



## Efektivitas Model Pembelajaran *Glasser* Dengan Bantuan Media *Audio Visual* Pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Di Kelas VII A Smp Negeri 6 Sinjai

Indriani isma<sup>1</sup>, Takdir<sup>2</sup>, Syarifuddin<sup>3</sup>, Fitriani<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Institut agama islam Muhammadiyah Sinjai, Indonesia

<sup>2</sup>Institut agama Islam Muhammadiyah Sinjai, Indonesia

<sup>3</sup>Institut agama Islam Muhammadiyahsinjai, Indonesia

<sup>4</sup>Institut agama Islam Muhammadiyahsinjai, Indonesia

E-mail korespondensi: [indrianiisma@gmail.com](mailto:indrianiisma@gmail.com)

DOI: 10.47435/jtmt.v3i1.1035

### Submission Track:

||Diterima: 13 Juni 2022||Disetujui: 28 Juni 2022||Dipublikasikan:24 Juli 2022

Copyright © 20xx First Author, Second Author



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

### Abstract

*The type of this research is an experimental study that goals to explain the effectiveness of the software of the Glasser gaining knowledge of version with the help of audio-visual media on social arithmetic material in class VII A SMPN 6 Sinjai. The population in this observe have been all 7th grade college students of SMP Negeri 6 Sinjai and the samples on this observe were students of class VII A as an experimental elegance who have been taught the usage of the Glasser learning version with the help of Audio visual media decided on the use of simple random sampling technique. The data accrued consisted of facts on student studying consequences (pretest and posttest), student activities in learning, and records on student responses to gaining knowledge of tools. scholar pastime facts and student responses have been analyzed the usage of descriptive analysis at the same time as scholar mastering consequences facts were analyzed the usage of descriptive analysis and inferential analysis. The results of the descriptive and inferential analysis showed that the application of the Glasser learning model with the help of audio-visual media was effectively applied in learning mathematics on social arithmetic material for class VII A students of SMP Negeri 6 Sinjai in terms of: a) the average score of learning results within the posttest changed into more than 71.9 (KKM) and the common normalized gain is extra than 0.29 (medium class), (b) the average student getting to know interest rating for each meeting is more than 70% of the observational factors are in the high standards, and (c ) the common scholar reaction score is greater than 3.5 (superb category). It became concluded that the Glasser learning model with the help of audio-visual media changed into efficiently used in studying mathematics on social arithmetic material in class VII A of SMPN 6 Sinjai.*

**Keywords:** *Effectivene; Glasser' learning mode; social arithmetic*

### Abstrak

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penerapan model pembelajaran Glasser dengan bantuan media audio visual materi aritmetika sosial pada kelas VII A SMPN 6 Sinjai. Populasi dalam penelitian ini ialah semua siswa kelas VII SMPN 6 Sinjai dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII A menjadi kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran *Glasser* menggunakan bantuan media audio visual yang dipilih menggunakan *simple random sampling*. Data yang dikumpulkan terdiri atas data hasil belajar siswa(pretest dan posttest), aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, serta respon data siswa terhadap perangkat pembelajaran. hasil analisis deskriptif serta inferensial menunjukkan bahwa penerapan model pelajaran glasser menggunakan bantuan media audio visual efektif diterapkan pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial peserta didik kelas VII A SMP

negeri 6 Sinjai ditinjau dari aspek: (a) rata-rata skor hasil belajar pada *posttest* lebih besar dari 71,9 (KKM) dan rata-rata gain ternormalisasi lebih besar dari 0,29 (kategori sedang), (b) rata-rata skor aktivitas belajar siswa untuk setiap pertemuan lebih dari 70% aspek pengamatan berada pada kriteria tinggi, dan (c) rata-rata skor respons siswa lebih besar dari 3,5 (kategori positif). Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Glasser* dengan bantuan media *audio visual* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial di kelas VII A SMPN 6 Sinjai

**Kata kunci:** Efektivitas; model pembelajaran *glasser*; Aritmatika sosial

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui aktivitas latihan bagi peranannya pada waktu yang akan datang. (Huda, 2017). Belajar artinya aktivitas manusia yang kompleks, berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, di mana terjalin komunikasi terarah yang kuat untuk tujuan yang telah ditentukan. Hubungan dua arah antara guru dan siswa berlangsung dalam bentuk aktivitas belajar mengajar. (Al-Tabany, 2014).

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2003) menyatakan bahwa: Pendidikan merupakan usaha sadar dan terjadwal untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diharapkan dirinya, masyarakat, bangsa, serta Negara.

Ilmu matematika dan sains memiliki potensi memainkan taktik menghadapi era industrialisasi dan globalisasi, dengan menaikkan kualitas pendidikan di Indonesia dalam menyiapkan SDM, dengan sumber daya yang berkualitas akan menjamin keberhasilan upaya dominasi teknologi untuk pembangunan di Indonesia. Kualitas tersebut mencakup kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, inisiatif serta beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). (Syarifuddin, 2020).

Masalah yang sering ada dalam pembelajaran adalah bagaimana guru membentuk, mengatur serta mengembangkan situasi belajar jadi peserta didik bisa agresif dalam proses pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensinya secara lebih mandiri. Tanpa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa, merencanakan kegiatan pembelajaran adalah salah satu kewajiban guru. Perencanaan Guru wajib mengacu pada jumlah peserta didik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Aktivitas belajar serta mengajar adalah aktivitas yang primer dalam proses pembelajaran, sebab berhasil tidaknya dalam mencapai tujuan pendidikan sangat tergantung bagaimana proses belajar mengajar didesain dan dilaksanakan secara profesional. (Andini, 2019). Salah satu strateginya adalah dengan menentukan model pembelajaran yang sinkron dengan karakteristik matematika. Pembelajaran yang efektif salah satunya adalah keberhasilan atau ketepatan penggunaan metode atau strategi pembelajaran yang sinkron dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Wragg serta Susanto, mengemukakan bahwa efektivitas pada proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang memudahkan peserta didik buat belajar hal-hal yang berguna, seperti informasi, keterampilan, nilai, konsep, dan atau hasil belajar yang diinginkan. (Lubis et al., 2017).

Metode serta media pembelajaran adalah 2 unsur yang sangat penting pada proses pembelajaran. kedua aspek ini berkaitan erat (Bulan, 2019). Metode serta media yang dikembangkan wajib dapat mengoptimalkan motivasi belajar siswa, membuahkan siswa lebih mandiri, memajukan proses belajar siswa, serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang pesat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama studi pendahuluan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Sinjai khususnya di Kelas VII. Peserta didik acapkali pasif pada pembelajaran. Hal ini ditimbulkan minat siswa kurang untuk mengikuti pembelajaran. Dari pengamatan awal peneliti, guru mencoba menerapkan metode saintifik dalam proses pembelajaran, namun pada praktiknya, banyak peserta didik yang gagal mengikuti proses pembelajaran dengan benar. Hal ini dikarenakan metode saintifik belum mengoptimalkan peran kemampuan dasar anak dalam pembelajaran kegiatan auditori, visual dan intelektual peserta didik kurang terlibat pada kegiatan yang baik. Guru kurang

menggunakan media pembelajaran yang membuat peserta didik dengan gaya belajar visual kurang antusias mengikuti proses pembelajaran.

peserta didik beranggapan bahwa matematika salah satu pelajaran yang sulit, tak berbentuk, dan membosankan, sebagai akibat tidak dapat merampungkan masalah matematika. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi baru buat mengupayakan pembelajaran yang lebih baik. Sebuah cara yg bisa dilakukan adalah dengan menerapkan contoh pembelajaran Glasser, dimana siswa harus memiliki kontak pribadi dengan mata pelajaran mata kuliah.dalam proses pembelajaran, izinkan siswa merasakan kemampuannya sendiri untuk memecahkan masalahmu yang sudah dipelajari nya.jadi peserta didik tidak akan merasakan tekanan, kebosanan dan takut.

Model desain glasser, difokuskan secara eksklusif untuk lingkungan siswa. Model pembelajaran glasser merupakan contoh pembelajaran yang membimbing dan mengarahkan kedalam bentuk sikap serta tingkah laku yg lalu mentransformasikannya ke dalam kehidupan konkret yg terjadi pada Siswa di lingkungan mereka.

Oleh sebab itu, agar peserta didik dapat belajar matematika, mereka perlu melakukan aktivitas pembelajaran matematika. Menurut Anton M. Mulyono, aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan.oleh karena itu,semua aktivitas fisik dan non fisik yg dilakukan atau terjadi merupakan seluruh kegiatan. Sedangkan menurut pendapat Sriyono Kegiatan artinya segala aktivitas yg dilakukan secara fisik juga mental. (Darmadi, 2017). Kegiatan peserta didik untuk menciptakan ilmu matematika peserta didik sendiri. Maka dari Itu, perlu adanya pembelajaran matematika melalui partisipasi aktif siswa.

Media audiovisual juga adalah salah satu cara lain sarana aplikasi proses pembelajaran berbasis teknologi. Dalam proses optimalisasi pembelajaran, audiovisual bisa digunakan sebagai pengganti pembelajaran teknis karena alasan berikut, diantaranya:a)sederhana dikemas pada proses pembelajaran, b) pembelajaran lebih menyenangkan, dan c)dapat diedit setiap saat. (Praselia, 2016). Dengan memakai teknologi komputer, pembelajaran audio visual dapat digunakan untuk memberikan topik yang lebih menarik, termasuk visualisasi bahan terbuka, jadi siswa lebih tertarik. Belajar dengan audiovisual mampu lebih interaktif, serta terarah terjadi selama proses pembelajaran.

Materi aritmatika sosial merupakan materi yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai barang, penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bonus, bunga sederhana, dll semua merupakan bagian asal materi aritmatika social.(Kusmiati, 2019). Model pembelajaran Glasser ialah metode yang dipergunakan peneliti pada penelitian untuk membantu peserta didik belajar. Pada model pembelajaran ini berbantuan media pembelajaran audiovisual akan disisipkan materi aritmatika sosial pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran Glasser dengan bantuan media audio visual efektif diterapkan pada materi aritmetika sosial di kelas VII A SMPN 6 Sinjai?”.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pra-eksperimental yang bertujuan untuk menentukan apakah objek tertentu (yaitu, seorang siswa) telah dikenakan konsekuensi tertentu (Jaedun, 2011). Adapun desain penelitiannya seperti pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1 Model Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
kelas eksperimen	O <sub>1</sub>	T	O <sub>2</sub>

(Sugiyono, 2011)

Sampel penelitian ini ialah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Sinjai tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 28 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Cara pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: (1) Data hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan tes pemahaman konsep kepada siswa yaitu *pre-test* dan *post-test* (2) Data observasi aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa (3) Data respons siswa diperoleh menggunakan angket respons siswa yang diberikan setelah pembelajaran, (4) Dokumentasi diperoleh dengan dokumen tertulis, gambar Berdasarkan.

Data dari hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistic inferensial. Data yang dianalisis secara deskriptif yaitu; hasil aktivitas siswa, hasil respons siswa dan hasil belajar siswa. Sedangkan statistik inferensial bertujuan melakukan generalisasi termasuk perkiraan serta pengujian hipotesis berdasarkan suatu data.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, terdiri atas data hasil analisis keefektifan model pembelajaran,

#### 3.1 Keefektifan model pembelajaran *Glasser* dengan bantuan media *Audio Visual*

##### a. Analisis deskriptif

##### 1. Aktivitas Siswa dengan model pembelajaran *Glasser*

Data aktivitas siswa berasal dari lembar observasi aktivitas siswa yang diisi dan dianalisis secara deskriptif pada setiap pertemuan. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, rata-rata aktivitas siswa adalah 69,37% termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini memberikan sudah memenuhi kriteria keefektifan kegiatan siswa.

##### 2. Respons siswa dengan model pembelajaran *Glasser*

Mengenai tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran *Glasser* berbantuan media audiovisual, hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa 3,5 dari seluruh siswa, hasil tersebut juga sejalan dengan maksud peneliti.

##### 3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan dari hasil analisis data prestasi belajar matematika siswa sebelum penerapan model *Glasser* pada mata pelajaran aritmatika sosial (pre-test), 28 siswa kelas 7A SMPN 6 Sinjai, tidak ada siswa yang tuntas mencapai ketuntasan minimal (KKM = 72), Artinya Sebelum penerapan model pembelajaran *Glasser* dalam aritmatika sosial, hasil belajar siswa dengan bantuan media audio visual secara umum berada pada kategori sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria secara klasikal. Sedangkan melalui model pembelajaran *Glasser* dan penggunaan media audio visual untuk menganalisis hasil belajar matematika siswa pada mata pelajaran aritmatika sosial (post-test), diperoleh hasil bahwa seluruh siswa kelas VII A SMPN 6 Sinjai berjumlah 28 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh sebab itu dikatakan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran *glasser* dengan penggunaan media *audio visual* pada pokok bahasan aritmatika sosial berada pada kategori tinggi dan telah memenuhi ketuntasan secara klasikal.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa secara deskriptif hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media audio visual memenuhi kriteria keefektifan.

##### b. Analisis inferensial

Hasil penelitian yang dianalisis secara inferensial yaitu hasil belajar siswa. Setelah penerapan model pembelajaran *Glasser* dengan bantuan media *Audio Visual* diketahui bahwa hasil posttest dan gain ternormalisasi pada model tersebut dengan menggunakan uji-t, diperoleh bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yakni rata-rata hasil belajar posttest dengan pembelajaran *Glasser* lebih dari KKM. Dengan demikian pada pembelajaran dengan model pembelajaran *Glasser* dengan bantuan media *Audio Visual* baik untuk diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai  $p$  (*Sig. (2-tailed)*) adalah  $0,000 < 0,05$ , artinya bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan model pembelajaran *Glasser* dengan bantuan media *Audio Visual* lebih dari 71,9. Dengan demikian, secara deskriptif kriteria keefektifan terpenuhi.

##### c. Analisis keefektifan

Adapun kriteria serta pencapaian untuk setiap indikator keefektifan pembelajaran adalah sebagai berikut:

##### 1) Hasil Belajar

- Secara inferensial rata-rata skor hasil belajar siswa pada posttest melebihi 71.9 dengan rata-rata 85.0.

- Secara Inferensial rata-rata gain ternormalisasi termasuk dalam kategori sedang, dengan rata-rata 0,64.
- 2) Aktivitas Siswa  
Secara deskriptif, aktivitas siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase rata-rata 69,37%.
- 3) Respons Siswa  
Secara deskriptif tanggapan siswa berada pada kategori positif dengan skor sama dengan 3.5.

Sesuai penjelasan diatas, baik data secara deskriptif juga data secara inferensial, pembelajaran dengan model *glasser* dengan bantuan media *audio visual* Efektif diterapkan pada materi aritmatika sosial di kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai.

Dari deskripsi sebelumnya, efektivitas pembelajaran berdasarkan 3 indicator yakni (1) Hasil belajar siswa, (2)aktivitas siswa serta (3) tanggapan siswa.

Dengan demikian secara umum pembelajaran model pembelajaran *glasser* dengan bantuan media *audio visual* efektif diterapkan di kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai. Dari hasil penelitian diatas, semakin memperkuat penelitian yang telah dilakukan oleh Eko Sefi Ayuningtias dengan judul “Penerapan model pembelajaran R.Glasser di tinjau dari pemahaman Siswa Pada Pokok Bahasan Fungsi Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017 diperoleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan model *R. Glasser* dapat membantu siswa memahami konsep dengan maksimal.

#### 4. Simpulan

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *glasser* dengan menggunakan media *audio visual* efektif diterapkan di kelas VII A Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Sinjai. Kriteria ketercapaiannya adalah : (1) skor rata-rata aktivitas siswa pada pembelajaran *glasser* lebih dari 69,37%, aspek pengamatan aktivitas siswa berada pada kriteria tinggi. (2) Rata-rata skor respons siswa terhadap pembelajaran sebesar 3.5 berada pada kategori positif. (3) Rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII A SMP Negeri 6 Sinjai setelah diterapkan model pembelajaran *glasser* lebih besar dari 71.9 (nilai KKM) berada pada kategori tinggi dan rata-rata gain ternormalisasi peserta didik berada pada kategori sedang.

#### Daftar Pustaka

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. In *Prenadamedia Group*.
- Andini, G. T. (2019). Manajemen Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 3(2). <https://doi.org/10.15575/isema.v3i2.5008>
- Bulan, D. D. (2019). Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Program Macromedia Flash 8 pada Materi Statistika. *JEMST Jurnal of Education in Mathematics, Science, and Technology*, 2(2), 1–10.
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. In *Deepublish*.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003. In *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia* (Vol. 14, Issue 1).
- Huda, N. (2017). Manajemen Pengembangan Kurikulum. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v1i2.113>
- Jaedun, A. (2011). Metodologi Penelitian Eksperimen. *Puslit Dikdasmen, Lemlit UNY*.
- Kusmiati, E. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial Melalui Model Double Loop Problem Solving di Kelas VII SMP Negeri 1 Cilenyi Tahun Pelajaran 2017/2018. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.36706/jls.v1i2.9885>
- Lubis, R. S., Sari, R. F., Cipta, H., Matematika, P., Sains, F., Teknologi, D., Sumatera, U., & Medan,



- U. (2017). Efektivitas Pembelajaran Model Grasha-Riechmann Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. In *Seminar Nasional Matematika dan Aplikasi*.
- Praselia, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02).
- Sugiyono. (2011). Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Bandung:Alfabeta*.
- Syarifuddin, S. (2020). Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Teorema Pythagoras Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Salomekko Kabupaten Bone. *JTMT : Journal Tadris Matematika*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.47435/jtm.v1i1.394>