

JIPK guided not talking 2017

by Woro Sumarni

Submission date: 08-Jan-2020 09:24AM (UTC+0700)

Submission ID: 1239924859

File name: woro_jipk_januari_2017_guided_not_taking.pdf (54.61K)

Word count: 3852

Character count: 23816

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *GUIDED NOTE TAKING* BERBANTUAN MEDIA *KIMMY-GAMES* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP KIMIA SISWA SMA

Achmad Vandian Nur* dan Woro Sumarni

Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Semarang
Gedung D6 Lantai 2 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, 50229, Telp. (024)8508035
E-mail: avnomad@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *pretest-posttest design*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *Guided Note Taking* berbantuan media *Kimmy-Games* terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa terkait materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Penelitian ini menggunakan dua sampel, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Guided Note Taking* berbantuan media *Kimmy-Games* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran klasikal. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Data penelitian berupa data hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Uji yang digunakan untuk menganalisis data adalah uji t, uji ketuntasan belajar dan uji korelasi biserial. Uji t menunjukkan hasil t_{hitung} (2,989) lebih dari $t_{(0,95)(62)}$ (1,998) artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hasil uji ketuntasan belajar menunjukkan kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji korelasi dengan angka korelasi sebesar 0,45 dan uji koefisien determinasi diperoleh angka sebesar 19,81%. Disimpulkan metode pembelajaran *Guided Note Taking* berbantuan media *Kimmy-Games* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa terkait materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.

Kata Kunci: *guided note taking, kimmy-games, pemahaman konsep*

ABSTRACTS

This research used *Quasi-Experimental Design*, and the research design was *pretest-posttest-design*. The aim of study was to determine the effects of application *Guided Note Taking* method assisted *Kimmy-Games* flash in terms increasing of students known related in solubility and solubility products matters. The research using two class samples, the experiment ones using *Guided note taking* methods helped *kimmy-games* media. The controlled, using classical methods. The method of data collection is doing by test, observe, questionnaires and documentations methods. The research data includes cognitive aspects, affective, and psychomotor. To analyze data using T test, thorough study method, and biserial test. T-test showed result $t_{arithmetic}$ (2,989) over $t_{(0,95)(62)}$ (1,998) means experimental class learning outcomes better than the control. In hypothesis test, used correlaton test design with value 0,45 and determination coefficient determination value is 19,81%. It were concluded that application *Guided Note Taking* assisted *Kimmy-Games* flash had effect on improvement matter understanding on solubility and solubility products.

Keywords: *guided note taking, kimmy-games, concept understanding*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam proses

pembelajaran tersebut tentu terjadi komunikasi antara guru sebagai pemberi pesan dengan siswa sebagai penerima pesan. Hasil dari proses komunikasi

tersebut adalah hasil belajar yang diraih oleh siswa.

Hasil belajar siswa erat kaitannya dengan beberapa faktor, diantaranya adalah masalah catatan siswa yang monoton dan kurang tertata dengan baik. Masalah tersebut juga pernah diungkapkan oleh McLeskey *et al.*, (2011) bahwa salah satu alasan siswa tidak mendapatkan nilai yang baik pada masa pembelajaran dikarenakan tidak dapat membuat catatan yang sesuai dengan proses pembelajarannya. Catatan siswa yang baik akan menunjang siswa untuk memahami konsep yang ada. Anderson *et al.*, (2004) menjelaskan bahwa para siswa pada saat proses pembelajaran pada suatu materi membutuhkan suatu sistem dalam membuat catatannya sendiri.

Model pembelajaran *Guided Note Taking* (GNT) adalah model pembelajaran menggunakan *handout* khusus dengan karakteristik poin-poin penting materi di dalamnya sengaja dikosongi. Apabila guru melakukan metode pembelajaran ceramah atau mencatat saja, maka siswa tersebut hanya akan mendengarkan atau mencatat saja tanpa mengerti apa yang mereka dengar atau catat. Model pembelajaran *Guided Note Taking* (GNT) meminta siswa berkonsentrasi pada pembelajaran untuk mengisi poin-poin kosong dari *handout* yang diberikan, sehingga dalam pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan atau mencatat, dan setelah penyampaian materi dengan ceramah selesai, siswa diminta untuk membacakan atau mengumpulkan *handout*nya. Pembelajaran dengan memanfaatkan

handout memberi kesempatan guru untuk menciptakan buku panduan belajar dari berbagai sumber (Christianti, *et al.*, 2012)

Metode *Guided Note Taking* memberikan penerapan dan koordinasi dalam keterampilan yang kompleks diantaranya mendengarkan, memori jangka pendek, prioritas dan menyalin pelajaran yang akan digunakan untuk dikemudian hari (McLeskey, *et al.*, 2010). Dari masalah siswa yang ada, yaitu dalam hal catatan yang belum terstruktur, dan catatan yang tidak mengakomodasi ingatan jangka panjang bisa diperbaiki dengan menggunakan menggunakan metode ini.

Metode *Guided Note Taking* dipergunakan untuk mengaktifkan kelas. Metode ini menggunakan *handout*, yang dapat membantu siswa dalam membuat catatan ketika pendidik/guru sedang menjelaskan pelajaran dengan metode diskusi informasi. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (Zaini, 2008). Hal ini juga diungkapkan oleh Austin, *et al.*, (2002); Neef, *et al.*, (2006) bahwa *guided note taking* akan membantu siswa dalam proses belajar siswa.

Media Pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kedua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling

berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar (Ali, 2009). sehingga peneliti merasa perlu untuk menggunakan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran dengan metode *Guided Note Taking*. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran mempunyai kemampuan dalam menghadirkan objek-objek yang bersifat tidak tampak secara fisik, tetapi cocok dengan konsep sehingga bisa mengakomodasi siswa-siswa yang dianggap lamban dalam menerima pelajaran. Media yang digunakan sendiri adalah media berbasis *flash* dengan berisi materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. *Kimmy-Games* adalah nama yang dipilih untuk media flash, dengan pemilihan nama tersebut diharapkan siswa dapat tertarik terhadap pembelajaran yang ada.

Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *Guided Note Taking* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada model pembelajaran klasikal pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui model pembelajaran *Guided Note Taking* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada model pembelajaran klasikal pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.

10

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pekalongan pada materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI. Waktu penelitian

dimulai dari minggu kedua bulan April sampai minggu kedua bulan Mei 2014. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Tahapan penelitian diadaptasi sesuai kebutuhan. Langkah-langkah yang diambil adalah (1) Analisis Teoritis (2) Analisis Kebutuhan, (3) Persiapan instrumen dan media (4) Uji ahli atau pakar (5) Revisi draf (6) Penelitian di kelas (7) Analisis data.

Sampel penelitian ini adalah kelas kelompok XI IPA 1 sebagai kelompok kontrol, dan kelompok XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen. Pemilihan sampel diambil menggunakan teknik cluster random sampling yaitu pengambilan dua kelompok secara acak dari populasi yang berdistribusi normal dan mempunyai homogenitas sama. Materi yang digunakan untuk penelitian adalah kelarutan dan hasil kali kelarutan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran kimia dengan penggunaan media *Kimmy-Games*. Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran kimia klasikal. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Variabel kontrol dalam penelitian ini yaitu guru, kurikulum, materi dan alokasi waktu pembelajaran serta alat evaluasi. Desain penelitian ini adalah *Quasi-experimental* desain

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nilai ujian mid-semester gasal 1 kelas XI IPA SMA N 1 Pekalongan tahun pelajaran 2013/2014. Metode tes ini dipakai pada analisis tahap

awal. Metode tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah diberikan materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dengan kelas eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda dengan kelas kontrol. Jenis tes yang digunakan adalah tes objektif. Hasil tes objektif yang diperoleh dipakai untuk analisis tahap akhir. Penggunaan angket pada penelitian ini untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap penggunaan media *Kimmy-Games*. Metode observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru serta hasil belajar pada aspek afektif dan psikomotorik.

