

**PENGARUH PENGGUNAN MODEL PEMBELAJARAN CORE
(CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING) BERBANTU
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI**

Kiki Melinda¹⁾, Tiara Anggia Dewi,²⁾
Universitas Muhammadiyah Metro
kikimelinda087@gmail.com¹⁾, tiara.anggia.d@gmail.com²⁾

Abstract

This research was conducted with an effort to determine the effect of the use of CORE learning methods (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) assisted by interactive multimedia on student learning outcomes. CORE is learning that emphasizes students to be more active in finding information. So that with the presence of interactive multimedia can help students to find wider information. This research is the result of quantitative quasi-experimental research, with a design that is Non- equivalent Control Group Design. The selected sample is XI IPS 2 class with 27 students as the control class and XI IPS 1 as the experimental class with 31 students by using Purposive Sampling. Data collection methods by interview, documentation, observation and tests. Meanwhile, to determine whether there is an effect of the CORE method on social skills using the t-test formula. Based on the results of the study, through the calculation of the t-test formula the use of two similarity test levels with an average level of 5%. To test the hypothesis using the Simple Linear Registration formula $\hat{Y} = a + bX$ is $\hat{Y} = 39.44497 + 0.6424x$ followed by the tcount formula $t = b / sb = 4.33$. $T_{tab} = 1,699$ 5% signification level to $4.33 > 1,699$, the hypothesis is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on the use of CORE Learning Methods (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) assisted by Interactive Multimedia on the learning outcomes of XI IPS MAN 1 Lampung Timur Economic Year 2019/2020".

Keywords: *CORE, Interactive Multimedia, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga tercapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Mata pelajaran ekonomi merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang hendaknya mengacu pada pola pengembangan potensi peserta didik yang optimal melalui pembekalan dan pemberian kesempatan yang luas yang diberikan untuk peserta didik dalam belajar, sehingga mampu

mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor serta keterampilan-keterampilan sosial dalam lingkungannya.

Penggunaan model pembelajaran yang berbeda akan mendapatkan hasil yang berbeda, sedangkan titik sentral yang harus dicapai oleh setiap kegiatan pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator bertugas menciptakan kondisi belajar yang nyaman sehingga dapat memicu

kekreatifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan memilih dan menentukan model pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pra survei yang dilakukan peneliti di kelas XI IPS 1 di MAN 1 Lampung Timur peneliti mendapat gambaran berkenaan dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran. Dari hasil observasi dapat dilihat bahwa hasil belajar ekonomi secara keseluruhan masih banyak yang belum tuntas. Hal ini ditunjukkan dengan nilai ulangan harian peserta didik yang masih dibawah KKM diambil dari hasil belajar bidang studi Ekonomi.

Kelas XI IPS 1 yang belum tuntas sebanyak 21 peserta didik (67,74%) sedangkan yang tuntas sebanyak 10 peserta didik (32,26%) pada XI IPS 2 yang belum tuntas sebanyak 15 peserta didik (55,56%) yang tuntas sebanyak 12 peserta didik (44,44%), kelas XI IPS 3 yang belum tuntas sebanyak 15 peserta didik (42,86%) mendapat ketuntasan nilai sebanyak 20 peserta didik (57,14%), dan kelas XI IPS 4 yang belum tuntas sebanyak 18 peserta didik (56,25%) yang tuntas sebanyak 14 peserta didik (43,75%), Kelas yang menunjukkan hasil belajar berada di tingkat terendah adalah kelas XI IPS 1 dengan nilai ketidaktuntasan peserta didik sebanyak 21 peserta didik (67,74%).

Sudjana (2012: 59) menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari efisiensi, keefektifan, relevansi dan

produktifitas proses pembelajaran dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Hasil belajar yang rendah harus segera diberikan solusi. Penerapan model pembelajaran yang salah satunya dapat digunakan untuk mengikutsertakan peserta didik agar aktif dalam pembelajaran adalah menerapkan model pembelajaran *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)*.

