

Peningkatan Hasil Belajar, Aktivitas, dan Efikasi Diri Melalui Pembelajaran Model *Carousel Feedback* dan *Showdown* Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan

Jefry Aulia Martha¹

Program Pascasarjana, Program Studi Pendidikan Bisnis dan Manajemen,

Universitas Negeri Malang¹

Email: jefrykai@gmail.com¹

Abstract:

The aim of this study is to improve student's learning outcome, activity, and self efficacy in Enterpreunership course apply cooperative learning collaboration of Carousel Feedback and Showdown model. This study contained of two cycles in which each cycle contained of three times meeting. Each cycle contained of planning, acting & observating, reflecting, and revise plan. The data collections used in this study were using test, observation sheet, questionnaire, field note, and documentation. The subject was 32 students in the 10th grade students of Multimedia at SMKN 1 Bondowoso. The result of this study showed that after implementing Carousel Feedback and Showdown model student's learning outcome, activity, and self efficacy increased from cycle I to cycle II. Student's learning outcome has increased from 73,44% at the first cycle to 86,84% at the second cycle. Student's activity increased from 60% at the first cycle to 79% at the second cycle. Application of Carousel Feedback and Showdown can also increase student's efficacy. Twenty five students have very high self-efficacy at the second cycle increase from 15 students at first cycle.

Keyword: Learning Outcome, Activity, Self-Efficacy, Carousel Feedback, Showdown

Received August 30, 2015; Revised September 25, 2015; Accepted October 01, 2015

How to Cite: Martha J. A. (2015). Peningkatan Hasil Belajar, Aktivitas, dan Efikasi Diri Melalui Pembelajaran Model *Carousel Feedback* dan *Showdown* Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Konseling Indonesia*, 1 (1): pp. 68-75.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Kanjuruhan Malang.

PENDAHULUAN

Hasil belajar dan aktivitas yang rendah dari siswa kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso merupakan masalah yang dihadapi oleh guru dalam mata pelajaran Kewirausahaan. Selain itu, siswa cenderung cepat merasa bosan apabila guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Kurang aktifnya siswa serta dominasi beberapa siswa dalam proses pembelajaran disebabkan oleh rendahnya efikasi diri siswa. Selama ini metode mengajar yang paling dominan dipakai dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Bondowoso adalah ceramah, tanya jawab, penugasan dan sesekali dengan diskusi kelompok, meskipun banyak guru yang sudah mengetahui beberapa jenis model pembelajaran. Peneliti merasakan adanya masalah dengan pola pembelajaran konvensional yang lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok di mana pengelompokan hanya didasarkan pada tempat duduk. Dengan pola yang demikian, peneliti mengamati hanya beberapa siswa yang mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok

dan pada saat presentasi hanya beberapa siswa yang aktif tanya jawab. Siswa malu jika diminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya, tidak memberikan komentar, masukan dan saran kepada teman yang mempresentasikan hasil kerjanya. Ini menunjukkan bahwa aktivitas dan efikasi diri siswa kurang tampak.

Aktivitas yang beragam dan efikasi diri sangat penting dimiliki siswa di dalam kelas untuk bisa menyerap materi dengan optimal. Sebagaimana dikatakan oleh Schunk (2012: 205) bahwa efikasi diri merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi. Demikian pula dengan hasil belajar dipengaruhi oleh aktivitas belajar siswa. Hal ini senada dengan pendapat Hammer (2001: 16):

Knowledge is constructed through social interaction and collaboration with other. Constructivist learning is based on student's active participation in problem-solving and critical thinking regarding a learning activity with they find relevant and engaging. The teacher is a facilitator or coach in the constructivist learning approach. The teacher guides the student, stimulating and provoking the student's critical thinking, analysis, and synthesis throughout the learning process.

Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dibentuk dari interaksi sosial dan kolaborasi dengan teman lainnya. Pembelajaran konstruktivis didasarkan partisipasi aktif siswa, semakin aktif siswa berarti dia semakin besar mengkonstruksi materi ke dalam pikirannya. Keaktifan belajar sangat penting dimiliki siswa di dalam kelas untuk bisa menyerap materi dengan maksimal. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan untuk mengatasi ketiga hal tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, sehingga nantinya hasil belajar, aktivitas, dan efikasi diri akan meningkat.

