaran bidang studi lainnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arnyana, I B P. 2007. *Buku Ajar Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan Pertama. Denpasar: Bagian Ilmu Faal Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.
- Bodner, G.M. 1986. *Konstruktivisme ; A Theory of Knowledge*. Journal of Chemical Education.
- Candiasa, I M. 2010a. *Analisis butir disertai aplikasi dengan ITEMAN, BIGSTEPS, dan SPSS*. IKIP Negeri Singaraja.
- Candiasa, I M. 2010b. *Statistik Univariat dan Bivariat*. IKIP Negeri Singaraja.
- Depdiknas. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta:-
- Depdiknas. 2009. *Materi Diklat KTSP SMA*. Jakarta : Depdiknas
- Dimiyati & Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Proyek Pembinaan&Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Dirjen Dikti Depdikbud.
- Jacobs, G.M., Lee, G.S., & Ball, J. 1996. *Learning Cooperative Learning Via Cooperative Learning: A Sourcebook of Lesson Plans For Teacher Education On Cooperative Learning*. Singapore: SEAMEO Regional Language Center.
- Juliandi, A. 2007. "Tehnik Pengujian Validitas dan Reliabilitas". Tersedia pada <http://www.azuarjuliandi.com/elearning> (diakses tanggal Februari 2013).
- Kosasih Dj.1985.*Strategi Pengajaran Afektif Nilai Moral VCT dan Games dalam VCT*. Bandung: PMPKN FP IPS IKIP Bandung
- Kunandar. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan; Suatu Panduan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Munawar, Indra. 2009. "Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)". Tersedia pada <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html> (diakses tanggal 8 Februari 2013).
- Mulyasa, E. 2008. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Cetakan ke-2. Jakarta: PT Bumi Perkasa.
- Trianto.2007.*Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.Jakarta: Prestasi Pustaka

e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha  
Program Studi Administrasi Pendidikan  
(Volume 4 Tahun 2013)