Penerapan model pembelajaran *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)* berbantu multimedia interaktif dipandang mampu menarik peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia sangat bermanfaat untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga perhatian peserta didik lebih terfokus dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dan menjadikan pembelajaran bermakna (*meaning full learning*) pada setiap proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar saling berhubungan dengan belajar. Hal ini karena peserta didik bisa mengetahui kemampuan yang dimilikinya setelah mendapatkan atau menerima pengalaman-pengalaman dari belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah melakukan proses belajar, yang memberikan perubahan berupa pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Sani (2016:120) Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang

diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Perubahan perilaku yang lebih baik dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek afektif. Sedangkan memperoleh pengetahuan dan keterampilan merupakan hasil belajar dalam aspek kognitif dan psikomotor. Karwono dan Mularsih (2012: 13) mengemukakan bahwa ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi terampil.

Menurut Shoimin (2014:39) Model pembelajaran CORE terdiri atas empat tahapan yaitu *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*. Dalam tahap *Connecting* peserta didik diajak untuk dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya. Tahap *Organizing*, ini membantu peserta didik mengorganisasikan pengetahuannya. Tahap *Reflecting*, peserta didik dilatih untuk menjelaskan kembali informasi yang telah mereka peroleh. Terakhir tahap *extending* yaitu siswa memperluas pengetahuan yang telah mereka diperoleh.

Menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CORE merupakan singkatan yang terdiri dari *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* yang menekankan peserta didik untuk aktif dalam memperoleh informasi. Cara memperoleh informasi tersebut dengan cara menghubungkan

informasi lama dengan informasi baru, mencari solusi, bebas berpendapat, serta membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosialnya, dan dapat melatih kerjasama antar teman maupun antarkelompok.

Menurut Arsyad (2017:170) multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia merupakan sebuah program untuk menyampaikan suatu konten digital dengan menggunakan kombinasi audio, gambar, video, dan animasi.

Multimedia interaktif menurut Munir (2013:2) merupakan penggabungan teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk menyampaikan informasi dan dapat dikendalikan secara penuh oleh pengguna/user. Contoh: Game, CD interaktif, aplikasi program (KMP Player, GOM Player, Corel Draw, Movie Maker, Macromedia Flash, WinAmp), virtual reality. CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantu multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran yang diselingi dengan multimedia dengan jenis multimedia interaktif berupa video animasi yang berkaitan dengan materi. Tujuan penggunaan multimedia interaktif ini untuk menarik minat peserta didik lebih fokus dan lebih memahami materi saat pembelajaran berlangsung. Selain menarik peserta didik untuk lebih fokus dalam pembelajaran, multimedia interaktif juga memberikan informasi melalui video

yang ditayangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah bentuk dari salah satu penelitian jenis kuantitatif, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode *Quasy Experimental Design* bentuk *Nonequivalent Control Grup Design*, dimana dalam penelitian ini terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen (Sugiyono 2015: 116). Kelas kontrol dalam melakukan proses pembelajaran tidak diberikan *treatment* atau perlakuan, sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*).

Penentuan sampel peneliti menggunakan teknik *Sampling Purposive* yaitu dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini yaitu pada kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dan untuk kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen karena dari kedua kelas tersebut masih banyak peserta didik yang pasif dan banyak yang belum tuntas dalam mata pelajaran ekonomi.

Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantu multimedia interaktif, sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan berbeda yaitu menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah. Selanjutnya, akan dilakukan *post-test*

pada kelas eksperimen atau kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar dari proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Instrument penelitian ini menggunakan uji validitas dengan teknik korelasi *product moment* (Arikunto 2014:213)

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\left\{ n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2 \right\} \left\{ n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2 \right\}}}$$

Selain itu juga dilakukan reliabilitas, taraf kesukaran, daya beda. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian di MAN 1 Lampung Timur pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya untuk mempermudah tuntas dan belum tuntasnya hasil belajar dalam evaluasi *pre-test* dapat dilihat dalam tabel rekapitulasi berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil nilai pretest

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase (%)
1.	≥75	Tuntas	5	16.13
2.	<75	Belum tuntas	26	83.87
Jumlah			31	100

Sumber. Hasil Pengolahan Peneliti

Hasil *post-test* yang diperoleh peserta didik kelas XI IPS 1 yaitu

untuk mempermudah tuntas dan belum tuntasnya hasil belajar dalam evaluasi *post-test* dapat dilihat dalam table rekapitulasi berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi evaluasi hasil post tes

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase (%)
1.	≥75	Tuntas	24	77.42
2.	<75	Belum tuntas	7	22.58
Jumlah			31	100

Sumber. Hasil Pengolahan Peneliti

Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantu multimedia interaktif terhadap hasil belajar kelas XI IPS 1 tahun pelajaran 2019/2020. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi *pre-test* dengan 22 soal pilihan ganda sehingga didapat untuk kelas eksperimen yang mencapai KKM ≥ 75 berjumlah 24 peserta didik.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) interaktif memiliki lebih banyak respon positif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian di MAN 1 Lampung Timur yaitu dapat diketahui bahwa pada tahap evaluasi uji *pre-test*, peserta didik yang mencapai tuntas belajar hanya 16,13 % (5 peserta didik), sedangkan peserta

didik yang belum 83,87% (26 peserta didik).

Sedangkan pada tahap evaluasi uji *post-test*, setelah peserta didik mendapatkan *treatment* atau perlakuan menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantu multimedia interaktif yang mencapai tuntas belajar berjumlah 77,42 % (24 peserta didik), sedangkan peserta didik yang belum mencapai tuntas belajar berjumlah 22,58 % (7 peserta didik), dari total keseluruhan peserta didik sebanyak 31 peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantu multimedia Interaktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantu multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi khususnya materi kerjasama internasional pada kelas XI IPS 1 Man 1 Lampung Timur. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan adanya hasil belajar yang meningkat. kategori tuntas sebanyak 24 peserta didik (77,42%) dan

yang belum tuntas sebanyak 7 peserta didik (22,58%). Dengan demikian hasil belajar menggunakan *treatment* atau menggunakan model pembelajaran *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)* berbantu multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

Maka hasil perhitungan regresi linier sederhana dengan rumus $a = 39,4497$ lalu $b = 0,6424$ dengan demikian $\hat{Y} = a + bX$ adalah $\hat{Y} = 39,4497 + 0,6424X$. Hal tersebut terbukti dengan perhitungan analisis data yang dapat diketahui nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan terlihat dari taraf signifikan 5% yakni $4,33 > 1,699$ yang bisa dilihat pada daftar G tabel. Dilihat dari analisis yang sudah dilakukan maka hipotesisnya dapat diterima yang berarti bahwa ada pengaruh positif

dalam menggunakan model pembelajaran *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)* berbantu multimedia interaktif terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS 1 Lampung Timur semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)* berbantu multimedia interaktif terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI IPS MAN 1 Lampung Timur tahun pelajaran 2019/2020” maka hipotesis tersebut diterima. Dapat diterima karena dilihat dari hasil belajar yang mengalami perubahan positif.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dalam melakukan proses pembelajaran harus lebih aktif dalam belajar agar proses pembelajaran dikelas lebih menyenangkan.

2. Bagi Guru

Bagi guru ekonomi diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, serta memberikan suasana dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan tetapi tetap sesuai dengan materi yang disampaikan.

Penelitian menyarankan kepada guru ekonomi dapat menggunakan model pembelajaran *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)* berbantu multimedia interaktif ketika melakukan proses pembelajaran agar peserta didiknya lebih aktif dan menyenangkan dalam belajar ekonomi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap model pembelajaran *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)* berbantu multimedia interaktif ini sebagai cara alternatif untuk diterapkan disekolah. Supaya proses pembelajaran tidak menjadi jenuh dan menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat bekerjasama dengan peserta didik yang lain dalam mencari informasi yang berkaitan

dengan materi.

Peneliti berharap untuk kedepannya peneliti lebih bisa menerapkan model pembelajaran yang lebih berinovasi dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih senang untuk belajar. Tidak hanya menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan akan tetapi menciptakan pembelajaran yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
- Karwono, Mularsih, Heni. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sani, Ridwan Abdullah. 2016. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shohimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta