

Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigasi* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Minat dan Hasil Belajar

Dinda Fitri Febriyanti¹, Kholida Ismatulloh².

^{1,2}Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Hamzanwadi
email: dindafitri1997@gmail.com¹, kholida.ebtaryadi@gmail.com²

(Received: 15 November 2019/ Accepted: 18 Desember 2019 / Published Online: 25 Desember 2019)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Flashcard* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas x multimedia di SMK Negeri 1 praya tahun ajaran 2019/2020. Jenis Penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *Pre-Exsperimental Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X multimedia SMK Negeri 1 Praya yang berjumlah 30 siswa, dengan sampel menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. Kelas X Multimedia sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan *Paired Sample T Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan *flashcard* terhadap minat belajar siswa (dengan nilai signifikansi $\rho > 0,05$), 2) ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa (dengan nilai signifikansi $\rho > 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan dengan media *Flashcard* terhadap minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis kelas x multimedia di SMK Negeri 1 praya Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata kunci: *Group Investigation, Flashcard, Minat, Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to determinan the influence of the learning model group investigation combined with flashcard media on student interest and learning outcomes in the subject of multimedia x graphic class design in SMK Negeri 1 praya. This type of research is quantitative whit Pre-Experimental Design methos. The population of this study was all students of class x multimedia SMK Negeri 1 Praya totaling 30 student, with samples using the saturation sampling technique (sensus). Multimedia class x as an ekperimental class with 30 a total dtudents. Research design used of One-Group Pretest Posttest. Data collection userd questionnaires and learning tests. Data analysis techniques using Paired Sample T Test. The results showed that 1) there was an influence of the learning group investigation model combined with the flashcard media on students interest in learning (with a significance value of $p < 0,05$) ($0,000 < 0,05$). 2) there was an influence of the learning group investigation model combined with the flashcard media on students in learning outcomes (with a significance value of $p < 0,05$) ($0,000 < 0,05$). Thus it was concluded that there was an influence of the cooperative learning type group investigation model combined with the flashcard learning media students interest and student learning outcomes in the basic subjects of graphic x grade multimedia design at SMK Negeri 1 Praya shcool year 2019/2020.

Keyword: *Group Investigation, Flashcard, Interest, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Pendidikan di Indonesia diatur dalam undang-undang tersendiri mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Tahun 2003, yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam hal ini, tentu saja diperlukan adanya pendidik yang profesional terutama guru. Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada siswa di sekolah dengan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadikan siswa menjadi orang yang cerdas. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi didalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Serta dalam menerapkan berbagai model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada proses belajar mengajar, ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal).

Salah satu faktor dari dalam/internal yang sangat mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar siswa. Dalam kegiatan belajar, minat merupakan proses penggerak didalam diri yang menibulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Menurut Slameto (2010: 57) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan.. Minat mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui minat belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa minat belajar dapat menumbuh semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk belajar, siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong oleh minat maka hasil belajarpun memuaskan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Sementara faktor dari luar/eksternal yang dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar adalah model/metode pembelajaran. Selain siswa, unsur terpenting yang ada dalam kegiatan pembelajaran adalah guru. Guru sebagai pengajar yang memberikan ilmu pengetahuan sekaligus pendidik yang mengajarkan nilai-nilai, aklah, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru mampu untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih model/metode mana yang sesuai dengan keadaan kelas atau siswa, sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan variasi model atau metode yang dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Pada kenyataan yang kita lihat di sekolah SMK Negeri 1 Praya, seringkali guru terlihat aktif dalam proses proses pembelajaran sementara siswanya pasif, sehingga interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajara tidak efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMKN 1 Praya kelas X Multimedia menunjukkan bahwa pembelajaran dasar desain grafis yang terlaksana masih berpusat kepada guru (*teacher centred*). Guru menyampaikan materi pelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, meringkas materi, dan penugasan. Pembelajaran yang monoton mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru tidak menerapkan model dan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa cenderung pasif terhadap materi dasar desain grafis tertentu yang menyebabkan hasil belajar

siswa kelas X Multimedia pada pembelajaran dasar desain grafis di SMKN 1 Praya juga masih tergolong tidak maksimal. Sebab model pembelajaran yang dikembangkan didalam kelas masih mengacu pada pembelajaran yang tidak dapat menarik minat belajar siswa. Kondisi ini dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan mengikuti pembelajaran dasar desain grafis, selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa lebih cenderung mengobrol dengan teman sebangku bahkan teman yang lainnya. Akibatnya siswa tidak paham dan bingung ketika menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. mengakibatkan minat belajar siswa kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik memberikan solusi yang dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Suprijono (2012:46) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Alternative solusi yang akan diterapkan berkaitan dengan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang merangsang siswa di kelas. peneliti mencoba memberikan solusi dengan model pembelajaran *Group Investigation* dengan berbantuan media *Flashcard*. Karena merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan proyek investigasi kelompok. Hal ini sesuai dengan karakter siswa yang lebih menyukai belajar berkelompok sambil bermain. Model pembelajaran ini sebagai proses pembelajaran yang aktif, sebab siswa akan lebih banyak belajar melalui proses pembentukan dan penciptaan, kerja dalam kelompok dan berbagi pengetahuan serta tanggung jawab individu tetap merupakan kunci keberhasilan pembelajaran.

Beberapa peneliti telah menerapkan model pembelajaran *Group Investigation* (GI) pada proses pembelajaran di dalam kelas diantaranya (Ariadi, Renda, & Rati, 2014; Zahm, McCarthy Veach, & LeRoy, 2008; Christina, & Kristin, 2016) sementara itu, yang telah menerapkan media pembelajaran *Flashcard* yang dipadukan dengan model pembelajaran group investigation (Wijayanti & Wiyono, 2015; Handayani, Yeni, & Titin, 2017; Fitri, Abdi, & Harun, 2017). Pada penelitian ini, peneliti telah menerapkan model pembelajaran GI berbantuan media *flashcard* yang bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran yang lebih unggul terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X Multimedia di SMKN 1 Praya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif bentuk eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2018:72). Adapun jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian bentuk *One-Grup Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Multimedia SMKN 1 Praya, yang berjumlah satu kelas yaitu kelas X MM yang terdiri dari 30 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *Sampling Jenuh (sensus)*. *sampling jenuh (sensus)* adalah teknik menentukan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel objek (Sugiyono,2018: 118). Adapun kelas yang dipilih menjadi kelas eksperimen adalah kelas X MM berjumlah 30 siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* yang berbantuan media *flashcard*. Model pembelajaran *Group Investigation* merupakan variabel bebas (*independent*) sementara minat dan hasil belajar merupakan variabel terikat (*dependent*).

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Juli sampai 24 Agustus tahun 2019 di kelas X multimedia SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Kuisisioner/ Angket dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar Kuisisioner/ Angket dan instrumen evaluasi. Dimana instrumen

lembar Kuisisioner/ Angket berisi indikator-indikator minat yang harus di capai siswa, sedangkan instrumen evaluasi berisi soal-soal pilihan ganda (*multiple-choice*) dengan jumlah 5 opsi pilihan yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dimana teknik statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah distribusi frekuensi dalam bentuk penyajian data berbentuk tabel. Sementara itu teknik statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T Test*. Sebelum melakukan uji *Paired Sample T Test*. terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas menggunakan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah melakukan pengujian validitas, Kuisisioner/ Angket tersebut selanjutnya digunakan untuk mengukur minat belajar siswa di kelas eksperimen. Adapun rekapitulasi setelah perlakuan pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Minat Belajar Siswa

Data Statistik	Konvensional	GI
Mean	58,87	83,93
Median	59,00	85,00
Modus	59	85
Std. Deviasi	2,991	3,723
Variansi	8,947	13,857
Skor Minimum	51	75
Skor Maximum	64	89
Rentang	13	14

Berdasarkan tabel analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional memperoleh minat belajar yang jauh lebih rendah dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation*. Metode konvensional mendapatkan skor tertinggi 64 dan skor terendah 51 dengan rata-rata yaitu 58,87, Sedangkan untuk kelas eksperimen *Group Investigation* mendapatkan skor tertinggi 89 dan skor terendah 75 dengan rata-rata yaitu 83,93 maka dapat disimpulkan bahwa adanya kecendrungan minat belajar yang dimiliki siswa, setelah menggunakan model pembelajaran *Group Investigation*.

Setelah melakukan pengujian validitas, maka tes tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa baik *pretest* maupun *posttest*. Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Data Statistik	Konvensional (Pretest)	Group Investigation (Posttest)
Mean	60,83	84,17
Median	60.00	85.00
Modus	50	85
SD	8,416	6,833
Variansi	70,833	46,695
Skor Min	50	75
Skor Max	75	95
Rentang	25	20

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional memperoleh hasil belajar lebih rendah dibandingkan dengan hasil nilai *posttest* yang menggunakan model pembelajaran *Group Investigation*. Pada *pretest* memperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata yaitu 60,83. Sedangkan untuk *posttest* mendapatkan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 75 dengan rata-rata yaitu 84,17.

Hasil uji normalitas data pada aspek minat menunjukkan bahwa pada *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,800 dan *posttest* sebesar 0,544 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas data minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel.3. Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa

Data	Kelas eksperiment	Asym-Sig	Keterangan
Minat	Pretest	0,800	Normal
	Posttest	0,544	Normal

Sementara itu, untuk hasil uji normalitas data pada aspek hasil belajar menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0.455 dan *posttest* pada sebesar 0.522 sehingga lebih besar dari 0.05. dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal. . Adapun hasil uji normalitas data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel.4 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Data	Kelas eksperiment	Asym-Sig	Keterangan
Hasil Belajar	Pretest	0,455	Normal
	Posttest	0,522	Normal

Selain uji normalitas, uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan one way anova. Untuk menguji apakah *pretest* dan *posttest* berasal dari sampel yang sama (homogen) maka dilakukan uji homogenitas. Dimana hasil uji homogenitas data angket minat belajar siswa memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,183 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa kelas X Multimedia adalah Homogen. Adapun hasil uji homogenitas data angket minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel .5 Hasil Output Uji Homogenitas Data Minat Belajar Siswa

Variabel	Sig	Keterangan
Minat	0,183	Homogen

Sementara itu, untuk uji homogenitas data hasil belajar siswa memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,127 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada *prettest* dan *posttest* adalah homogen. Hasil uji homogenitas data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel .6 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

Variabel	Sig	Keterangan
Hasil belajar	0,127	Homogen

Hipotesis diuji menggunakan SPSS Versi 16 *paired samples T test*. Hipotesis pertama berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan *Flashcard* terhadap minat siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *Paired Samples T Test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $(30,494 < -2,045)$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Flashcard* terhadap minat siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X MM di SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020. Hasil pengujian statistik dapat dilihat pada tabel 7 dibawah ini:

Tabel.7 Hasil Uji Hipotesis Pertama (Minat siswa)

<i>Paired samples T test</i>	T	Df	Sig.(2-tailed)
Minat siswa	30,494	29	.000

Hipotesis diuji menggunakan SPSS Versi 16 *paired samples T test*. Hipotesis kedua berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan *Flashcard* terhadap minat siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *Paired Samples T Test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $(-12,636 < -2,045)$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$. ($0,000 < 0,05$) maka H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X MM di SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020. Hasil pengujian statistik dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini:

Tabel .8 Hasil Uji Hipotesis kedua Hasil Belajar Siswa *Paired Samples T Test*

<i>Paired Samples T Test</i>	T	Df	Sig.(2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	12,636	29	.000

Pembahasan

Hipotesis pertama berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Flashcard* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS versi 16 diperoleh hasil bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan *Flashcard* terhadap minat siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan diperoleh nilai $-t_{hitung}$ sebesar -30,494 dan $-t_{tabel}$ sebesar -2,045 hal ini berarti $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$. ($0,000 < 0,05$) dengan demikian H_{a1} diterima. Diterimanya H_{a1} disebabkan karena sebelum diterapkan model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan *Flashcard* siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran karena guru menggunakan metode konvensional. Akan tetapi setelah menerapkan model pembelajaran *Group Investigation* yang dipadukan dengan *Flashcard* terlihat lebih aktif. Hal ini terbukti dengan beberapa faktor, diantaranya siswa lebih semangat belajar dan perhatian yang lebih serius, siswa lebih aktif berdiskusi, siswa juga bersamangat mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta mengurangi rasa kejenuhan, karena model pembelajaran yang diterapkan lebih menarik dan bervariasi dibandingkan dengan metode konvensional.

Sementara hipotesis kedua berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil data yang digunakan pada hipotesis ini yaitu nilai *pretest* dan *posttest*, kemudian diuji menggunakan SPSS versi 16 *Paired Samples T Test* dengan kepercayaan $\alpha = 0,05$. Hasil hipotesis diterima apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai pada T_{hitung} sebesar 12,636 dan nilai T_{tabel} sebesar 2,045 hal ini berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ yaitu ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima, sehingga pada penelitian ini diterima kebenaran bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan adanya pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan *Flashcard* pada materi dasar desain grafis karena aktivitas siswa pada model pembelajaran yang diterapkan lebih menuntut peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional karena terdapat beberapa siswa pada nilai *pretest* yang masih belum tuntas dalam tes hasil belajar pada materi dasar desain grafis, hal tersebut dipengaruhi karena minat siswa pada proses pembelajaran juga masih kurang.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan hasil analisis yang dilakukan, maka dapat diratik kesimpulan bahwa 1) H_{a1} diterima artinya ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Flashcard* terhadap minat belajar siswa kelas X multimedia SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020 . 2) H_{a2} diterima artinya ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas X multimedia SMK Negeri 1 Praya tahun ajaran 2019/2020. Salah satu langkah yang bisa digunakan guru adalah dengan melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran GI berbantuan media *Flashcard*. Karena dengan menggunakan model pembelajaran GI berbantuan media *Flashcard* dapat

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sehingga siswa akan lebih memahami materi dan akan lebih mudah dalam menyerap serta menimbulkan kesenangan dan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran.

REFERENSI.

- Ariadi, I. P., Renda, N. T., & Rati, N. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) dan Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 217-230.
- Fitri, H., Abdi, A. W., & Harun, M. Y. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card Dan Flipchart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 2(2).
- Handayani, D. R., Yeni, L. F., & Titin (2017) Pengaruh Group Investigation Berbantuan Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Jamur. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1). 1-13
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012) *Cooveratif Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, F. M., & Wiyono, E. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (Gi) dengan Menggunakan Media Flash Card untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 5(1).
- Zahm, K. W., McCarthy Veach, P., & LeRoy, B. S. (2008). An investigation of genetic counselor experiences in peer group supervision. *Journal of Genetic Counseling*, 17(3), 220-233.