Analisis data penelitian ini menggunakan analisis data tahap awal dan analisis data tahap akhir. Analisis data tahap awal terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rata-rata kelas eksperimen dan kontrol. Data analisis tahap awal menggunakan nilai ulangan akhir semester gasal kelas XI IPA. Analisis data tahap akhir terdiri uji normalitas, uji kesamaan dua rata-rata satu pihak, uji hipotesis, dan uji keberpengaruhannya. Analisis deskriptif untuk data hasil belajar afektif dan psikomotorik, analisis deskriptif angket tanggapan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian eksperimen ini meliputi media penelitian, hasil belajar pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar pada ranah kognitif didapatkan dari hasil *posttest*, penilaian sikap selama pembelajaran berlangsung digunakan untuk penilaian hasil belajar afektif. Sedangkan

hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik diperoleh siswa saat siswa melaksanakan praktikum.

Analisis tahap akhir bertujuan untuk menjawab hipotesis bahwa ada pengaruh penggunaan media *Kimmy-Games* pada pemahaman konsep siswa kelas XI SMA N 1 Pekalongan pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Hasil rerata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan metode *Guided Note Taking* sebesar 85, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran klasikal memperoleh rerata nilai *posttest* sebesar 79. Hasil *posttest* pada kedua kelas yang diberi perlakuan berbeda menunjukkan hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Banyaknya siswa yang tuntas pada kelas eksperimen adalah pada kelas eksperimen adalah 29 dari 32 siswa, sedangkan pada kelas kontrol adalah 25 dari 29 siswa dengan batas KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Nilai hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa proporsi ketuntasan kelas eksperimen sebesar 0,9 sedangkan kelas kontrol sebesar 0,8. Proporsi ketuntasan hasil belajar yang dimaksud adalah jumlah siswa yang tuntas dibagi jumlah siswa dalam kelas. Tingkat proporsi ketuntasan belajar klasikal sebesar 0,75 dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Dengan demikian, kedua kelas tersebut mencapai batas proporsi ketuntasan belajar klasikal. Meski demikian, proporsi ketuntasan hasil belajar yang

diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi perhitungan klasikal disajikan pada Tabel 2. dibandingkan kelas kontrol. Hasil

Tabel 1. Nilai hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol

Sumber Variansi	Kelas		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Rata-rata	34,8	85	37,9	79
Varians	7,21	7,9	8,32	7,12
Nilai Tertinggi	48	97	55	97
Nilai Terendah	23	67	23	63
Rentang	25	30	32	34
Nilai lebih dari 75	-	29	-	25

Tabel 2. Hasil perhitungan uji ketuntasan belajar klasikal.

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak siswa	32	32
Rata-rata	85	79
Banyak siswa yang tuntas	29	25
Proporsi ketuntasan	0,9	0,8

Perhitungan uji perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol diperoleh t hitung sebesar 2,989 dan t tabel sebesar 1,998. Hasil tersebut membuktikan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Rerata kelas eksperimen yang lebih baik dari kelas kontrol dikarenakan pembelajaran *Guided Note Taking* merupakan suatu hal yang baru pada pembelajaran kimia yang berbeda dengan metode klasikal yang memasukkan unsur-unsur yang menarik seperti informasi yang penting terkait materi yang akan diberikan, sehingga siswa lebih tertuju dengan materi, siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi informasi yang penting karena dalam *Guided Note Taking* guru memberikan isyarat, kunci, konsep, fakta, dan atau hubungan agar siswa lebih mampu mendapatkan isi pembelajaran yang penting (Suprijono, 2009). Selain dari

segi materi yang terbantu oleh materi yang saling terkait, dalam tampilan animasi pada media *Kimmy-Games* juga termasuk yang meningkatkan, dengan penggunaan media yang tepat dan interaktif akan membantu siswa dalam memahami materi yang sulit serta menambah daya tarik siswa.

Dari hasil perhitungan diperoleh besarnya koefisien korelasi biserial hasil belajar siswa (r_b) sebesar 0,45. Jika disesuaikan dengan interpretasi terhadap koefisien korelasi (Sugiyono, 2005) maka dapat dikatakan bahwa pengaruh metode GNT berbantuan media *Kimmy-Games* berpengaruh sedang terhadap hasil belajar kimia. Berdasarkan perhitungan diperoleh harga koefisien determinasi (KD) hasil belajar sebesar 19,81%. Sulistyaningrum, et al., (2002), menyatakan bahwa Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa strategi *Guided Note Taking* (GNT) dengan mengoptimalkan penggunaan alat peraga

berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif.

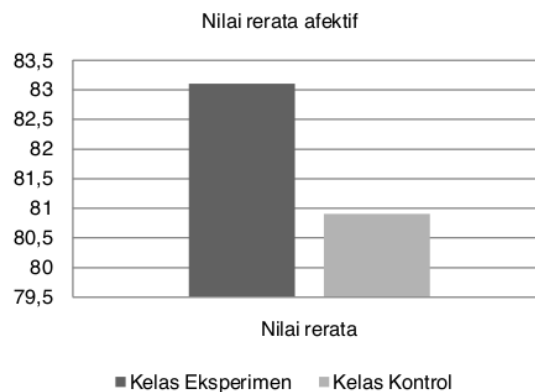
Dari perhitungan korelasi biserial dan koefisien determinasi penggunaan metode *Guided Note Taking* dibantu dengan alat bantu berpengaruh terhadap hasil kognitif. Penelitian Christianti, *et al.*, (2012) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran GNT bermedia CET (*flash*) diketahui bahwa keunggulan pembelajaran kimia dengan menggunakan model pembelajaran GNT berbantuan media CET

(*flash*) mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMA. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *Guided Note Taking* berbantuan media Kimmy-Games mampu mengabstraksi konsep-konsep yang abstrak sehingga meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar pada ranah afektif dalam penelitian terdiri dari 8 aspek meliputi dan hasilnya ada pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai afektif kelas kontrol dan eksperimen

No	Aspek	Eksperimen		Kontrol	
		Mean	Kategori	Mean	Kategori
1	Kehadiran di kelas	4,00	Sangat tinggi	4,00	Sangat tinggi
2	Perhatian dalam mengikuti pelajaran	4,00	Sangat tinggi	3,9	Sangat tinggi
3	Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas	3,5	Tinggi	3,5	Tinggi
4	Bertanya di kelas	3,1	Tinggi	3,00	Tinggi
5	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	3,1	Tinggi	3,00	Tinggi
6	Kerjasama dalam kelompok	3,3	Tinggi	3,10	Tinggi
7	Etika sopan santun dalam berkomunikasi	3,1	Tinggi	3,10	Tinggi
8	Menghargai pendapat orang lain	3,1	Tinggi	3,20	Tinggi



Gambar 1. Grafik hasil penilaian aspek afektif

Penilaian aspek afektif pada Gambar 1 secara umum menunjukkan kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Hal ini berarti penerapan metode *Guided Note Taking* berbantuan media *Kimmy-Games* tidak hanya berpengaruh pada hasil belajar kognitif saja, tetapi pada aspek afektif juga. Rerata pada kelompok eksperimen mencapai 83,1 dan kelompok kontrol mencapai 80,9.

Pada kelompok eksperimen siswa cenderung lebih aktif, hal ini terlihat lebih jelas pada aspek. Tingginya aspek afektif pada kelompok eksperimen dikarenakan penciptaan lingkungan yang baru di dalam kelas melalui metode GNT. Pada metode ini siswa terlibat secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, siswa belajar untuk mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses GNT. Adanya diskusi dan tanya jawab yang dilakukan selama pembelajaran pada kelompok eksperimen mendorong siswa untuk aktif dan berfikir dalam pembelajaran. Hal tersebut karena belajar merupakan proses aktif siswa untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep yang dikembangkan melalui bimbingan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan hasil penelitian Sulistyaningrum, *et al.*, (2012) Strategi pembelajaran *Guided Note Taking* (GNT) dengan mengoptimalkan penggunaan alat peraga berpengaruh terhadap nilai hasil belajar afektif siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Pada aspek kehadiran terlihat bahwa kehadiran siswa pada kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol sangat tinggi, hal ini dikarenakan karena adanya peraturan di sekolah yang mengatur siswa tidak boleh tidak berangkat lebih dari 12 kali selama satu semester. Pada Aspek keempat dan kelima (pengajuan pertanyaan dan jawaban pertanyaan) kelas eksperimen memperoleh nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol, disebabkan oleh pada kelas eksperimen menggunakan metode *Guided Note Taking* dengan kegiatan diskusi sehingga pada kelas eksperimen lebih terlihat proses diskusi dan tanya jawab mengenai materi yang dipelajari.

Pada aspek keenam (partisipasi) kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai partisipasi yang lebih tinggi diperoleh karena pada kelas eksperimen menggunakan metode *Guided Note Taking* disertai kegiatan diskusi. Partisipasi yang tinggi ini juga disokong dengan penggunaan media *Kimmy-Games* yang mengajak siswa lebih partisipatif terhadap proses pembelajarannya.

Hasil observasi keseluruhan pada pembelajaran secara keseluruhan kelas eksperimen mempunyai rata-rata nilai afektif siswa lebih tinggi daripada nilai rata-rata afektif siswa kelas kontrol. Maka metode GNT berbantuan media *Kimmy-Games* pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan efektif meningkatkan hasil belajar afektif. Hasil yang diperoleh juga sesuai dengan penelitian Sulistyaningrum, *et al.*, (2012) dan pembelajaran *Guided Note*

Taking (GNT) berpengaruh terhadap hasil belajar afektif siswa.

Hasil penilaian aspek psikomotorik (Tabel 4) menunjukkan hal yang berbeda dengan aspek afektif. Pada penelitian ini, aspek psikomotorik dinilai dari kegiatan

praktikum. Berdasarkan analisis secara umum menunjukkan kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan rerata siswa pada kelompok eksperimen mencapai 79,5 dan kelompok kontrol 78,0.

Tabel 4. Nilai rerata psikomotorik

No	Aspek	Eksperimen		Kontrol	
		Mean	Kategori	Mean	Kategori
1	Kepemimpinan	4,00	Sangat Tinggi	4,00	Sangat tinggi
2	Dinamika Kelompok	3,3	Tinggi	3,9	Tinggi
3	Ketrampilan dalam persiapan alat dan bahan	3,2	Tinggi	2,7	Tinggi
4	Ketrampilan dalam melaksanakan percobaan	3,0	Tinggi	2,9	Tinggi
5	Kebersihan	3,2	Tinggi	3,1	Tinggi
6	Pemanfaatan waktu saat praktikum	3,0	Tinggi	3,1	Tinggi
7	Pelaporan hasil pemecahan masalah	3,4	Tinggi	3	Tinggi

Nilai pada aspek 2 (dinamika kelompok) pada kelompok eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi, hal ini disebabkan oleh kelas eksperimen terbiasa untuk melakukan kegiatan diskusi, sehingga siswa memiliki nilai dinamika kelompok yang baik. Pada aspek keempat (ketrampilan) dan kelima (kebersihan) memiliki nilai yang tinggi juga, hal ini disebabkan pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen menggunakan LKS *Guided Note Taking*. LKS GNT memudahkan siswa dalam belajar mengenai materi praktikum yang diberikan.

Pada aspek ketujuh merupakan aspek paling signifikan perbedaannya, aspek pelaporan memiliki perbedaan yang cukup besar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena LKS GNT berisi informasi-informasi

pendukung konsep materi kelarutan dan hasil kali kelarutan yang membantu siswa menalar landasan teori percobaan, sehingga akhirnya siswa yang menggunakan LKS GNT.

Keunggulan kelompok eksperimen terlihat pada aspek kepemimpinan, ketrampilan dalam persiapan alat dan bahan, kebersihan, pemanfaatan waktu saat praktikum, dan pelaporan hasil pemecahan masalah. Keunggulan pada aspek kepemimpinan, ketrampilan dalam persiapan alat dan bahan, pemanfaatan waktu saat praktikum, dan pelaporan hasil pemecahan.

Hasil observasi keseluruhan diperoleh bahwa kelas eksperimen mempunyai rata-rata nilai aspek psikomotorik seperti aspek dinamika kelompok, kebersihan, ketrampilan,

pelaporan hasil, dan kerjasama. ³ lebih tinggi daripada rata-rata nilai aspek psikomotorik siswa kelas kontrol, sehingga metode GNT

pada pembelajaran kelarutan dan hasil kali kelarutan efektif meningkatkan hasil belajar psikomotorik.

Tabel 5. Hasil analisis angket tanggapan siswa

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria
1	Saya selalu mempelajari ¹ materi kelarutan dan hasil kali kelarutan yang akan diajarkan oleh guru	97	3	⁵ Tinggi
2	Saya bersemangat mengikuti pelajaran kimia lebih mudah memahami materi pelajaran	103	3,2	Sangat Tinggi
3	Saya selalu bertanya apabila ada materi yang belum yang saya pahami	98	3,1	Sangat Tinggi
4	Saya tertarik dengan menggunakan macromedia flash	79	2,5	Tinggi
5	Pembelajaran denan menggunakan macromedia flash membuat saya lebih antusias belajar	83	2,6	Tinggi
6	Perhatian dan rasa ingin tahu saya terhadap pelajaran kimia meningkat dengan menggunakan penggunaan macromedia flash	79	2,5	Tinggi
7	Sajian dalam Macromedia Flash memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui	89	2,8	Tinggi
8	Penggunaan E-Modul mempermudah saya dalam memecahkan permasalahan yang diberikan Guru	87	2,7	Tinggi
9	Pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif mempengaruhi semangat saya belajar	96	3	Tinggi
10.	Model pembelajaran sangat menyenangkan	95	3	Tinggi
11	Model pembelajaran ini membantu saya lebih mudah mempelajari Kelarutan dan Hasil kali Kelarutan	93	2,9	Tinggi
12	Model pembelajaran ini membantu meningkatkan pengetahuan dan kerjasama siswa.	95	3	Tinggi
13	Saya menjadi lebih aktif dalam mempelajari materi	98	3,1	Sangat Tinggi
14	Materi yang disampaikan guru lebih menyenangkan	93	2,9	Tinggi
15	Penguasaan materi semakin mudah	95	3	Tinggi
16	Materi pembelajaran ini terlalu sulit bagi saya	54	1,7	Rendah
17	Guru membuat suasana menjadi tegang apabila membangun sesuatu pengertian	58	1,8	Rendah
18	Guru menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar sehingga menimbulkan antusias siswa	96	3	Tinggi
19	Guru memberikan penugasan yang saya anggap sulit	61	1,9	Rendah
20	Guru menggunakan model yang bervariasi dalam melakukan pembelajaran	91	2,8	Tinggi

Hasil angket tanggapan siswa tentang penggunaan metode GNT berbantuan media *Kimmy-Games* yang

dilaksanakan di kelas eksperimen mendapatkan respon positif dari siswa. Angket memiliki tingkatan respon mulai dari

7
7
sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Angket penelitian ini berisi 20 pertanyaan tanggapan siswa mengenai pelaksanaan penggunaan metode *Guided Note Taking* berbantuan media *Kimmy-Games* pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Hasil analisis angket tanggapan siswa disajikan pada Tabel 5.

Dari hasil analisis angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan metode GNT berbantuan media *Kimmy-Games*. rerata siswa memberikan tanggapan positif (baik) terhadap masing-masing indikator yang terdapat dalam angket. Tanggapan siswa tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode GNT berbantuan *Kimmy-Games* membuat siswa lebih aktif dan dapat memahami materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dengan lebih jelas, sehingga hasil belajarnya lebih baik. Pada penelitian sejenis yang dilakukan oleh Jacob (2008) dan Morrow (2012) bahwa sebagian besar murid berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan *Guided Note Taking* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode *Guided Note Taking* berbantuan media *Kimmy-Games* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Hal ini karena mencapai tingkat koefisien

determinasi 19,81%. Selain itu, hasil belajar afektif dan psikomotorik kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., 2009, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik, *Jurnal Edukasi@Elektro*, Vol. 5, No. 1, Hal. 11-18.
- Andersson, S., Yilmaz, O., dan Washburn-roses, L., 2004, Middle and high school students with learning disabilities: Practical academic interventions for general education teachers—A review of the literature, *American Secondary Education*, Vol. 32, No. 1, Hal.19–38.
- Austin, J. L., Lee, M., Thibeault, M.D., Carr, J. E. dan Bailey, J. S., 2002, Effects of guided notes on university students' responding and recall of information, *Journal of Behavioral Education*, Vol. 11, No. 4, Hal. 243–254.
- Christianti, Sudamin, dan Subroto, T., 2012, Model Pembelajaran Guided Note Taking Berbantuan Media Chemo-Edutainment Pada Materi Pokok Koloid. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. 1, No. 1, Hal. 27-31.
- Jacob, J., 2008, *A Comparison of Two Note Taking Methods in a Secondary English Classroom*. Proceedings of the 4th Annual GRASP Symposium, Wichita State University.
- McLeskey, J., Rosenberg, M. dan Westling, D., 2010, *Inclusion: Effective practices for all teachers*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Morrow, J., 2012, *Do Guided Notes Improve Student Performance?*, diunduh di: <http://www.usma.edu/cfe/literature/>

[morrow_12.pdf](#) pada tanggal 1 januari 2014.

4 Neef, N., McCord, B. dan Ferreri, S. J., 2006, Effects of guided notes versus completed notes during lectures on college students' quiz performance. *Journal of Applied Behavior Analysis*, Vol. 39, No. 11, Hal. 123–130.

Sulistyaningrum, D.E., Santosa, S. dan Ariyanto, J., 2012, Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (Gnt) Dengan

Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2011/2012, *Jurnal Pendidikan Biologi UNS*, Vol. 4, No. 1, Hal. 68-77.

7 Suprijono, A., 2009, *Cooperative Learning Teori dan Operasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Zaini, H., 2008, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD

JIPK guided not talking 2017

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	6%
2	biologi.fkip.uns.ac.id Internet Source	3%
3	id.123dok.com Internet Source	2%
4	Todd Haydon, G. Richmond Mancil, Stephen D. Kroeger, James McLeskey, Wan-Yu Jenny Lin. "A Review of the Effectiveness of Guided Notes for Students who Struggle Learning Academic Content", Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth, 2011 Publication	2%
5	docobook.com Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	Metri Triyanti, Harmoko Harmoko, Nova Lestari. "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN	1%

COURSE REVIEW HORAY TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI DAN MOTIVASI SISWA KELAS X SMA NEGERI JAYALOKA", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2018

Publication

8	Ulfa Lu'luilmaknun, Dhoriva Urwatul Wutsqa. "EFEKTIVITAS MEDIA E-LEARNING DENGAN METODE GUIDED DISCOVERY DITINJAU DARI KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2018	1%
---	---	----

Publication

9	www.academypublication.com	<1%
---	--	-----

Internet Source

10	media.neliti.com	<1%
----	--	-----

Internet Source

11	Submitted to Concordia University	<1%
----	-----------------------------------	-----

Student Paper

Exclude quotes On

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography On