

# Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Literasi Media dan Hasil Belajar

**M. A. K. Wardana**

Program Studi Ilmu Pendidikan Program Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia  
Email: madewardana782@yahoo.com

## ABSTRACT

*His study aims to describe differences in media literacy (LM) basic techniques of soccer passing between students who study with cooperative learning type (NHT) and interactive multimedia (GI) type cooperative models. This study uses nonequivalence pretest-posttest control group design. The population is all students of class XII SMA Negeri 1 Bangli. A sample of 2 classes was determined by group random sampling technique. The research instrument is the format of the commissioner for medium media literacy instruments for learning outcomes using an observation format. Data analysis using MANCOVA. The results of the study are as follows. (1) There are differences between LM and HB basic techniques of soccer pairs between students who study with NHT learning models and GI models. (2) There are differences in LM basic techniques of soccer passing between students who study with NHT learning models and GI models. (3) There is a difference between HB basic techniques of soccer passing between students who study with NHT learning models and GI models.*

**Keywords:** cooperative learning, media literacy, learning outcomes, basic techniques of soccer passing.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perbedaan literasi media (LM) teknik dasar passing sepak bola antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe (NHT) dan model kooperatif tipe (GI) berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan rancangan nonequivalence pretest-posttest *control* group design. Populasinya seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 1 Bangli. Sampel sebanyak 2 kelas ditentukan dengan teknik group random sampling. Instrumen penelitian adalah format koisioner untuk instrumen literasi media sedangkan untuk hasil belajar menggunakan format observasi. Analisis data menggunakan MANCOVA. Hasil penelitian sebagai berikut. (1) Terdapat perbedaan LM dan HB teknik dasar passing sepak bola antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran NHT dan model GI. (2) Terdapat perbedaan LM teknik dasar passing sepak bola antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran NHT dan model GI. (3) Terdapat perbedaan HB teknik dasar passing sepak bola antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran NHT dan model GI.

**Kata kunci:** pembelajaran kooperatif, literasi media, hasil belajar, teknik dasar *passing* sepak bola.

## 1. Pendahuluan

Distruption Era telah memasuki babak baru dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak luput pula telah merasuk pada sector pendidikan. Para pemangku kepentingan dilingkungan pendidikan diharapkan mampu merespon positif perubahan era revolustri 4.0 ini (Nasir: 2018). Di Era Revolusi Industri 4.0 perlu mengembangkan literasi baru. Literasi baru mencakup literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Literasi data terkait dengan kemampuan membaca, menganalisis dan membuat konklusi berpikir berdasarkan data dan informasi (*big data*) yang diperoleh. Literasi teknologi terkait dengan kemampuan memahami cara kerja mesin. Aplikasi teknologi dan bekerja berbasis produk teknologi untuk mendapatkan hasil maksimal. Literasi manusia terkait dengan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Salah satu literasi teknologi yang diimplementasikan dalam dunia pendidikan adalah literasi media, khususnya media pembelajaran interaktif.

Literasi media menurut Baran & Denis dalam Tamburaka (2013), merupakan suatu rangkaian gerakan melek media, yaitu: gerakan melek media dirancang utuk meningkatkan kontrol individu terhadap media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Melek media dilihat sebagai ketrampilan yang dapat dikembangkan dan berada dalam sebuah rangkaian dimana kita tidak melek media

dalam semua situasi, setiap waktu dan terhadap semua media. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa literasi media merupakan suatu upaya yang dilakukan individu supaya mereka sadar terhadap berbagai bentuk pesan yang disampaikan oleh media, serta berguna dalam proses menganalisa dari berbagai sudut pandang kebenaran, memahami, mengevaluasi dan juga menggunakan media.

Sebelum merancang akan adanya sebuah pendidikan media, penting untuk mengetahui tingkat literasi media dari sebuah khalayak, sehingga kita dapat melihat seberapa pentingnya literasi media itu bagi khalayak. Dan untuk mengukur tingkat literasi media pada seseorang, dapat digunakan berdasarkan indikator-indikator yang terdapat pada *Individual Competence Framework* (Kerangka kompetensi) memiliki dua indikator dimana indikatornya (1) *technical skills* yaitu kemampuan teknik dalam media internet, (2) *critical understanding* merupakan kemampuan kognitif dalam menggunakan media internet seperti kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konten media internet. Sebuah kerangka yang sudah digunakan untuk mengukur tingkat literasi media pada masyarakat di beberapa negara Eropa. *Individual Competence Framework* adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan dan memanfaatkan media yang dilihat berdasarkan kompetensi personal (*Personal Competence*) terdiri dari basic, medium, advanced dan kompetensi sosial (*Social Competence*) seseorang dimana indikator dalam *Social Competence* adalah *communicative abilities*, yakni suatu kemampuan untuk membangun relasi sosial serta berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat melalui media.

Selain yang sudah dijelaskan di atas, hal penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut berkontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti adalah aspek psikomotor terkait teknik dasar *passing* sepak bola.

Berdasarkan observasi di lapangan, ternyata literasi media dan hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Bangli masih tergolong rendah dan jauh dari harapan yang ada. Hal tersebut bisa dilihat dari wawancara dengan guru dan rekapitulasi nilai ujian akhir semester peserta didik.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (quasi eksperimen) dengan menggunakan rancangan *nonequivalence pretest- posttest control group design* Penelitian ini melibatkan 4 kelas siswa sebagai populasi dan 2 kelas sampel. Penentuan 2 kelas sampel dan menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara random.

Penelitian ini mengkaji satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran, yang dibedakan atas model NHT dan model GI. Variabel terikatnya adalah literasi media dan hasil belajar teknik dasar *passing* sepak bola. Data literasi media di kumpul dengan format kuisioner sedangkan instrument hasil belajar menggunakan format observasi

Data dianalisis secara deskriptif dan teknik *MANCOVA*. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata dan simpangan baku variabel literasi media dan hasil belajar teknik dasar *passing* sepak bola. *MANCOVA* dipakai untuk menguji hipotesis penelitian.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Secara umum hasil penelitian dipaparkan pada Tabel 01

Tabel 01. Rekapitulasi Hasil Analisis Deskriptif Data Literasi Media dan Hasil Belajar

Deskripsi	Literasi Media				Prestasi Belajar			
	Model NHT		Model GI		Model NHT		Model GI	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa (N)	30	30	30	30	30	30	30	30
Rata-Rata ( $\bar{X}$ )	55.20	81.30	53.13	68.93	49.90	72.93	53.00	64.07

Simpangan Baku (SD)	7,62	7,60	6,44	8,50	13,34	9,51	12,06	10,81
Modus	48	78	52	78	35	68	48	58
Median	55	80	52	68	49	72	53	64
Nilai Maksimum	68	95	66	92	73	90	78	85
Nilai Minimum	48	68	42	56	30	53	32	48
Rentangan	22	27	24	36	43	37	46	37

Berdasarkan Tabel 01 dapat disajikan seperti berikut, literasi media pada kelompok NHT berbasis multimedia interaktif menunjukkan hasil pretest  $M = 55$ ,  $20$  dengan  $SD = 7,62$  dengan katagori cukup. Sedangkan posttest  $M = 81,30$  dengan  $SD 7,60$  dengan katagori tinggi. Dibandingkan dengan kelompok Gi berbasis multimedia interaktif dengan nilai pretest literasi media  $M = 53,13$  dengan  $SD 6,44$  dengan katagori cukup sedangkan pada posttest  $M = 69,93$  dengan  $SD 8,50$  dengan katagori cukup. Berdasarkan perbandingan dari dua model pembelajaran tersebut maka model pembelajaran NHT berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dari model pembelajaran Gi berbasis multimedia interaktif. Demikian pula pada variabel hasil belajar pada kelompok NHT berbasis multimedia interaktif menunjukkan hasil  $M = 49,90$  dengan  $SD 13,34$  dengan katagori kurang. Sedangkan posttest  $M = 72,92$  dengan  $SD 9,51$  dengan katagori tinggi. Dibandingkan dengan kelompok Gi berbasis multimedia interaktif hasil belajar  $M = 53,00$  dengan  $SD 12,06$  dengan katagori kurang. Sedangkan posttest  $M = 64,07$  dengan  $SD 10,81$  dengan katagori cukup. Berdasarkan perbandingan dari dua model pembelajaran tersebut maka model pembelajaran NHT berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dari model pembelajaran Gi berbasis multimedia interaktif. Memberikan pengaruh yang cukup positif terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 02 Hasil Uji Multivariat dengan SPSS

<b>Multivariate Tests<sup>c</sup></b>						
	<b>Effect</b>	<b>Value</b>	<b>F</b>	<b>Hypothesis df</b>	<b>Error df</b>	<b>Sig.</b>
Intercept	Pillai's Trace	0,556	34,487 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Wilks' Lambda	0,444	34,487 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Hotelling's Trace	1,254	34,487 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Roy's Largest Root	1,254	34,487 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
literasi Media	Pillai's Trace	0,052	1,496 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Wilks' Lambda	0,948	1,496 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Hotelling's Trace	0,054	1,496 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Roy's Largest Root	0,054	1,496 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
Hasil Belajar	Pillai's Trace	0,468	24,176 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Wilks' Lambda	0,532	24,176 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Hotelling's Trace	0,879	24,176 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Roy's Largest Root	0,879	24,176 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
Model Pembelajaran	Pillai's Trace	0,470	24,351 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Wilks' Lambda	0,530	24,351 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Hotelling's Trace	0,885	24,351 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000
	Roy's Largest Root	0,885	34,351 <sup>a</sup>	2,000	34,487 <sup>a</sup>	0,000

Hasil analisis seperti pada Tabel 0.2 menunjukkan bahwa nilai-nilai statistik untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* pada literasi media dan hasil belajar adalah  $F =$

34,487 dengan sig = 0,001. Hasil ini menunjukkan  $H_0$  ditolak, dengan kata lain literasi media berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar

Menurut sumber pengaruh model pembelajaran terhadap literasi media dan hasil belajar, ditemukan nilai-nilai statistik  $F = 34,487$  dengan sig 0,001. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, dengan kata lain terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap literasi media dan hasil belajar belajar.

Tabel 0.3 Ringkasan Pengujian Pengaruh Antar Subjek

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Posttes_AktivitasBelajar	2596.758 <sup>a</sup>	3	865.586	13.971	.000
	Posttes_PrestasiBelajar	3002.651 <sup>b</sup>	3	1000.884	20.322	.000
Intercept	Posttes_AktivitasBelajar	2872.636	1	2872.636	46.367	.000
	Posttes_PrestasiBelajar	1167.090	1	1167.090	23.697	.000
Prates_AktivitasBelajar	Posttes_AktivitasBelajar	185.439	1	185.439	2.993	.089
	Posttes_PrestasiBelajar	2.566	1	2.566	.052	.820
Prates_PrestasiBelajar	Posttes_AktivitasBelajar	74.758	1	74.758	1.207	.277
	Posttes_PrestasiBelajar	2367.065	1	2367.065	48.061	.000
Model_Pembelajaran	Posttes_AktivitasBelajar	1940.000	1	1940.000	31.314	.000
	Posttes_PrestasiBelajar	894.192	1	894.192	18.156	.000
Error	Posttes_AktivitasBelajar	3469.425	56	61.954		
	Posttes_PrestasiBelajar	2758.082	56	49.251		
Total	Posttes_AktivitasBelajar	344617.000	60			
	Posttes_PrestasiBelajar	297804.000	60			
Corrected Total	Posttes_AktivitasBelajar	6066.183	59			
	Posttes_PrestasiBelajar	5760.733	59			

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan pada Tabel 0.3, dapat disajikan temuan-temuan sebagai berikut. Pertama dari pengaruh pretest literasi media, ditemukan nilai statistik  $F = 2,993$  dengan angka signifikansinya 0,089 untuk literasi media dengan  $F = 0,052$  dengan Angka signifikansinya = 0,820. Ternyata angka-angka signifikansinya  $> 0,05$ , sehingga literasi media awal tidak berpengaruh terhadap literasi media dan hasil belajar. Kedua dari pengaruh pretest hasil belajar ditemukan  $F = 1,277$  dengan angka signifikansinya = 0,277 untuk literasi media dengan  $F = 48,061$  dengan angka signifikansinya = 0,001. Ternyata hasil tersebut tidak berpengaruh terhadap literasi media tetapi berpengaruh terhadap hasil belajar. Hipotesis kedua  $H_{a2}$  mengatakan bahwa "Terdapat perbedaan literasi media teknik dasar *passing* sepak bola antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan model pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif. Hipotesis kedua yang diuji dengan *tests of between-subjects effects* Tabel 03 yaitu  $H_0$  dengan kriteria  $H_0$  ditolak apabila taraf signifikansi  $F$  lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan Tabel 03 diperoleh nilai statistik  $F = 31,314$  dengan angka signifikansi 0,001 ( $\alpha < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  "ditolak" dan  $H_{a1}$  "diterima". Jadi terdapat perbedaan yang signifikan literasi media teknik dasar *passing* sepak bola antara siswa yang belajar dengan menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT) dengan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif. Nilai literasi media siswa yang belajar dengan model NHT  $M = 81,30$ , dengan  $SD = 7,60$ , nilai literasi media dengan model NHT lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif dengan  $M = 68,93$  dengan  $SD = 8,50$ .

Hipotesis ketiga mengatakan bahwa "terdapat perbedaan hasil belajar teknik dasar *passing* sepak bola antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan model pembelajaran

GI berbasis multimedia interaktif. Hipotesis ketiga tersebut yang diuji dengan *tests of between-subjects effects* kriteria  $H_0$  ditolak apabila taraf signifikansi  $F$  lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan Tabel 03 diperoleh angka statistik  $F = 18,156$  dengan angka signifikansi 0,001 ( $\alpha < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  “ditolak” dan  $H_a$  “diterima”. Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar teknik dasar passing sepak bola antara siswa yang belajar dengan menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT) dengan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif. Nilai hasil belajar siswa yang belajar dengan model NHT  $M = 72,93$ , dengan  $SD = 9,51$ , nilai hasil belajar dengan model NHT lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran GI dengan  $M = 64,07$  dengan  $SD = 10,81$ .

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap literasi media dan hasil belajar. Secara lebih rinci simpulan dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap literasi media dan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan model NHT berbasis multimedia interaktif dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif. Literasi media dan hasil belajar siswa yang belajar dengan NHT berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar dengan pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif. Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan literasi media antara siswa yang belajar dengan model NHT berbasis multimedia interaktif dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif. Literasi media pada siswa yang belajar dengan model NHT berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif. Ketiga, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan model NHT berbasis multimedia interaktif dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif. Hasil belajar siswa pada kelompok NHT berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelompok pembelajaran GI berbasis multimedia interaktif.

#### Daftar Rujukan

- Artha, 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Bakat Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Teknik Dasar Passing Bola Volly Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Busungbiu. Terdapat pada [pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/). Program Studi Teknologi Pembelajaran.
- Astawan, (2013). Pengembangan Modul Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Pada Mata Pelajaran *Server Jaringan* Di Smk Ti Bali Global Singaraja. Terdapat pada [pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/). Program Studi Teknologi Pembelajaran.
- Emre C, Mübin K, 2017. Perceptions of Prospective Teachers on Digital Literacy. *Malaysian Online Journal of Educational Technology 2017 (Volume 5 - Issue 4)*
- Fithratul, 2018. Kesadaran Kritis Mahasiswa Aceh Terhadap Informasi *Hoax* (Studi Deskriptif Kualitatif Literasi Media Tentang Kesadaran Kritis Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Uin Ar-Raniry Terhadap Informasi *Hoax* Di Media Sosial *Facebook*) Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Syiah Kuala. Volume 3, Nomor 3, Agustus 2018.
- Intan. 2018. Revolusi Industri 4.0. terdapat pada <http://belmawa.ristekdikti.go.id/2018/01/17/erarevolusi-industri-4-0-perlu-persiapkan-literasi-data-teknologi-dan-sumber-daya-manusia/>
- Rozak. 2018. Terdapat pada <http://www.uinjkt.ac.id/id/perlunya-literasi-baru-menghadapi-era-revolusi-industri-4-0/>
- Nasir. 2018. Pengembangan IPTEK. Terdapat pada <https://www.ristekdikti.go.id/pengembangan-ipitek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/>
- Munawaroh. 2015. The Comparative Study between the Cooperative Learning Model Of Numbered Heads Together (Nht) And Student Team Achievement Division (Stad) To The Learning Achievement In Social Subject. Terdapat pada [www.iosrjournals.org](http://www.iosrjournals.org).
- Supartini, 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Nht* Berbantuan Alat Peraga Sederhana Terhadap Motivasi Berprestasi Dan Hasil Belajar Matematika. Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan. Terdapat pada [pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/).

Tatat Hartati, 2016. MULTIMEDIA IN LITERACY DEVELOPMENT AT REMOTE ELEMENTARY SCHOOLS IN WEST JAVA. Program Studi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Edutech, Tahun 15, Vol.15, No.3, Oktober 2016  
UNESCO. 2018. Terdapat pada <http://www.unesco.org/new/en/education/themes/education-building-blocks/literacy/>