



## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOMPETISI ANTAR KELOMPOK (KAK) DENGAN STRATEGI KONFLIK KOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY*

*IMPELEMTATION OF COMPETETITION BETWEEN GROUPS (CBG) WITH COGNITIVE CONFLICT STRATEGY TO IMPROVE SELF-EFFICACY*

Asry Erma Yunita<sup>1</sup>, Siti Nurjanah<sup>2</sup>, Supardi U.S<sup>3</sup>

Universitas Indraprasta PGRI<sup>1,3</sup>

UIN Sunan Gunung Djati Bandung<sup>2</sup>

Email: ermaasry24@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keyakinan siswa untuk menyelesaikan permasalahan ketika maupun diluar pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa melalui pembelajaran Kompetisi Antar Kelompok (KAK) dengan strategi konflik kognitif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Data diperoleh melalui instrumen tes dan non-tes diberikan kepada 73 siswa SMA kelas X yang terdiri dari 25 siswa pada kelas eksperimen pertama, 24 siswa pada kelas eksperimen kedua dan 24 siswa pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penolahan data, diperoleh bahwa *self-efficacy* siswa kelas Kompetisi Antar Kelas dengan strategi konflik kognitif (KAK SKK) lebih baik dibandingkan dengan siswa kelas Kompetisi Antar Kelas (KAK) dan kelas konvensional. Pembelajaran KAK adalah kombinasi antara pembelajaran MURDER dan TGT.

**Kata Kunci:** *Self-Efficacy*, Kompetensi Antar Kelompok, Strategi Konflik Kognitif

### ABSTRACT

*This research is motivated by the lack of confidence in students to solve problems when or outside of learning. The purpose of this research is to increase students' self-efficacy through learning Competition Between groups (CBG) with cognitive conflict strategies. This research is using experimental method. Data obtained through test and non-test instruments were given to 73 high school students in class X consisting of 25 students in the first experimental class, 24 students in the second experimental class and 24 students in the control class. Based on the results of data processing, it was found that the self-efficacy of students in the Competition Between Groups class with cognitive conflict strategies (CBG CCS) was better than students in the Competition Between Groups (CBG) and conventional classes. Competition Between Groups (CBG) learning is a combination of MURDER and TGT learning.*

**Keywords:** *Self-Efficacy, Competition Between Groups, Cognitive Conflict Strategy*

### PENDAHULUAN

Belajar adalah salah satu proses penting yang harus dilakukan oleh setiap manusia. Adapaun belajar adalah proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik itu dalam bentuk pengetahuan, keterampilan ataupun sikap positif sebagai salah satu pengalaman dari hal yang dipelajari. Sedangkan pembelajaran adalah cara atau system yang membantu siswa untuk belajar

dan berinteraksi dengan sumber-sumber belajar.

Dewasa ini banyak model pembelajaran yang berkembang, hal ini mengingat betapa pentingnya model pembelajaran itu sendiri, karena dengan model pembelajaran guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, ide keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Hal ini sesuai dengan permendiknas nomor 41 tahun 2007 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada



setiap system Pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi Prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. Maka dari itu guru harus mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kriteria tersebut agar dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar. Salah satu metode pembelajaran yang ditawarkan adalah model pembelajaran KAK (Kompetisi antar kelompok) yang merupakan kombinasi dan modifikasi antara model pembelajaran *Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review* (MURDER) dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai inovasi dalam pembelajaran.

Selain menambah pengetahuan, proses pembelajaran juga diharapkan dapat menumbuhkan sikap positif siswa. Karena proses pembelajaran bukan hanya tentang transfer pengetahuan tetapi juga pengalaman belajar yang diharapkan dapat menumbuhkan sikap melalui pembiasaan. Dengan belajar siswa akan mengetahui baik buruk, salah atau benar hal itu disebut dengan *self-efficacy*.

## TINJAUAN PUSTAKA

MURDER merupakan pembelajaran yang diadaptasi dari buku karya Bob Nelson "*The Complite Problem Solver*". Pembelajaran MURDER menekankan pada Kerjasama yang baik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga diperoleh pengalaman belajar yang maksimal (Juanda, 2013: 20). MURDER merupakan gabungan dari beberapa kata yaitu: (1) *Mood* (Suasana hati); (2). *Understand* (Pemahaman); (3). *Recall* (Pengulangan); (4) *Digest* (Penelaahan); (5). *Expand* (Pengembangan); dan (6). *Review* (Pelajari Kembali).

Sedangkan *Team Game Tournament* (TGT) Menurut Komalasari (2010: 67) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Sedangkan menurut Nurlaela (2012: 29) menyatakan bahwa *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan melaksanakan turnamen sebagai ganti dari kuis. Dari pendapat diatas maka *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang mengemas permasalahannya dalam bentuk turnamen. Adapun tahapan pembelajarannya (Lestari & Yudhanegara, 2015: 47) yaitu: (1). *Class Persentation* (persentasi kelas) yaitu proses penyampaian materi oleh guru; (2). *Teams* (tim) proses pembentukan kelompok (3). *Games* (Permainan); (4). *Tournament* (turnamen); (5). *Team recognition* (Penghargaan)

Pembelajaran KAK merupakan kombinasi dari model MURDER dan *Team Game Tournament*. Arend (2008: 110) dalam *Learning to Teach* menyatakan bahwa: "Guru menerapkan dua strategi utama untuk memenuhi kebutuhan seluruh siswa-menggunakan *multiple models of instruction*. Menggunakan *multiple models* berarti bahwa guru mengambil beberapa model mengajar dan memilih berbagai pendekatan yang berbeda tergantung tujuan belajarnya. Ini juga memiliki arti bahwa *multiple models* adalah mampu menghubungkan dan menggunakan berbagai model yang berbeda dalam proses pembelajaran. Proses belajar dilakukan dengan MURDER dan diakhir pembelajaran diterapkan *Team Game Tournament* (TGT).



Tahapan-tahapan pembelajaran Kompetisi Antar Kelompok (KAK) dilakukan sesuai dengan pendapat Wahab (2012 : 52) tahapan yang disampaikan sebagai berikut: (1) Mengajarkan adalah upaya menciptakan lingkungan yang sesuai, dimana terdapat berbagai bagian lingkungan mengajar yang memiliki saling ketergantungan; (2) Terdapat berbagai komponen yang meliputi isi, keterampilan peranan-peranan mengajar, hubungan sosial, bentuk-bentuk kegiatan, saran/fasilitas fisik dan penggunaannya yang keseluruhannya membentuk sebuah sistem lingkungan yang bagian-bagiannya saling berinteraksi yang mendesak perilaku seluruh partisipan baik guru maupun siswa; (3) Kombinasi yang berbeda antara bagian-bagian tersebut akan menghasilkan bentuk lingkungan yang berbeda dengan hasil yang berbeda pula; (4) Menyediakan spesifikasi yang masih bersifat kasar untuk lingkungan dalam proses belajar-mengajar di kelas. Berdasarkan asumsi-asumsi tersebut, maka tahapan dalam pembelajaran Kompetisi Antar Kelompok (KAK) yaitu dengan memasukkan tahapan-tahapan inti dalam suatu model pembelajaran. Ke empat tahapan tersebut disatukan sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien tanpa mengurangi unsur penting dari model pembelajaran. Adapun tahapan dari KAK diantaranya (1) *Tim*, (2) *Mood*, (3) *Presentasi Kelas*, (4) *Understand*, (5) *Recall*, (6) *Digest*, (7) *Expand*, (8) *Review*, (9) *Permainan & Kompetisi*, (10) *Penghargaan*.

Penerapan Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan *self-efficacy*. Menurut Alwisol (Deswita, 2015:25) *Self-Efficacy* terdiri dari dua kata yaitu “*self*” yang berarti unsur kepribadian dan “*efficacy*” yang artinya penilaian diri, apakah dapat melakukan Tindakan yang baik atau buruk, baik atau

salah, bisa atau tidak bisa untuk mengerjakan sesuatu sesuai dengan prasyaratnya.

Menurut Graham & Weiner (Cherian & Jacob, 2013: 80) merupakan salah satu pengukuran yang dapat dijadikan pengukuran untuk memprediksi hasil perilaku seseorang terutama dalam psikologi dan Pendidikan. *Self-Efficacy* adalah bagian dari keseluruhan perasaan diri seseorang seperti halnya *self-concept* dan *self-esteem* yang membedakan adalah *self-efficacy* lebih spesifik pada penilaian. Selaras dengan Baron dan Byrne (Deswita, 2015: 25) mengemukakan bahwa *self-efficacy* merupakan penilaian individu terhadap kemampuan atas kompetensinya untuk melakukan suatu tugas mencapai sesuatu tujuan dan menghasilkan sesuatu. Menurut Bandura (1997: 3) *self-efficacy* sebagai keyakinan manusia pada kemampuan mereka untuk melatih sejumlah ukuran pengendalian terhadap fungsi diri mereka dan kejadian-kejadian di lingkungan mereka. *Self-efficacy* menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena Ketika siswa dihadapkan kepada masalah mereka harus yakin bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menyelesaikannya, maka dalam hal ini juga *self-efficacy* mampu menggerakkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Pengukuran *self-efficacy* mengacu kepada tiga dimensi yaitu: (1) *Magnitude/level* yaitu berhubungan dengan tingkat kesulitan yang diyakini oleh individu untuk dapat diselesaikan. (2) *Strength* yaitu berhubungan dengan tingkat kekuatan atau kelemahan individu tentang kompetensi yang dimilikinya. (3) *Generality* yaitu berhubungan dengan tingkat pencapaian keberhasilan seseorang dalam mengatasi atau menyelesaikan masalah.

Dalam proses pembelajaran, seringkali siswa mengalami pertentangan pengetahuan



baik itu dengan dirinya sendiri maupun dengan siswa lainnya hal itu yang dinamakan dengan konflik kognitif. Konflik kognitif (Humaira, 2015: 31) didefinisikan sebagai situasi dimana kesadaran seseorang individu mengalami ketidakseimbangan. Sedangkan menurut Mischel (1971), (Ismaimuza, 2008: 155) menyatakan bahwa konflik kognitif merupakan suatu situasi dimana kesadaran seorang individu mengalami ketidakseimbangan. Hal tersebut dikarenakan perbedaan kemampuan kognitif setiap individu serta sifat materi yang diajarkan.

**METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Equivalent Pretess-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berjumlah 253 orang siswa. Pengambilan sampel dari populasi menggunakan teknik *random sampling*. Terpilih sampel tiga kelas penelitian yaitu: Kelas X-4 dengan jumlah 25 orang siswa sebagai kelas eksperimen satu

yang menggunakan pembelajaran KAK SKK, kemudian kelas X-7 dengan jumlah 24 orang siswa sebagai kelas eksperimen kedua yang menggunakan pembelajaran KAK dan kelas X-6 dengan jumlah 24 orang siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peningkatan *self-efficacy* siswa, didasarkan kepada tiga dimensi self-efficacy yaitu *magnitude*, *Strength* dan *Generality* dengan pertanyaan sebanyak 20. Aspek *Magnitude* yaitu tingkat keyakinan diri dalam menentukan tingkat kesulitan soal. *Strength* yaitu tingkat keyakinan tentang kompetensi yang dimiliki, dan *generality* yaitu tingkat keyakinan diri dalam menggeneralisasikan tugas dan pengalaman sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data peningkatan *self-efficacy* siswa pada pembelajaran KAK SKK yang ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** *Self-Efficacy* Siswa

Variabel	Ukuran Statistik	KAK SKK		KAK		Konvensional	
		Pre-SE	Pos-SE	Pre-SE	Pos-SE	Pre-SE	Pos-SE
Self-Efficacy	Mean	58.48	72.24	58.45	69.33	56.37	64.00
	SD	8.84	6.67	6.15	3.67	8.16	5.04
	Min	41.00	62.00	44.00	62.00	37.00	52.00
	Max	83.00	89.00	71.00	79.00	72.00	75.00

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa rata-rata pre-SE *self-efficacy* kelas KAK SKK, KAK dan kelas konvensional relatif tidak jauh beda yaitu 58.48, 58.45 dan 56.37. hal ini menunjukkan bahwa self-efficacy di kelas KAK SKK, KAK dan konvensional

sebelum diberikan pembelajaran tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan dari nilai rata-rata pos-SE pembelajaran KAK SKK memiliki nilai rata-rata paling besar yaitu 72.24 dibandingkan dengan pembelajaran KAK dan konvensional

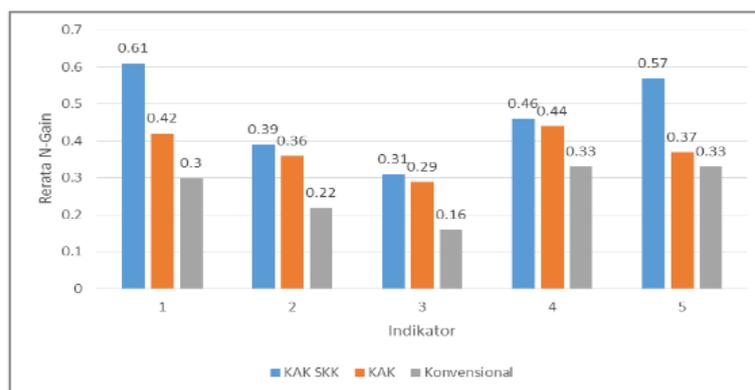


hal ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* dikelas KAK SKK mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas KAK dan konvensional.

Kemudian jika dilihat dari standar deviasi (SD) kelas KAK SKK lebih tinggi dari pada kelas KAK dan konvensional begitu pula pada nilai maksimum, dengan hal ini maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan *self-efficacy* siswa di pembelajaran KAK SKK lebih baik dari pada pembelajaran KAK dan konvensional. Yang didasari oleh tiga aspek yang diteliti yaitu *Magnitude*, *strength* dan *generality* peningkatan pada pembelajaran

KAK SKK lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran KAK dan konvensional.

Dari tiga aspek yang diteliti yaitu *Magnitude*, *strength* dan *generality* memiliki indikator. Banyak indikator yang digunakan untuk mengetahui peningkatan *self-efficacy* adalah lima indikator yang diberikan kepada pembelajaran KAK SKK, KAK dan konvensional. Adapun data yang digunakan untuk menentukan peningkatan *self-efficacy* berdasarkan indikator adalah dengan nilai rata-rata N-Gain dari setiap pembelajaran. Hasil analisisnya ditunjukkan oleh diagram di bawah ini.



**Gambar 1:** Rata-rata N-Gain pada indikator *Self-Efficacy*

Dari lima indikator yang digunakan maka terlihat bahwa nilai rata-rata N-Gain dari pembelajaran KAK SKK memiliki nilai paling tinggi dibandingkan dengan N-gain dari pembelajaran KAK dan konvensional. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan *self-efficacy* yang ditinjau dari lima indikator menunjukkan bahwa *self-efficacy* dikelas KAK SKK lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran KAK dan konvensional.

Untuk mengetahui peningkatan *self-efficacy* siswa yang menggunakan pembelajaran KAK SKK, KAK dan konvensional uji statistik terhadap nilai N-Gain. Namun sebelum itu akan dilakukan uji

ANOVA Satu Jalur dengan syarat data berdistribusi normal dan variansi yang homogen. Untuk uji normalitas kelas KAK SKK, KAK dan konvensional dengan menggunakan *Shapiro wilk* diperoleh nilai Sig. (0,62, 0,12 dan 0,05) > 0,05 maka data dari ketiga kelas itu berdistribusi normal.

Sedangkan uji homogenitas kelas KAK SKK, KAK dan konvensional dengan uji *Box'm* diperoleh nilai sig. 0,12 maka dapat disimpulkan bahwa dari ketiga data tersebut memiliki varian yang homogen. Karena kedua syarat tersebut terpenuhi, maka selanjutnya adalah uji ANOVA Satu Jalur maka diperoleh nilai Sig. (0,001) yang dapat diartikan bahwa

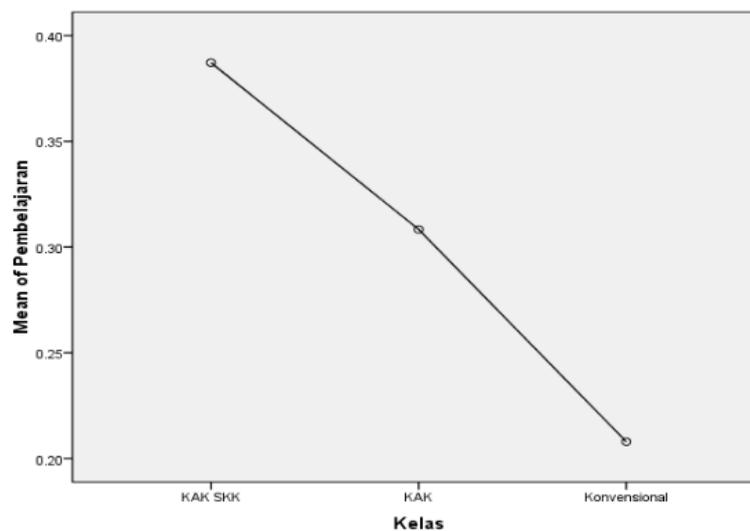


Ketika kelas itu (KAK SKK, KAK dan Konvensional) memiliki perbedaan.

Setelah itu dilakukan uji lanjut (*Scheffe*). Pada uji lanjut ini didapat KAK SKK dan KAK diperoleh nilai sig. 0.244,

sedangkan hasil uji lanjut dari pembelajaran KAK SKK dan konvensional didapat nilai sig. 0.001. Hal ini juga ditunjukkan oleh mean plot *self-efficacy* pada ketiga kelas, yaitu sebagai berikut:

**Gambar 2:** Mean Plot *Self-Efficacy*



## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan di atas, peneliti memberikan kesimpulan bahwa peningkatan *self-efficacy* dari sudut pandang aspek, indikator yang menggunakan pembelajaran KAK SKK lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran KAK dan konvensional. Sedangkan dari hasil uji statistic dengan pengolahan data N-Gain dengan anova satu jalur didapat nilai sig. 0,001 yang memiliki arti bahwa terdapat perbedaan peningkatan *self-efficacy* pada pembelajaran KAK SKK, KAK dan konvensional. Kemudian dilakukan dengan uji lanjut untuk mengetahui perbedaan dari dua arah yaitu KAK ke KAK SKK dan Konvensional ke KAK SKK didapat 0,244 dan 0,001 terdapat perbedaan signifikan peningkatan *self-efficacy* pada pembelajaran konvensional terhadap KAK SKK, tetapi tidak terdapat perbedaan yang signifikan

peningkatan *self-efficacy* pada pembelajaran KAK terhadap pembelajaran KAK SKK.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard. (2008). *Learning to teach*. Penerjemah: Helly Prajitno Sri Mulyantini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura. (1977). *Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change*. *International Journal Psychological Review* 1977, 84(2), pp 191-215.
- Deswita, R. (2015). "Penerapan model pembelajaran Connecting-organizing-reflecting-extending (CORE) dengan pendekatan scientific untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan koneksi matematis serta self - efficacy siswa SMP". (Tesis). Sekolah Pascasarjana UPI Bandung: Tidak diterbitkan.



- Herlina, S. (2012). “Efektivitas strategi react dalam upaya peningkatan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama”. (Tesis). Sekolah Pascasarjana UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Humaira. (2015). “Peningkatan kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah matematis serta habits of mind siswa MTs melalui pembelajaran model CORE menggunakan strategi konflik kognitif”. (Tesis). Sekolah Pascasarjana UPI Bandung: Tidak diterbitkan
- Ismaimuza, Dasa. (2008). “Pembelajaran matematika dengan konflik kognitif. Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika 2008”. hal: 155-166
- Lestari, Karunia Eka dan Mohkammad Ridwan Yudhanegara. (2015). “Penelitian pendidikan matematika”. Karawang.: Refika Aditama.
- Juanda, Yoga Rifahana. (2013). “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mood-understand-recall-digest-expand-review* (MURDER) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis siswa SMP”. (Tesis). Sekolah Pascasarjana UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Nurlaela, Ela. (2012). “Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams-games-tournaments untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis siswa Madrasah Aliyah”. (Tesis). Sekolah Pascasarjana UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007, tentang Standar Proses, Jakarta: Depdiknas.
- Purwanto. M N. (2004). “Ilmu pendidikan teoritis & praktis. Bandung: Remaja Rosdakarya”.
- Wahab, A. Z. (2012). “Metode dan model-model mengajar Ilmu pengetahuan sosial (IPS)”. Bandung: Alfabeta.

