

Pengaruh Desain Instruksional Dan Metode Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Kelompok Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Man Pematangsiantar)

Zul Aida

SMP Negeri 4 Kota Pematangsiantar

Email :

zulaida2023@gmail.com

ABSTRACT

Desain instruksional merupakan praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi materi pelajaran untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Metode mengajar merupakan cara seorang guru dalam menyajikan materi pelajaran di lokal. Metode pengajaran digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar dan mendasari aktivitas guru dan peserta didik. Desain pembelajaran dibedakan menjadi desain instruksional dengan pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan pemberian tugas setelah kegiatan inti Untuk mendapatkan metode dan desain pengajaran (Instruksional) yang sesuai maka dilakukan eksperimen agar metode dan desain pengajaran (Instruksional) yang diterapkan benar-benar menyampaikan siswa kepada tujuan pengajaran yang hendak dicapai. Penelitian ini dilakukan di MAN Pematangsiantar dan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut : 1) terdapat pengaruh yang signifikan antara desain instruksional terhadap hasil belajar siswa, 2) terdapat pengaruh yang signifikan antara metode mengajar dengan hasil belajar, dan 3) terdapat interaksi antara desain instruksional dengan metode mengajar terhadap hasil belajar siswa.

Keywords

Desain Instruksional, Metode Mengajar, Hasil Belajar

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Sebab dalam proses belajar mengajar terkandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam proses belajar mengajar memiliki makna yang luas tidak sekedar hubungan antara guru dan siswa, melainkan interaksi edukatif yang memberikan konsep-konsep ilmu pengetahuan, juga menanamkan nilai-nilai moral dalam diri siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Guru merupakan suatu jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian atau kompetensi tertentu. Pekerjaan sebagai guru tidak bisa dilakukan oleh orang

yang tidak memiliki keahlian (skill) yang memadai. Orang yang pandai berbicara dalam bidang-bidang tertentu belum dapat disebut sebagai guru. Untuk menjadi guru diperlukan syarat-syarat khusus, terlebih lagi sebagai guru yang profesional. Guru profesional harus menguasai betul seluk beluk pendidikan dan pengajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan lain, yang perlu dibina dan dikembangkan melalui masa pendidikan tertentu atau pelatihan.

Pemahaman atau pengertian berbagai konsep di atas akan banyak mempengaruhi peranan dan aktivitas guru dalam mengajar. Sebaliknya aktivitas guru dalam mengajar serta aktivitas siswa dalam belajar sangat bergantung pula pada pemahaman guru terhadap mengajar. Mengajar bukan sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan terjadinya interaksi manusiawi dengan berbagai aspek kehidupan yang cukup kompleks. Desain instruksional (pembelajaran) merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan guru dalam upaya memahami anak didik terhadap materi pelajaran yang diajarkannya. Kegiatan tersebut mencakup perencanaan pembelajaran, analisis materi pelajaran, metode dan juga evaluasi. Desain pembelajaran juga artinya bagaimana teori-teori ilmu pengetahuan yang berisi konsep-konsep dapat diaplikasikan anak didik dalam bentuk nyata. Desain pembelajaran juga berarti bagaimana anak didik dapat mengaplikasikan nilai-nilai afektif (moral) dalam dirinya sehingga dapat menjadi sifat dan karakternya sehari-hari.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang mengajarkan kerajinan, rekayasa, budi daya dan pengolahan kepada anak didik. Kerajinan dapat dikaitkan dengan kerja tangan yang hasilnya merupakan benda untuk memenuhi tuntutan kepuasan pandangan. Rekayasa berkaitan dengan beberapa kemampuan: merancang, merekonstruksi dan membuat benda produk yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan pemecahan masalah. Sedangkan Budidaya berpangkal pada *cultivation*, yaitu suatu kerja berusaha untuk menambah, menumbuhkan, dan mewujudkan benda atau makhluk hidup agar lebih besar/tumbuh, dan berkembangbiak serta bertambah banyak. Adapun Pengolahan artinya membuat, menciptakan bahan dasar menjadi benda produk jadi, agar dapat dimanfaatkan (Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 Lampiran III, PMP PKWU). Di MAN Pematangsiantar kelompok mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan terdiri dari 3 mata pelajaran yaitu mata pelajaran Reparasi Komputer, mata pelajaran Jahit Menjahit dan mata Pelajaran Teknologi Hasil Pertanian. Ketiga mata pelajaran ini berasal dari mata pelajaran pada Program Keterampilan. Program Keterampilan di MAN Pematangsiantar sebelumnya ada 3 Program Keterampilan yaitu Program Keterampilan Komputer, Program

Keterampilan Tata Busana dan Program Keterampilan Teknologi Hasil Pertanian. Namun karena perubahan struktur kurikulum pada Kurikulum 2013, maka ketiga mata pelajaran ini menjadi kelompok mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Sedangkan menurut Briggs (1981) desain instruksional adalah seluruh proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar, pengembangan dan sistem penyampaian yang disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan pengajaran dan meliputi pengembangan materi dan kegiatan instruksional, mencobakannya, merevisi semua kegiatan dan hasil belajar. Mudhoffir (1987 : 109) menyatakan bahwa desain instruksional dirancang untuk menjawab 3 pertanyaan, yaitu : 1) apa yang harus dipelajari (tujuan pengajaran), 2) bagaimana prosedur dan sumber-sumber belajar apa yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (kegiatan dan sumber) dan 3) bagaimana kita mengetahui hasil belajar yang diharapkan telah tercapai (evaluasi). Rahman, M. dan Amri, S. (2014 : 94) menyatakan bahwa dalam desain instruksional ada 4 kegiatan yang dilakukan yaitu 1) mengidentifikasi kemampuan awal, 2) merumuskan tujuan pembelajaran, 3) mengorganisasi isi bidang studi dan 4) melakukan studi kelayakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran (instruksional) adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi materi pelajaran untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik.

Metode mengajar merupakan cara seorang guru dalam menyajikan materi pelajaran di lokal. Metode pengajaran digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar dan mendasari aktivitas guru dan peserta didik. Langkah operasional atau cara yang digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dipilih disebut metode pembelajaran atau metode mengajar. Metode mengajar juga merupakan cara mengajar yang telah disusun berdasarkan prinsip dan sistem tertentu. Diantara metode mengajar adalah metode ceramah dan metode demonstrasi. Metode ceramah merupakan metode klasik yang selalu diterapkan oleh kebanyakan guru. Pada metode ini penyajian berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa. Guru menjadi sumber informasi. Biasanya metode ceramah ini siswa menjadi kurang aktif. Sebab siswa hanya mendengar penjelasan guru sampai guru memberikan latihan. Lalu ada metode demonstrasi, dimana pada metode ini guru menunjukkan dan menjelaskan pelaksanaan tugas atau prosedur membuat sesuatu kepada siswa. Kemudian siswa mengulang kegiatan atau prosedur yang dilakukan guru sampai berhasil (tercapai tujuan pembelajaran). Berbeda dengan metode ceramah (ekspositori). Jika pada ceramah (ekspositori) penyampaian informasi yang dilakukan guru dominan secara verbal (ceramah), sedangkan pada

demonstrasi penyampaian informasi diikuti dengan mempraktekkan suatu prosedur atau cara merancang sesuatu.

Demikian juga dalam mengajar pendidikan Islam. Dalam pengajaran Agama Islam sangat dianjurkan agar menggunakan metode mengajar yang representatif. Tafsir, A. (2008 : 131) mengatakan bahwa metode-metode mengajar yang dikembangkan di Barat dapat saja digunakan atau diambil untuk memperkaya teori tentang metode pendidikan Islam. Oleh sebab itu diperlukan kemampuan guru pada lembaga-lembaga Pendidikan Islam terutama madrasah untuk memilih metode yang tepat untuk menyajikan materi pelajarannya. Disamping metode juga dibutuhkan desain pengajaran (Instruksional) yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Untuk mendapatkan metode dan desain pengajaran (Instruksional) yang sesuai sebaiknya dilakukan eksperimen terlebih dahulu agar metode dan desain pengajaran (Instruksional) yang diterapkan benar-benar menyampaikan siswa kepada tujuan pengajaran yang hendak dicapai. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Desain Instruksional dan Metode Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Kelompok Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan MAN Pematangsiantar).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *experiment*. Perlakuan yang dikenakan pada subjek penelitian berupa desain instruksional dengan pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan pemberian tugas setelah kegiatan inti. Dalam penelitian ini digunakan desain faktorial 2×2 (Sudjana, 1989). Melalui desain ini akan dibandingkan pengaruh desain instruksional dengan pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan sesudah setelah kegiatan inti terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Prakarya Pengolahan, ditinjau dari metode mengajar yang digunakan guru. Kedua desain instruksional diberlakukan kepada kelompok eksperimen. Metode mengajar guru terdiri dari dua metode yaitu metode ceramah dan metode demonstrasi. Desain instruksional sebagai variabel bebas, kemudian metode mengajar sebagai variabel intervensi. Sedangkan hasil belajar pada ranah kognitif sebagai variabel terikat, yaitu hasil belajar yang dapat dicapai siswa sebagai akibat perlakuan yang diberikan.

Penelitian tentang pengaruh desain instruksional dan metode mengajar terhadap hasil belajar siswa ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pematangsiantar. Sedangkan waktu diberikannya perlakuan (waktu penelitian) diperhitungkan akan berlangsung selama 2 bulan yakni terhitung mulai bulan

Januari sampai dengan bulan Maret 2021. Waktu penelitian disesuaikan dengan kalender pendidikan dan pelaksanaan perlakuan penelitian dilakukan dalam bentuk proses belajar mengajar. Tahap pertama yang dilakukan adalah memberikan tes awal (pretes) dalam mata pelajaran yang menjadi sampel penelitian. Kemudian memberikan perlakuan berupa desain instruksional dengan pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan pemberian tugas setelah kegiatan inti. Lalu pada tahap berikutnya mengadakan post test yang berkaitan dengan materi pelajaran yang telah dieksperimenkan. Dan hasil post test dengan menggunakan kedua desain instruksional (pembelajaran) tersebut dibandingkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X MAN Pematangsiantar yang menjadi lokasi penelitian. Adapun teknik yang ditempuh dalam pengambilan sampel ini adalah sebagai berikut :

1. Kelas yang dijadikan uji coba adalah kelas X dengan pertimbangan dominan materi pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) Prakarya Pengolahan yang dijadikan mata pelajaran sampel penelitian dari 3 mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU), diberikan di Kelas X.
2. Pada Kelas X paralel dipilih 4 kelas sebagai kelas uji coba.
3. Pada kelas X paralel dua kelas diberikan perlakuan desain instruksional dengan pemberian tugas sebelum kegiatan inti, dan dua kelas lagi diberi perlakuan dengan desain instruksional dengan pemberian tugas setelah kegiatan inti. Kemudian pada dua kelas yang diberikan perlakuan desain instruksional dengan pemberian tugas sebelum kegiatan inti, satu kelas diajar dengan metode ceramah dan satu kelas lagi diajar dengan metode demonstrasi. Hal yang sama juga dilakukan pada dua kelas yang diberikan perlakuan desain instruksional dengan pemberian tugas setelah kegiatan inti.
4. Karena masing-masing kelas jumlah siswanya 32 orang maka untuk memudahkan perhitungan diambil 30 orang siswa dalam satu kelas, berarti jumlah siswa sampel penelitian seluruhnya 120 orang.

Dengan demikian dalam penelitian ini akan terdapat empat kelompok eksperimen, yaitu satu kelompok yang diberi perlakuan desain instruksional dengan pemberian tugas *sebelum* kegiatan inti yang diajar dengan metode *ceramah*, dan satu kelompok yang diberi perlakuan desain instruksional dengan pemberian tugas *sebelum* kegiatan inti yang diajar dengan metode *demonstrasi*, kemudian satu kelompok yang diberi perlakuan desain instruksional dengan pemberian tugas *setelah* kegiatan inti yang diajar dengan metode *ceramah*, lalu

satu kelompok lagi yang diberi perlakuan desain instruksional dengan pemberian tugas *setelah* kegiatan inti yang diajar dengan metode *demonstrasi*.

Pembagian kelompok yang empat macam tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 1.
Kelompok Siswa dan Desain Instruksional serta Metode Mengajar

Kelompok	Perlakuan dan Metode	Jumlah
A_1B_1	Desain Instruksional Pemberian Tugas Sebelum Kegiatan Inti Yang Diajar Dengan Metode Demonstrasi	30 orang siswa
A_2B_1	Desain Instruksional Pemberian Tugas Setelah Kegiatan Inti Yang Diajar Dengan Metode Demonstrasi	30 orang siswa
A_1B_2	Desain Instruksional Pemberian Tugas Sebelum Kegiatan Inti Yang Diajar Dengan Metode Ceramah	30 orang siswa
A_2B_2	Desain Instruksional Pemberian Tugas Setelah Kegiatan Inti Yang Diajar Dengan Metode Ceramah	30 orang siswa

Sedangkan mata pelajaran yang dijadikan sampel dalam penelitian ini salah satu dari 3 mata pelajaran dalam rumpun mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yaitu mata pelajaran Prakarya Pengolahan (Teknologi Hasil Pertanian). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Prakarya Pengolahan (Teknologi Hasil Pertanian). Instrumen hasil belajar ini dibuat dalam bentuk Essay Test sebanyak 15 butir pertanyaan dengan skor berbeda untuk setiap jawaban. Sebelum digunakan terlebih dahulu instrumen diujicobakan pada Siswa MAN Pematangsiantar. Responden uji coba adalah siswa kelas XI IPA di MAN Pematangsiantar yang memang telah mempelajari materi pelajaran yang dijadikan sebagai bahan eksperimen. Sedangkan waktu uji coba dilaksanakan pada pertengahan bulan Desember tahun 2020.

Dalam bahasa Indonesia valid disebut dengan istilah "sahih". Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2001 : 65). Validitas Instrumen dalam penelitian ini yang diuji adalah

Validitas Isi (Content Validity). Untuk pengujian validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan isi materi pelajaran yang diajarkan. Validitas isi yang diuji dalam penelitian ini adalah validitas isi tes hasil belajar dalam mata pelajaran Prakarya dan Pengolahan dengan maksud apakah tes hasil belajar yang telah disusun sudah mewakili Kompetensi Dasar yang diujicobakan kemudian apakah tes yang dibuat memang telah benar-benar menguji hasil belajar sesuai dengan Kompetensi Dasar yang akan diujicobakan. Tes yang diberikan merupakan tes yang disusun oleh guru yang mengajarkan mata pelajaran tersebut, dengan terlebih dahulu menyusun kisi-kisi tes. Kisi-kisi tes mata pelajaran Prakarya Pengolahan disusun sebagai berikut :

Tabel 2.
Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Prakarya Pengolahan

TAKSONOMI	BUTIR SOAL						No. Soal	Jlh
	C1	C2	C3	C4	C5	C6		
Prinsip pembuatan cake	1		1				1-2	2
Cara pembuatan cake				2	1		3-5	3
Prinsip pembuatan biskuit			1		1		6,8	2
Cara pengolahan biskuit				1	1		7,9	2
Prinsip pembuatan cookies				1			10	1
Bahan-bahan pembuatan bakso, sosis dan ciken nugget	1	1	1				11-13	3
Cara pembuatan bakso, sosis dan ciken nugget					1	1	14-15	2
Jumlah	2	1	3	4	4	1	1-15	15

Berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat, maka disusun tes hasil belajar mata pelajaran Prakarya Pengolahan. Sedangkan untuk mengukur validitas item digunakan Rumus Pearson Correlation dan signifikansinya diukur pada level 0,05 dan 0,01. Korelasi diterima pada taraf signifikansi minimal 0,05. Dan untuk perhitungan pengukuran validitas item ini digunakan Program IBM SPSS Statistics version 23.

Reliabilitas berhubungan dengan *masalah kepercayaan*. Suatu tes dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, konsisten atau stabil serta produktif. Jadi yang dipentingkan

disini adalah masalah ketelitiannya, sejauhmana tes atau alat tersebut dapat dipercaya kebenarannya (Purwanto, : 2000). Untuk pengujian reliabilitas Instrumen tes hasil belajar mata pelajaran Prakarya Pengolahan dalam penelitian ini dihitung dengan metode satu tes yaitu sebuah tes diberikan dua kali kepada sekelompok murid yang sama tetapi dalam waktu yang berbeda, kemudian kedua hasil tes tersebut dicari korelasinya (Purwanto, 2000 : 138). Dan korelasi dari kedua hasil tes dicari dengan rumus Pearson Correlation dan signifikansinya diukur pada level 0,05 dan 0,01. Korelasi diterima pada taraf signifikansi minimal 0,05. Dan untuk perhitungan pengukuran reliabilitas instrumen tes hasil belajar mata pelajaran Prakarya Pengolahan ini digunakan Program IBM SPSS Statistics version 23.

Sedangkan untuk analisa data, terlebih dahulu data yang telah terkumpul akan dilakukan uji persyaratan untuk analisa data dan pengujian hipotesis. Untuk melakukan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah data sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal . Uji normalitas ini dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk*. Perhitungan uji normalitas ini dilakukan dengan program IBM SPSS Statistics version 23 (Santoso, 2016). Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang sama. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan asumsi bahwa hasil belajar siswa sebagai sampel tersebar dalam populasi yang sama. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics version 23. Adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis varians (ANOVA) dua jalan dengan taraf signifikansi 0,05 (Hadi S, 2002 : 413-417). Untuk uji persyaratan maupun uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics version 23. Kemudian hipotesis yang akan diuji dengan kriteria Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima dan Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Desain Instruksional Pemberian Tugas Sebelum Kegiatan Inti Dan Setelah Kegiatan Inti

Dari hasil perhitungan ANOVA dengan menggunakan Program IBM SPSS Statistics version 23 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa antara yang diajar dengan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti. Hal ini diperoleh dari harga F hitung untuk desain instruksional sebesar 9,809 dan nilai signifikansi yang diperoleh 0,005 lebih

kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian H_0 yang menyatakan secara signifikan tidak terdapat perbedaan hasil belajar mata pelajaran Prakarya Pengolahan antara yang diajar dengan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti, ditolak pada taraf signifikansi 0,05. Dan H_a yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mata pelajaran Prakarya Pengolahan antara yang diajar dengan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti, diterima pada taraf signifikansi 0,05. Jika dilihat hasil perhitungan, mean hasil belajar Prakarya Pengolahan antara yang diajar dengan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti, sebesar 78,73 dan mean hasil belajar Prakarya Pengolahan dengan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti sebesar 75,87.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Yang Diajar Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Dan Dengan Yang Menggunakan Metode Ceramah

Dari hasil perhitungan ANAVA dengan menggunakan Program IBM SPSS Statistics version 23 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode demonstrasi dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini diperoleh dari harga F hitung untuk metode sebesar 7,005 dan nilai signifikansi yang diperoleh 0,004 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian H_0 yang menyatakan secara signifikan tidak terdapat perbedaan hasil belajar mata pelajaran Prakarya Pengolahan antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode demonstrasi dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah, ditolak pada taraf signifikansi 0,05. Dan H_a yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar mata pelajaran Prakarya Pengolahan antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode demonstrasi dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah, diterima pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode demonstrasi rata-rata sebesar 78,27 dan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah rata-rata sebesar 75,33.

Interaksi Antara Desain Instruksional Dengan Metode Mengajar

Dari hasil perhitungan ANAVA menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara desain instruksional dengan metode mengajar. Harga F hitung untuk interaksi antara desain instruksional dengan metode mengajar sebesar 3,388. Sedangkan nilai signifikansi yang diperoleh 0,001 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian H_0 yang menyatakan tidak terdapat interaksi antara desain instruksional dengan metode mengajar ditolak, pada

taraf signifikansi 0,05. Dan H_a yang menyatakan terdapat interaksi antara desain instruksional dengan metode mengajar diterima pada taraf signifikansi 0,05. Maka desain instruksional dan metode mengajar sama-sama mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Prakarya Pengolahan.

Deskripsi Dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen yang dimaksudkan untuk mengkaji pengaruh desain instruksional dan metode mengajar terhadap hasil belajar. Desain instruksional dibedakan menjadi : (1) Desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan (2) Desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti. Sedangkan metode mengajar dibedakan atas (1) metode demonstrasi dan (2) metode ceramah. Dalam penelitian ini kelompok siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Kelompok I diberikan perlakuan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan diajar dengan metode demonstrasi, kelompok II diberikan perlakuan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti dan diajar dengan metode demonstrasi, kelompok III diberikan perlakuan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan diajar dengan metode ceramah serta kelompok IV diberikan perlakuan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti dan diajar dengan metode ceramah.

Adapun mata pelajaran yang diujicobakan dalam penelitian ini adalah salah satu dari kelompok mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang diajarkan di MAN Pematangsiantar yaitu mata pelajaran Prakarya Pengolahan (Teknologi Hasil Pertanian). Dalam penelitian ini ada tiga hipotesis yang diujicobakan yaitu (1) Ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan belajar (Kegiatan Inti) dengan siswa yang menggunakan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan belajar (Kegiatan Inti), (2) Ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar dengan memakai metode ceramah dengan siswa yang diajar dengan memakai metode demonstrasi dan (3) Ada interaksi antara desain instruksional dan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di MAN Pematangsiantar dengan Jumlah sampel 30 orang dalam satu Kelas. Adapun jumlah kelas eksperimen sebanyak 4 kelas, dengan demikian jumlah siswa yang dilibatkan penelitian ini berjumlah 120 orang. Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain faktorial 2x2. Sedangkan hasil penelitian diuji dengan menggunakan rumus Anava 2 jalan dan perhitungan dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics version 23.

Dari keseluruhan data hasil belajar yang diperoleh lalu disusun sedemikian rupa berdasarkan harga-harga statistik yang disajikan dalam tabel-tabel. Sebelum dianalisis terhadap data tersebut dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan program komputer program IBM SPSS Statistics version 23. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas, dengan bantuan program IBM SPSS Statistics version 23 semua kelompok data berdistribusi normal dan semua kelompok data homogen.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa (1) ada perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan antara yang diajar dengan menggunakan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti dengan menggunakan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti, (2) ada perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan antara yang diajar dengan menggunakan metode ceramah dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode demonstrasi dan (3) terdapat interaksi antara desain instruksional dengan metode mengajar.

Hasil pengujian hipotesis *pertama* menunjukkan bahwa desain instruksional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Prakarya Pengolahan. Secara teoretis desain instruksional merupakan upaya yang dilakukan guru untuk mengaitkan antara Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada suatu mata pelajaran. Artinya usaha yang dilakukan guru untuk membuat siswa menguasai materi pelajaran yang disajikannya dengan baik dinamakan desain instruksional. Oleh karena itu desain instruksional tentu saja mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Djemari, M. (2003) yang menyatakan bahwa desain instruksional yang digunakan seorang dosen berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Dari penelitian yang dilakukannya terhadap mahasiswa diperoleh hasil bahwa rata-rata hasil nilai mata kuliah yang diperoleh mahasiswa dengan desain lebih baik akan berbeda jika digunakan desain pembelajaran konvensional.

Demikian pula dalam penelitian ini dengan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti siswa lebih siap dan lebih mudah menerima materi pelajaran yang disajikan guru, karena mereka telah diberi tugas sebelum belajar dan tugas tersebut berhubungan dengan materi yang akan disampaikan guru. Walau bagaimanapun desain instruksional muaranya adalah kemudahan belajar (Uno, Hamzah B. 2015 : 85). Dengan demikian siswa yang diberi pengajaran dengan desain instruksional telah mendapatkan beberapa pengetahuan dasar yang diperlukan, dengan pengetahuan dasar tersebut menjadikan mereka lebih mudah untuk menguasai materi yang akan disajikan guru.

Sebaliknya desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti lebih mirip desain instruksional konvensional yang sering digunakan guru. Siswa diajarkan materi pelajaran terlebih dahulu kemudian diberi tugas oleh guru. Pada penyajian pembelajaran dengan desain instruksional ini, siswa sebelumnya belum menguasai konsep-konsep materi pelajaran yang akan disajikan guru. Siswa mulai mendengar materi pelajaran pada saat di lokal disajikan guru. Hal ini menyebabkan penguasaan siswa terhadap materi lebih lambat dibanding dengan digunakannya desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti. Oleh sebab itu desain instruksional dengan pemberian tugas sebelum kegiatan inti menyebabkan hasil belajar siswa lebih tinggi dari pada digunakan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti.

Kemudian hasil pengujian hipotesis *kedua* menunjukkan bahwa metode mengajar yang digunakan guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Hamid K, A (2001) bahwa metode pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap hasil belajar. Penggunaan metode demonstrasi akan lebih menarik siswa dikarenakan siswa tidak hanya mendengar tetapi juga memperhatikan bahan pelajaran yang tengah didemonstrasikan guru. Dengan mengamati secara langsung siswa memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dengan kenyataan. Dengan demikian siswa akan lebih menguasai bahan pelajaran yang dijelaskan.

Sebaliknya metode ceramah dilakukan tanpa memerlukan peralatan sebagaimana yang digunakan pada metode demonstrasi. Metode ceramah hanya mengandalkan keterangan dan uraian guru. Guru mengajar cenderung satu arah dan siswa cenderung lebih banyak pasif. Meskipun dalam penerapannya siswa diberi kesempatan untuk bertanya, namun jarang siswa untuk bertanya dan itu tidak menjamin siswa tersebut sudah paham dan mengerti sepenuhnya materi pelajaran yang dijelaskan guru. Oleh sebab itu metode demonstrasi yang digunakan guru menyebabkan hasil belajar siswa dari pada digunakan metode ceramah terutama pada mata pelajaran Prakarya Pengolahan.

Kemudian hasil pengujian hipotesis *ketiga* menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara desain instruksional dengan metode mengajar. Dengan menggunakan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti serta menggunakan metode demonstrasi ternyata hasil belajar siswa berbeda dengan yang menggunakan desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Badiran, M (1987 : 100) terhadap mahasiswa Program D2 FPBS IKIP Medan yang menyatakan bahwa ada interaksi antara metode mengajar dengan desain intruksional yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa keterampilan

menganyam. Ini berarti antara metode mencontoh dengan metode mencipta yang menggunakan desain instruksional yang dijelaskan dan tidak dijelaskan (metode dan desain instruksional yang diujicobakan peneliti), terjadi interaksi timbal balik yang berpengaruh terhadap prestasi belajar yang berbeda-beda sesuai dengan desain instruksional yang dijelaskan dan tidak dijelaskan yang digunakan dosen mata kuliah menganyam.

Desain instruksional dengan pemberian tugas sebelum kegiatan inti memberikan hasil belajar yang lebih baik dari pada desain instruksional dengan pemberian tugas setelah kegiatan inti, jika digunakan metode demonstrasi. Dengan menggunakan desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti dan metode mengajar yang digunakan metode demonstrasi, siswa telah memiliki pengetahuan awal tentang materi Prakarya Pengolahan yang diberikan guru. Pengetahuan awal yang diperoleh berasal dari tugas yang harus dikerjakan mereka secara berkelompok sebelum belajar materi tersebut. Ditambah dengan menggunakan metode demonstrasi yang digunakan guru yang mempraktekkan cara pembuatan berbagai makanan yang berasal dari bahan pertanian, menambah penguatan terhadap materi konseptual dan kontekstual yang disampaikan. Sebaliknya dengan menggunakan desain instruksional dengan pemberian tugas setelah kegiatan ini dan dengan menggunakan metode ceramah, akan menyebabkan siswa belum memiliki pengetahuan awal sama sekali tentang materi pelajaran Prakarya Pengolahan yang akan disampaikan guru. Siswa praktis mendapatkan pengetahuan tentang materi pelajaran Prakarya Pengolahan secara konseptual dan kontekstual ketika berada di lokal bersama guru. Sebelum belajar mereka belum memiliki pengetahuan awal tentang materi tersebut. Ditambah dengan menggunakan metode ceramah yang komunikasinya cenderung satu arah, keaktifan hanya berasal dari guru dan tanpa media yang memadai menyebabkan penguasaan siswa terhadap materi kurang maksimal jika dibandingkan dengan metode demonstrasi. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa lebih rendah jika dibandingkan dengan menggunakan desain instruksional dengan pemberian tugas sebelum kegiatan ini dan dengan menggunakan metode demonstrasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara desain instruksional terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang di ajar dengan desain instruksional pemberian tugas sebelum penyajian, lebih tinggi hasil belajarnya dari

pada siswa yang di ajar dengan desain instruksional pemberian tugas setelah penyajian.

2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara metode mengajar dengan hasil belajar. Siswa yang diajar dengan menggunakan metode demonstrasi hasil belajar yang lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah.
3. Terdapat interaksi antara desain instruksional dengan metode mengajar terhadap hasil belajar siswa. Desain instruksional pemberian tugas sebelum kegiatan inti dengan menggunakan metode demonstrasi memberikan hasil belajar yang lebih baik dari pada desain instruksional pemberian tugas setelah kegiatan inti dengan menggunakan metode ceramah dalam mata pelajaran Prakarya Pengolahan. Desain instruksional dan metode mengajar yang digunakan guru mata pelajaran Prakarya Pengolahan berinteraksi mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Prakarya Pengolahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2001). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Badiran, M. (1987). *Pengaruh Metode Mengajar Dan Disain Instruksional Terhadap Prestasi Belajar Keterampilan Menganyam Mahasiswa Program D2 FPBS IKIP Medan*, Tesis, Medan : IKIP
- Briggs, Lesli J. (1981). *Instructional Design*, New Jersey : Educations Technology Publications.
- Djemari, M. (2003). *Desain dan Penilaian Pembelajaran Mahasiswa*, Hasil Penelitian Disajikan Pada Lokakarya Sistem Jaminan Mutu Proses Pembelajaran, Tanggal 19 Juni 2003 di UGM Yogyakarta.
- Edward, Allen L. (1971). *Experimental Designs In Psychological Research*, New York : Rinehart and Winston.
- Hadi, S. (2002). *Statistik Jilid 3*, Yogyakarta : andi
- Hamid K, A. (2001). Pengaruh Metode Pembelajaran Menggunakan Ringkasan dan Gaya Kognitif Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengairan, *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, Medan : Lembaga Penelitian Unimed
- Mudhoffir. (1987). *Teknologi Instruksional Sebagai Landasan Perencanaan Dan Penyusunan Program Pengajaran*, Bandung : CV Remadja Karya.
- Uno, Hamzah B. (2015). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta : Bumi Aksara.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 Tentang *Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*

Purwanto, N.M. (2000). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*, Bandung : Remaja Rosda Karya.

Rahman, M. dan Amri, S. (2014). *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif Dalam Teori dan Praktik Untuk Menunjang Penerapan Kurikulum 2013*, Jakarta : Prestasi Pustaka.

Santoso, S. (2016). *Panduan Lengkap SPSS Versi 23*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Sudjana. (1989). *Desain Dan Analisis Eksperimen Edisi III*, Bandung : Tarsito.

Tafsir, A. (2008). *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, Bandung : PT Remaja Rosda Karya.