Pembelajaran kooperatif atau sering disebut *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab siswa, baik selama pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Slavin (2005: 8) menyatakan “pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen”. Lie (2002: 30) menyatakan:

Cooperative learning dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk kerja sama dengan siswa lain dengan bentuk tugas terstruktur, dan akan berjalan apabila sudah terbentuk satu kelompok atau satu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok yang terdiri dari 4-6 orang saja.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk saling bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dengan tugas yang terstruktur serta anggota kelompok yang bersifat heterogen. Dengan pembelajaran kooperatif, bukan hanya hasil belajar siswa yang diharapkan meningkat melainkan juga peningkatan keterampilan sosial siswa yang ditandai kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan siswa lainnya walaupun berbeda latar belakang sosial dan akademiknya.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif dengan berbagai cara dan media yang relevan. Dalam penelitian ini akan digunakan pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown*. *Carousel Feedback* dikembangkan oleh Kagan dan Kagan (2009). Dalam pembelajaran model *Carousel Feedback* setiap kelompok menyelesaikan pekerjaan mereka, kemudian berotasi ke kelompok lain untuk mengamati, mendiskusikan, mengkritisi, dan memberikan umpan balik atau tanggapan atas pekerjaan kelompok tersebut. Rotasi dilakukan setiap kelompok secara bergiliran sampai kembali ke tempat semula. *Carousel Feedback* bermanfaat agar siswa dapat mempraktikkan keterampilan evaluasi, mencermati dan mendiskusikan berbagai tugas, menunjukkan usaha mereka, dan mengevaluasi pekerjaan orang lain serta mengungkapkan opini (<http://www.kaganonline.com/>, online, 5 Maret 2013).

Pembelajaran kooperatif model *Showdown* juga dikembangkan oleh Kagan dan Kagan (2009). *Showdown* merupakan model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen, di mana masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tanggung jawab yang sama, yaitu menjadi ketua kelompok (kapten *Showdown*) secara bergantian, mengerjakan soal yang diberikan guru, membandingkan, dan membahas soal-soal yang telah dikerjakan bersama anggota kelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif model *Showdown* tidak hanya ditekankan pada aspek pengetahuan tetapi juga aspek kemampuan sosial siswa yang terdiri dari sikap saling membantu, sikap/pendapat yang menunjukkan ketidaksetujuan, memberi semangat kepada yang lain, kata-kata dalam berpendapat, memberi alasan, mengenalkan yang lain, melatih yang lain, memuji, menyelesaikan masalah, tanggung jawab, saling berbagi, melaksanakan

peraturan, penerimaan kembali, toleransi, dan kerja sama (Kagan dan Kagan, 2009:11.6-11.7).

Berdasarkan uraian tersebut tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan efikasi diri siswa kelas X Multimedia 2 SMK Negeri 1 Bondowoso melalui penerapan model pembelajaran *Carousel Feedback dan Showdown*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada peningkatan mutu pembelajaran kewirausahaan di SMKN 1 Bondowoso untuk meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan efikasi diri siswa serta memberikan kontribusi di dunia pendidikan bagi pengembangan metode pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown*. Manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu masalah, melatih siswa untuk memiliki kebiasaan positif seperti mampu bekerja sama dalam kelompok dan berani mengemukakan pendapat, serta dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, dapat memberikan manfaat bagi guru, terutama bagi guru mata pelajaran Kewirausahaan untuk dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan metode yang lebih inovatif.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan yang meliputi kegiatan: *planning* (perencanaan), *acting & observing* (tindakan dan pengamatan), *reflecting* (refleksi), dan *revise plan* (perbaikan rencana). Pada siklus I, model pembelajaran *Carousel Feedback* dilaksanakan pada pertemuan kedua sedangkan model pembelajaran *Showdown* dilaksanakan pada pertemuan ketiga. Pada siklus II, model pembelajaran *Carousel Feedback* dilaksanakan pada pertemuan pertama sedangkan model pembelajaran *Showdown* dilaksanakan pada pertemuan kedua.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Bondowoso semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Dengan jumlah siswa kelas X Multimedia 2 sebanyak 32 orang, terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 21 dan siswa perempuan berjumlah 11. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai partisipan penuh. Sebagai partisipan penuh, peneliti berperan, baik sebagai penyusun rancangan instrumen penelitian dan RPP, pengumpul data, maupun sebagai guru model. Ketika penelitian ini ditulis, peneliti adalah pengampu mata pelajaran Kewirausahaan pada kelas yang dijadikan sebagai kancah penelitian.

Data yang diambil dalam penelitian ini meliputi data tentang pelaksanaan model pembelajaran *Carousel Feedback dan Showdown* pada mata pelajaran Kewirausahaan di kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso; data hasil belajar siswa kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso; data tentang aktivitas siswa kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso; serta data penilaian diri siswa kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso tentang efikasi diri. Arikunto (2006: 129) mengemukakan pengertian sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Beliau mengklasifikasikan sumber data menjadi 3 tingkatan huruf *p* dari bahasa Inggris, yaitu *person, place, paper*. Sumber data dalam penelitian ini berdasarkan klasifikasi *3p* menurut Arikunto meliputi:

1. *Person* yaitu siswa kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso;
2. *Place* yaitu kegiatan pembelajaran dengan model *Carousel Feedback dan Showdown* dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran;
3. *Paper* yaitu skor pre-test dan post-test, skor aktivitas siswa, skor angket efikasi diri siswa.

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan: (1) Tes yang dilakukan oleh peneliti berupa *pre-test* dan *post-test* untuk melihat hasil belajar siswa terhadap pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown*; (2) Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa di kelas selama kegiatan pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown* dilaksanakan; (3) Angket yang diberikan kepada siswa sebagai subjek penelitian untuk mengetahui efikasi diri mereka setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown*; (4) Catatan lapangan yang dilakukan bersamaan dengan implementasi tindakan berisi tentang hal-hal yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown* yang tidak terekam dalam lembar observasi; (5) Dokumentasi yang meliputi nilai siswa sebelum diberi tindakan, RPP, dan gambar atau foto selama berlangsungnya penelitian tindakan kelas. Analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan Model Alir (*flow model*) Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Setelah dilakukan analisis data maka perlu dilakukan evaluasi dengan melihat tingkat

keberhasilan pelaksanaan penerapan model pembelajaran Carousel Feedback dan Showdown untuk meningkatkan hasil belajar, aktivitas dan efikasi diri yang dilakukan pada setiap siklus, apabila pada siklus I tingkat keberhasilan dirasakan masih kurang maka perlu dilakukan tindakan-tindakan perbaikan pada siklus II dan seterusnya.

HASIL

Penerapan Model Pembelajaran Carousel Feedback dan Showdown Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Bondowoso

Suatu model pembelajaran dikatakan berorientasi pada kegiatan siswa (*student centered learning*) apabila memenuhi unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif. Menurut Abdurrahman & Bintoro (dalam Nurhadi, 2004: 61) ada 5 unsur dasar pembelajaran kooperatif yaitu 1) Saling ketergantungan positif; 2) Interaksi tatap muka; 3) Akuntabilitas individual; 4) Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi; dan 5) Keefektifan proses kelompok (*group processing*). Kelima unsur tersebut harus nampak pada sintaks model pembelajaran kooperatif.

Unsur dasar yang pertama dalam pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif. Dalam model pembelajaran *Carousel Feedback* unsur ini terlihat pada tahap 1 yaitu kelompok mengerjakan tugas dan tahap 4 yaitu kelompok mendiskusikan *feedback* (tanggapan). Sedangkan dalam model pembelajaran *Showdown* unsur ini terlihat pada tahap 7 yaitu kelompok mendiskusikan jawaban. Pada tahapan-tahapan tersebut terjadi saling ketergantungan positif yang nampak dari saling ketergantungan siswa dalam menyelesaikan tugas, saling ketergantungan siswa dalam mencapai tujuan bersama yaitu dapat menyelesaikan tugas dengan benar dan tepat waktu.

Unsur dasar yang kedua dalam pembelajaran kooperatif adalah interaksi tatap muka. Dalam model pembelajaran *Carousel Feedback* dan *Showdown* unsur ini terlihat pada semua tahapan yang memang mengharuskan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok diskusi. Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Interaksi semacam itu memungkinkan para siswa dapat saling menjadi sumber belajar sehingga sumber belajar lebih bervariasi. Interaksi semacam itu sangat penting karena ada siswa yang merasa lebih mudah belajar dari sesamanya.

Unsur dasar ketiga dalam model pembelajaran kooperatif adalah akuntabilitas individual. Dalam model pembelajaran *Carousel Feedback* unsur ini terlihat pada tahap 1 yaitu kelompok mengerjakan tugas dan tahap 4 yaitu kelompok mendiskusikan *feedback* (tanggapan). Sedangkan dalam model pembelajaran *Showdown* unsur ini terlihat pada tahap 4 yaitu anggota kelompok menuliskan jawaban secara mandiri dan tahap 7 yaitu kelompok mendiskusikan jawaban. Pada tahapan-tahapan tersebut anggota kelompok memberikan sumbangan pikiran, membantu anggota lain yang mengalami kesulitan, serta menyamakan persepsi saat mengambil keputusan.

Unsur dasar keempat dalam model pembelajaran kooperatif adalah keterampilan menjalin hubungan antar pribadi. Dalam model pembelajaran *Carousel Feedback* unsur ini terlihat pada tahap 1 yaitu kelompok mengerjakan tugas dan tahap 4 yaitu kelompok mendiskusikan *feedback* (tanggapan). Sedangkan dalam model pembelajaran *Showdown* unsur ini terlihat pada tahap 7 yaitu kelompok mendiskusikan jawaban. Pada tahapan-tahapan tersebut terjadi proses menghargai pendapat saat diskusi antar anggota kelompok, terlibat aktif dan tidak mendominasi dalam diskusi kelompok.

Unsur kelima dalam model pembelajaran kooperatif adalah keefektifan proses kelompok (*group processing*). Dalam model pembelajaran *Carousel Feedback* unsur ini terlihat pada tahap 4 yaitu kelompok memberikan *feedback* (tanggapan) untuk kelompok lain dan tahap 8 yaitu kelompok mencermati dan menanggapi *feedback* dari kelompok lain. Sedangkan dalam model pembelajaran *Showdown* unsur ini terlihat pada tahap 7 yaitu kelompok mendiskusikan jawaban dan tahap 9 yaitu anggota kelompok melakukan proses tutoring jika jawaban mereka masih belum benar. Pada tahapan-tahapan tersebut terlihat proses pemberian umpan balik, refleksi, dan peningkatan kualitas kerja.

Berdasarkan pembahasan unsur-unsur dasar dalam model pembelajaran kooperatif di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Carousel Feedback* dan *Showdown* dalam penelitian ini telah memenuhi semua unsur dasar model pembelajaran kooperatif. Dalam sintaks kedua model pembelajaran tersebut telah memperlihatkan aktivitas kooperatif siswa. Dengan demikian model pembelajaran *Carousel Feedback* dan *Showdown* dapat dikatakan model pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa (*student centered learning*).

Hasil Belajar Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran Carousel Feedback dan Showdown Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Bondowoso

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur difokuskan pada perubahan kemampuan kognitif siswa. Pengukuran hasil belajar dengan melihat nilai *pretest* dan *pos-test* siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran *Carousel Feedback dan Showdown*. Sedangkan pengukuran ketuntasan hasil belajar diukur dengan KKM atau kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan dan ditetapkan oleh masing-masing sekolah sesuai dengan jurusannya, pada penelitian ini untuk Jurusan Multimedia SMKN 1 Bondowoso KKM dengan batas nilai ≥ 75 maka dianggap lulus.

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum memberikan tindakan, hasil belajar siswa menunjukkan tingkat yang sangat rendah dengan keberhasilan klasikal sebesar 37% atau 12 siswa yang dinyatakan tuntas KKM, sedangkan 20 siswa belum tuntas KKM. Setelah diberi tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Carousel Feedback dan Showdown* hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 16% dari 37% menjadi 53%. Hal ini dapat dilihat dari hasil post test siklus I yang menunjukkan persentase nilai rata-rata siswa sebesar 73,44% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa sedangkan 15 siswa belum tuntas. Tetapi pada siklus I ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai, idealnya ketuntasan klasikal di kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso adalah 75% dari jumlah siswa atau sebanyak 24 siswa yang tuntas KKM.

Hasil observasi pada siklus II hasil post test mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, hal ini ditunjukkan dengan persentase nilai rata-rata hasil post test menunjukkan nilai rata-rata siswa 86,84% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Hasil post test menunjukkan adanya peningkatan sebesar 13,4% dari rata-rata siklus I, sedangkan siswa yang belum tuntas belajar hanya ada 1 siswa. Pada siklus II ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai yaitu sebesar 96,87% atau siswa yang tuntas belajar sebanyak 31 siswa, sehingga tidak perlu dilakukan siklus lanjutan karena penerapan model pembelajaran *Carousel Feedback dan Showdown* pada mata pelajaran Kewirausahaan sudah mampu memberikan perbaikan terhadap masalah yang ditemukan peneliti.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Carousel Feedback dan Showdown* pada mata pelajaran Kewirausahaan Kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Kusuma (2012) yang berjudul *Penggunaan Carousel Feedback untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Peta pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Madiun*, penelitian Mahananingtyas (2012) yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Carousel Feedback untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Efikasi Diri Siswa (Studi Pembelajaran IPS siswa kelas VI SDN Bandunregosari 3 Malang*, penelitian Nardi (2013) *Penerapan Model TSTS dan Carousel Feedback untuk meningkatkan efikasi diri dan prestasi akademik siswa (studi pada mata pelajaran IPS di kelas V B SDI Tenda Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai, Provinsi NTT* serta penelitian Masrofik (2013) yang berjudul *Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Round Table dan Carousel Feedback (studi pada kelas VIII B SMP Negeri 2 Krucil Probolinggo*. Hasil dari keempat penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran *Carousel Feedback* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aktivitas Belajar Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran Carousel Feedback dan Showdown Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Bondowoso

Aspek yang menjadi acuan penilaian aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini adalah unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif antara lain aspek saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individual, dan keterampilan menjalin hubungan pribadi. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan setiap siklus, persentase keberhasilan tindakan menunjukkan adanya peningkatan yang baik. Persentase keberhasilan tindakan pada siklus I sebesar 60% meningkat 19% menjadi 79% pada siklus II. Hal ini tampak dari persentase keberhasilan per indikator unsur kooperatif pada siklus II yang rata-rata lebih tinggi dari siklus I. Berikut ini adalah peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dilihat dari masing-masing unsur kooperatif:

Saling Ketergantungan Positif

Aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown* menunjukkan adanya peningkatan. Persentase rata-rata kualitas belajar kooperatif unsur saling ketergantungan positif pada siklus I adalah 60% menunjukkan aktivitas cukup, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,5% menunjukkan aktivitas sangat baik. Perubahan persentase kualitas belajar pada unsur ini disebabkan karena pada seluruh kelompok telah tercipta saling ketergantungan positif dengan baik dibandingkan pada siklus I. Semua kelompok telah ada pembagian peran yang baik yaitu pembagian dalam

menyelesaikan tugas, sehingga waktu yang dibutuhkan tidak terlalu banyak. Menurut Nurhadi (2004:70) saling ketergantungan positif dapat diciptakan melalui pembagian tugas kepada tiap anggota kelompok dan mereka bekerja untuk saling melengkapi.

Interaksi Tatap Muka

Aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown* pada unsur ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I sebesar 66% yang menunjukkan aktivitas baik menjadi 79,5% pada siklus II yang menunjukkan aktivitas sangat baik. Perubahan persentase kualitas belajar pada unsur ini disebabkan karena posisi seluruh siswa saling berhadapan (saling bertatap muka). Siswa lebih mudah untuk berdialog tidak hanya dengan teman di sampingnya saja, tetapi juga siswa yang berada di hadapannya. Selain itu, jika ada salah satu siswa melakukan dialog dengan guru maka seluruh anggota dapat mengikuti dialog tersebut. Menurut Nurhadi (2004:61) interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga siswa dapat melakukan dialog tidak hanya dengan guru tetapi juga dengan sesama siswa.

Akuntabilitas Individual

Aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown* pada unsur ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I sebesar 55,5% yang menunjukkan aktivitas cukup menjadi 77,5% pada siklus II yang menunjukkan aktivitas baik. Peningkatan persentase kualitas belajar kooperatif pada unsur ini disebabkan karena sudah tidak ada lagi siswa yang pasif menggantungkan jawaban pada teman satu kelompoknya. Tanggung jawab individu dan kelompok telah tercipta pada masing-masing diri siswa. Sehingga pada siklus II siswa yang pandai sudah mulai membimbing temannya yang masih kurang pandai. Selain itu siswa mengetahui bahwa nilai kelompok yang telah diperoleh adalah nilai keseluruhan anggotanya. Sehingga masing-masing siswa akan berusaha untuk meningkatkan nilai individualnya. Dengan kata lain, masing-masing siswa berusaha untuk memberikan sumbangan nilai untuk kelompoknya masing-masing.

Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi

Aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif model *Carousel Feedback dan Showdown* pada unsur ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I sebesar 57,5% yang menunjukkan aktivitas cukup menjadi 78,5% pada siklus II yang menunjukkan aktivitas baik. Peningkatan persentase kualitas belajar kooperatif pada unsur keterampilan menjalin hubungan pribadi ini berhubungan erat dengan usaha siswa dalam kelompok untuk memahami dan menyelesaikan soal diskusi yang diberikan secara bersama-sama. Dalam menjalin hubungan yang baik maka setiap kelompok dapat bersama-sama belajar tanpa ada perasaan merasa pandai sehingga cenderung untuk mendominasi atau merasa tidak pandai dari teman yang lain sehingga tidak berpartisipasi secara aktif dalam kelompok. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi secara tidak langsung mengajarkan kepada siswa betapa pentingnya hidup bersama.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Carousel Feedback dan Showdown* pada mata pelajaran Kewirausahaan Kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso dapat meningkatkan aktivitas siswa.

PEMBAHASAN

Efikasi diri sebagian tergantung pada kemampuan siswa. Secara umum, siswa yang kemampuannya tinggi merasakan efikasi diri yang lebih baik untuk belajar dibandingkan dengan siswa yang kemampuannya rendah (Schunk, 2012:203). Efikasi diri dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sebab siswa dengan efikasi diri yang tinggi akan lebih mudah menguasai materi dan tugas-tugas. Para siswa yang merasa memiliki efikasi diri menguasai berbagai tugas akademik dengan lebih baik dibandingkan para siswa yang memiliki efikasi diri yang lebih rendah.

Berdasarkan pengklasifikasian taraf efikasi diri dari kategori sangat rendah sampai kategori sangat tinggi pada siklus I diketahui bahwa siswa dengan efikasi diri kategori sangat tinggi (ST) berjumlah sebanyak 15 siswa. Kategori siswa dengan efikasi diri tinggi (T) berjumlah sebanyak 14 siswa. Sedangkan kategori siswa dengan efikasi diri cukup (C) sebanyak 2 siswa dan sisanya yaitu 1 siswa termasuk ke dalam kategori efikasi diri rendah (R). Artinya, tidak ada siswa yang termasuk ke dalam kategori efikasi diri sangat rendah (SR). Pada siklus II diketahui bahwa siswa dengan efikasi diri kategori sangat tinggi (ST) berjumlah sebanyak 25 siswa, meningkat dari 15 siswa pada siklus I. Kategori siswa dengan efikasi diri tinggi (T) berjumlah 7 siswa, menurun dari 14 siswa pada siklus I. Pada siklus II tidak ditemukan siswa dengan efikasi diri kategori cukup (C), rendah (R), bahkan sangat rendah (SR).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Carousel Feedback* dan *Showdown* pada mata pelajaran Kewirausahaan Kelas X MM 2 SMKN 1 Bondowoso dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Mahaningtyas (2012) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Carousel Feedback* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Efikasi Diri Siswa (Studi Pembelajaran IPS siswa kelas VI SDN Bandungrejosari 3 Malang dan penelitian Nardi (2013) Penerapan Model TSTS dan *Carousel Feedback* untuk meningkatkan efikasi diri dan prestasi akademik siswa (studi pada mata pelajaran IPS di kelas V B SDI Tenda Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai, Provinsi NTT. Hasil dari kedua penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran *Carousel Feedback* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *Carousel Feedback* dan *Showdown* telah berorientasi pada kegiatan siswa (*student centered learning*) karena telah memenuhi 5 unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif. Hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II setelah adanya tindakan pembelajaran dengan model *Carousel Feedback* dan *Showdown*. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru mengelola kelas dengan membentuk siswa dalam kelompok yang heterogen dan memotivasi siswa untuk saling bekerjasama, karena dengan kelompok yang heterogen yaitu kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda dapat mendorong siswa yang berkemampuan rendah untuk lebih mudah memahami materi melalui proses tutoring. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Carousel Feedback* dan *Showdown* guru harus dapat mengelola kelas dengan baik dan mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru mendorong siswa untuk saling membantu menyelesaikan tugas, pembagian peran, berinteraksi tatap muka dengan baik dan saling memberikan pendapat untuk menyelesaikan tugas. Efikasi diri siswa mengalami peningkatan setelah tindakan pembelajaran dengan model *Carousel Feedback* dan *Showdown*. Untuk meningkatkan efikasi diri dilakukan melalui proses tutoring teman sebaya dalam kelompok maupun proses tutoring yang dilakukan oleh guru sendiri.

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut. Hasil penelitian diharapkan menjadi pertimbangan dalam upaya perbaikan penerapan strategi pembelajaran di SMKN 1 Bondowoso karena pembelajaran model *Carousel Feedback* dan *Showdown* dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan efikasi diri siswa. Dalam melaksanakan model pembelajaran *Carousel Feedback* dan *Showdown* hendaknya guru membentuk kelompok yang heterogen, memperhatikan posisi duduk siswa untuk saling berhadapan, memotivasi siswa untuk saling membantu dalam mengerjakan tugas, mendorong siswa untuk memberikan pendapat dalam diskusi kelompok, mendorong siswa untuk tidak mendominasi serta pembagian peran yang baik dalam menyelesaikan tugas, mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapat dan memberikan motivasi pada seluruh siswa terutama pada siswa yang berkemampuan lebih rendah agar mereka lebih aktif dalam pembelajaran, karena dapat mendorong peningkatan aktivitas dan hasil belajar. Siswa diharapkan mempersiapkan terlebih dahulu segala sesuatu sebelum pelaksanaan kegiatan belajar di kelas terutama bahan ajar berupa buku kewirausahaan, sehingga akan memudahkan guru dalam memulai pelajaran, hal ini juga dapat menghemat waktu. Bagi peneliti lain sebaiknya melaksanakan penelitian lebih dari dua siklus agar dapat mengoptimalkan hasil belajar, aktivitas, dan efikasi diri siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hammer, V.A. 2001. *The Influence of Interaction On Active Learning, Learning Outcomes And Community Boonding In An Online Technology Course*. Disertation: Universitas of Cincinnati
- Kagan, S & Kagan, M. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. Kagan Publising: San Clemente
- Kusuma, N. 2012. *Penggunaan Model Carousel Feedback Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Peta Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Madiun*. Tesis Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Lie, A. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mahananingtyas, E. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Carousel Feedback untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Efikasi Diri Siswa (Studi Pembelajaran IPS siswa kelas VI SDN Bandungrejosari 3 Malang)*. Tesis Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Masrofik. 2013. *Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran*

- Kooperatif Model Round Table dan Carousel Feedback (studi pada kelas VIII B SMP Negeri 2 Krucil Probolinggo)*. Tesis Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Nardi, M. 2013. *Penerapan Model TSTS dan Carousel Feedback untuk meningkatkan efikasi diri dan prestasi akademik siswa (Studi pada mata pelajaran IPS di kelas V B SDI Tenda Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai, Provinsi NTT)*. Tesis Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nurhadi. 2004. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang (UM PRESS).
- Schunk, D.H. 2012. *Learning Theories An Educational Perspective*. Terjemahan oleh Eva Hamidah dan Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Terjemahan oleh Nurulita Yusron. Bandung: Nusa Media.