

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *GUIDE DISCOVERY*
LEARNING DAN TEKNIK STIKER IDE TERHADAP
HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X
SMA N 2 LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah Satu Syarat untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

NOPI AULIA RAHMI
65094/05

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Pengaruh Penggunaan Model *Guide Discovery Learning*
Dan Teknik Stiker Ide Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa
Kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Basung**

Nama : Nopi Aulia Rahmi
NIM/TM : 65094/2005
Keahlian : Tata Niaga
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Maret 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Bustari Muchtar
NIP. 19490617 197503 1 001

Dra. Armida S, M.Si
NIP: 19660206 199203 2 001

Mengetahui:

Ketua Prodi Pekon FE UNP

Drs. H. Syamwil, M.Pd
NIP.19590820 198703 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi Keahlian Tata Niaga
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*

Pengaruh Penggunaan Model *Guide Discovery Learning* dan

Teknik Stiker Ide Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa

Kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Basung

Nama : Nopi Aulia Rahmi
BP/NIM : 2005/65094
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Keahlian : Tata Niaga
Fakultas : Ekonomi

Padang, Maret 2011

Tim Penguji

No. Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. H. Bustari Muchtar	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Armida S, M.Si.	2. _____
3. Anggota	: Drs. Auzar Luky	3. _____
4. Anggota	: Dr. Hj. Susi Evanita, MS	4. _____

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**Pengaruh Penggunaan Teknik Stiker Ide dan *Guide Discovery Learning*
Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2**

Lubuk Basung

Nama : Nopi Aulia Rahmi
BP/NIM : 2005/65094
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Keahlian : Tata Niaga
Fakultas : Ekonomi

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Bustari Muchtar
NIP. 19490617 197503 1 001

Dra. Armida S, M.Si
NIP: 19660206 199203 2001

ABSTRAK

Nopi Aulia Rahmi: 65094-2005. Pengaruh Penerapan Model *Guide Discovery Learning* dan Teknik Stiker Ide Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 2 Lubuk Basung

Pembimbing 1. Prof. Dr. H. Bustari Muchtar

Pembimbing 2. Dra. Armida S, M.Si

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan model *Guide Discovery Learning* dan Teknik Stiker Ide dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Penelitian ini dilaksanakan pada pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Basung. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan rancangan penelitian teknik *Post test only control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Basung.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Basung, dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas XG SMA Negeri 2 Lubuk Basung sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas XJ SMA Negeri 2 Lubuk Basung sebagai kelas kontrol. Data diperoleh dari hasil tes formatif mengenai pokok bahasan “Permintaan, Penawaran dan Harga Keseimbangan”. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 79.89 lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol 69.70, sedangkan z-test menunjukkan bahwa $z_{hit} = 5.31$ dan $z_{tab} = 1.96$ pada $\alpha = 0,05$ sehingga $z_{hit} > z_{tab}$ artinya siswa yang diajar dengan *guide discovery learning* dan teknik stiker ide mempunyai hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang berarti penggunaan model teknik stiker ide pada *Guide Discovery Learning* dalam pembelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model teknik stiker ide pada *Guide Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat-Nya dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : **Pengaruh Penerapan Model *Guide Discovery Learning* dan Teknik Stiker Ide Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 2 Lubuk Basung**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Bustari Muchtar selaku pembimbing satu dan Ibu Dra. Armida S. M.Si selaku pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis sampai selesai skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Syamsul Amar B, M.S. Selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, yang telah menyediakan fasilitas dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
3. Bapak dan Ibu tim penguji skripsi saya ini: (1) Prof. Dr. H. Bustari Muchtar , (2) Dra. Armida. S. M.Si (3) Drs. Auzar Luky (4) Dr. Susi Enavita, M.S yang telah menguji dan memberikan saran perbaikan untuk skripsi saya ini.
4. Bapak / Ibu Dosen Fakultas Ekonomi yang telah membantu. Penulis selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Drs. Baharuddin Lubis, M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 2 Lubuk Basung.
6. Bapak dan ibu guru serta staf pegawai Tata Usaha SMA Negeri 2 Lubuk Basung.
7. Orang tua, adik dan kakak yang telah memberikan dorongan, semangat, do'a serta pengorbanan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
8. Rekan – rekan seperjuangan, khususnya Pendidikan Ekonomi TTN Angkatan Tahun 2005 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	9
1. Hasil Belajar	9
2. Pembelajaran Ekonomi	15
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31

C. Populasi dan Sampel	32
D. Variabel dan Data	32
E. Prosedur Penelitian	33
F. Definisi Operasional	35
G. Instrumen Penelitian	36
H. Teknik Analisis Data	40
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	45
B. Hasil Penelitian	50
1.Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	50
2.Deskripsi Data Penelitian.....	54
3.Analisis Inferensial.....	59
C. Pembahasan.....	61
 BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata – Rata Semester 1 Ekonomi dan Persentase Ketuntasan Siswa Kelas X SMAN 2 Lubuk Basung tahun Ajaran 2009/2010	3
2. Rancangan Penelitian	31
3. Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol.....	32
4. Kegiatan Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen dan kelas control	35
5. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal	39
6. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	40
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	41
8. Aspek fisik SMAN 2 Lubuk Basung	48
9. Nilai Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	56
10. Nilai Beda Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
11. Uji Normalitas Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
12. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Skenario Pembelajaran	69
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	71
Lampiran 3 Soal Cerita	87
Lampiran 4 Kisi-kisi Soal	88
Lampiran 5 Uji Validitas.....	89
Lampiran 6 Daya Pembeda dan Analisis Indeks Kesukaran	91
Lampiran 7 Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	92
Lampiran 8 Ulangan Formatif Ekonomi (IPS) Kelas X.....	93
Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Tes Akhir	99
Lampiran 10 Nilai Post-Test Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	100
Lampiran 11 Frekuensi Kelas Eksperimen Dan Kontrol	101
Lampiran 12 Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Uji liliefors	103
Lampiran 13 Uji Homogenitas.....	105
Lampiran 14 Uji Hipotesis	106
Lampiran 15 Nilai frekuensi kelas eksperimen dan kelas kontrol	107
Lampiran 14 Tabel Nilai Kritis untuk Uji Liliefors.....	108
Lampiran 16 Tabel Distribusi F	109
Lampiran 17 Tabel Distribusi Normal	113
Lampiran 18 Foto-foto Dokumentasi.....	119

B A B I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembangunan yang begitu pesat serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih di setiap negara membutuhkan manusia yang berkualitas sebagai tenaga penggerak. Oleh karena itu untuk memajukan suatu negara tidak dapat dilakukan tanpa kemajuan sektor pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan akan dihasilkan generasi yang terampil dan mampu memanfaatkan segala sumber daya yang ada secara efektif dan efisien untuk pembangunan.

Pendidikan khususnya Ekonomi mempunyai peranan yang strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi industrialisasi dan globalisasi. Potensi ini dapat terwujud jika pendidikan Ekonomi mampu melahirkan siswa yang cakap, terampil, dan berhasil menumbuhkan kemampuan berpikir logis, bersifat kritis, inisiatif, dan tanggap terhadap perubahan dan perkembangan zaman. Kualitas sumber daya manusia seperti ini dapat menjamin keberhasilan upaya penguasaan teknologi untuk pembangunan Indonesia.

Mengingat pentingnya peranan pendidikan, banyak usaha yang dilakukan pihak yang terkait dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam bidang Ekonomi. Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) telah mengambil langkah-langkah kebijaksanaan seperti perbaikan terhadap sistem pengajaran yang menyangkut

penyempurnaan kurikulum, penempatan dan pemerataan tenaga pendidikan, penataran guru bidang studi, penambahan sarana dan prasarana, penggunaan metode yang inovatif sampai penyediaan media pengajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMAN 2 Lubuk Basung tentang permasalahan belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut, diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi teridentifikasi rendah. Motivasi siswa yang rendah dapat dilihat dari kurangnya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Berdasarkan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran Ekonomi diketahui siswa tidak memiliki kemauan yang keras dalam belajar, takut untuk bertanya karena merasa malu dan takut salah. Siswa hanya menerima apa saja yang disampaikan oleh guru sehingga mereka tidak paham apa yang dipelajari.

Selain itu, kenyataan di sekolah dalam pembelajaran siswa juga tidak dilibatkan secara aktif selama proses pembelajaran sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa. Kegiatan belajar sifatnya pasif, siswa mengikuti pelajaran tanpa rasa keingintahuan akan materi yang disampaikan guru, tanpa mengajukan pertanyaan dan tanpa sikap yang baik, yang akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Meskipun telah dilaksanakan berbagai usaha perbaikan, namun kenyataannya mata pelajaran Ekonomi masih kurang dimengerti dan dipahami oleh siswa dan dianggap sebagai pelajaran yang tidak menarik serta membosankan. Kondisi seperti ini akan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Pencapaian siswa dalam memahami pelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapainya. Hasil belajar dapat dijadikan salah satu indikator untuk melihat sejauh mana pembelajaran Ekonomi di sekolah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMAN 2 Lubuk Basung dapat dilihat nilai mata pelajaran Ekonomi kelas X SMAN 2 Lubuk Basung belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Berikut pada Tabel 1 dapat dilihat nilai rata-rata semester I Ekonomi:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Semester 1 Ekonomi dan Persentase Ketuntasan Siswa Kelas X SMAN 2 Lubuk Basung tahun Ajaran 2009/2010

Kelas X	Nilai Rata-rata	KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)	Siswa Yang Tuntas	Siswa Yang Tidak Tuntas	% Ketuntasan	
					Tuntas	Tidak Tuntas
X A	75,5	75	23	7	77	23
X B	75,1	75	21	11	68	32
X C	68,2	65	20	15	57	43
X D	66,2	65	25	10	74	29
X E	65,3	65	23	12	66	34
X F	67,5	65	25	10	74	29
X G	62,5	65	21	14	60	40
X H	64,2	65	23	12	66	34
X I	60,5	65	19	16	54	46
X J	64,2	65	18	15	57	43

Sumber : Guru Bidang Studi Ekonomi Kelas X tahun 2010

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran ekonomi di SMAN 2 Lubuk Basung berbeda di setiap kelas. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat belum semua kelas mencapai rata-rata di atas KKM. Dari 10 kelas yang ada, kelas XA, XB, XC, XD, XE dan X F yang rata-ratanya di atas KKM. Tetapi Kelas XA dan XB yang merupakan kelas unggul yang KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) nya untuk mata pelajaran ekonomi adalah 75

belum semua siswanya mencapai KKM pelajaran ekonomi. Sedangkan kelas yang lainnya yaitu kelas XG, XH, dan XJ nilai rata-ratanya berada di bawah KKM. Untuk keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang dapat menuntaskan materi dengan ketuntasan kelas sebesar 75% dari siswa. Berdasarkan data di atas hanya kelas XA yang mencapai ketuntasan. Dari data yang ada target KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) belum dapat dicapai oleh sembilan kelas di SMAN 2 Lubuk Basung.

Dari fenomena di atas terlihat bahwa hasil belajar mata pelajaran Ekonomi belum memuaskan. Hal ini terjadi karena berbagai faktor yang mempengaruhi kesuksesan siswa dalam proses pembelajaran. Belajar merupakan sebagai proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan dalam tingkah laku dan kecakapan. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kecerdasan, minat, bakat, kesehatan dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri diantaranya yaitu guru, bahan ajar, metode pengajaran, media pembelajaran dan suasana kelas.

Pada kelas yang siswanya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum salah satunya dapat disebabkan oleh faktor eksternal, di antaranya pembelajaran yang berlangsung selama ini cenderung hanya memusatkan pembelajaran pada guru (*Teacher Centred*), sehingga siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran kurangnya penggunaan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan agar dapat

menarik perhatian siswa untuk belajar yang pada akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Sesuai dengan observasi awal yang peneliti lakukan, rendahnya hasil belajar siswa berkaitan erat dengan rendahnya minat baca siswa terhadap buku teks ekonomi, hal itu disebabkan buku pelajaran ekonomi banyak teori, bersifat hafalan, selain hal tersebut rendahnya hasil belajar siswa disebabkan pula oleh model pembelajaran yang terpusat pada guru. Sehingga siswa merasa sulit untuk menyampaikan pendapat serta pertanyaan yang ada pada diri mereka. Dalam kondisi seperti ini siswa cenderung pasif menerima materi, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak serius mendengarkan gurunya saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi masalah di atas guru harus mampu memilih strategi, metode dan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan aktifitas siswa dan motivasi belajar. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran aktif. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran yang penulis coba terapkan adalah dengan model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*). *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat atau merujuk pada siswa sendiri yang aktif mencari dan menemukan pengetahuan atas fenomena-fenomena gejala alam yang terjadi di sekitar.

Pada akhir pembelajaran, kegiatan guru bersama siswa adalah menutup pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian dan pemahaman siswa serta untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Kegiatan menutup pembelajaran merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan guru untuk menjadikan belajar tidak terlupakan oleh siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi pembelajaran perencanaan masa depan dengan menggunakan teknik stiker ide. Penggunaan teknik stiker ide ini bisa memudahkan siswa untuk mengingat materi yang telah mereka pelajari karena teknik stiker ide ini dibuat dengan menggunakan kalimat seperti iklan dan kalimat itu sendiri merupakan ide dari pemikiran mereka sendiri.

Sistem pengajaran ceramah yang sampai kini masih banyak diterapkan di sekolah-sekolah, proses pembelajaran berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif yang hanya mendengarkan dan mencatat saja. Hal ini tentu saja sangat membosankan bagi siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan fikiran mereka pun melayang kemana-mana. Akibatnya tidak sedikitpun materi yang tersimpan dalam ingatan dan memori siswa. Jika hal ini berlangsung terus-menerus dalam waktu yang lama maka minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa juga akan menurun. Beberapa penelitian membuktikan belajar dengan mengalami langsung apa yang dipelajari akan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang lain atau guru menjelaskan.

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : **“Pengaruh Penerapan Teknik Stiker Ide Pada *Guide Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 2 Lubuk Basung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar Ekonomi siswa rendah, karena sebagian siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM.
2. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih rendah.
3. Masih rendahnya minat siswa untuk membaca buku pelajaran.
4. Kurangnya variasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
5. Proses belajar mengajar masih terpusat pada guru.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini fokus pada masalah yang sedang diteliti, dan untuk mencegah meluasnya masalah pembahasan serta mengingat berbagai keterbatasan, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan yang menyangkut dengan pengaruh pemanfaatan metode *guide discovery learning* (belajar penemuan terbimbing) dan teknik stiker ide.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh

yang berarti penerapan teknik stiker ide pada *guide discovery learning* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA N 2 Lubuk Basung.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh penerapan teknik stiker ide pada *guide discovery learning* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA N 2 Lubuk Basung.

F. Manfaat penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat berguna untuk :

1. Guru, sebagai masukan dalam memilih model yang akan digunakan dalam pembelajaran ekonomi, terutama untuk model pembelajaran *Discovery Learning* dan teknik stiker ide di sekolah.
2. Siswa, untuk membantu dalam belajar, sehingga dapat menguasai konsep ekonomi secara lebih efektif dan efisien.
3. Peneliti, untuk menambah pengalaman, khususnya tentang hasil belajar ekonomi siswa model pembelajaran *Guide Discovery Learning*. Dan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana pendidikan ekonomi di jurusan ekonomi FE UNP.
4. Peneliti lain, memberi motivasi untuk mengembangkan lebih luas penelitian yang sejenis atau bidang lain.

BAB II

Kajian Teori, Kerangka Konseptual dan Hipotesis

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami konsep pembelajaran. Untuk mengetahui apakah siswa telah belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran.

a. Pengertian Hasil Belajar

Hamalik (2001:21) mengemukakan bahwa:

“Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, keterampilan, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan perkembangan jasmani. Perubahan tingkah laku pada diri seseorang, dimana perubahan tersebut dapat berupa nilai, sikap, dan pengetahuan”.

Hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian hasil belajar yang menunjukkan sejauh mana pencapaian pemahaman materi yang dikuasai oleh siswa. Hasil belajar biasanya diberikan dalam bentuk nilai. Nilai siswa yang tinggi menunjukkan hasil belajar yang baik, dan nilai siswa yang rendah berarti pemahamannya masih kurang. Penilaian ini bertujuan untuk melihat apakah usaha yang dilakukan guru melalui pembelajaran sudah mencapai tujuan.

Hasil belajar seorang peserta didik biasanya dinyatakan dengan angka, untuk mendapatkan nilai tersebut dilakukan penilaian. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai, dengan kata lain tujuan itu adalah sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Penilaian kegiatan belajar dan nilai hasil dapat dilakukan dengan suatu alat evaluasi berupa tes. Dimiyati dan Mujiono (1999:200) mengemukakan bahwa "Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau hasil belajar".

Dari hasil evaluasi didapat berupa data kuantitatif, yakni angka-angka sebagai indikator yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran angka atau bilangan numerik dalam hasil belajar disebut data mentah. Agar skor ini mempunyai nilai sehingga dapat ditafsirkan untuk menentukan prestasi peserta didik perlu diolah menjadi skor masak. Penskoran merupakan langkah pertama dalam proses pengolahan hasil tes pekerjaan siswa. Penskoran adalah suatu proses pengubahan jawaban. Jawaban tes menjadi angka-angka (mengadakan kuantifikasi).

Angka-angka hasil penskoran itu kemudian diubah menjadi nilai-nilai melalui suatu proses pengolahan tertentu. Penggunaan simbol untuk menyatakan nilai-nilai itu adalah dengan angka, seperti angka dengan

rentangan 0-10, 0-100, ada pula yang dengan huruf A, B, C, D dan E. Cara menskor hasil tes objektif atau tes essay.

Penilaian hasil belajar memiliki tujuan tersendiri dalam pembelajaran. Arikunto (2005:39) mengemukakan bahwa "Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mendapat pengetahuan siswa mana yang berhak melanjutkan pelajaran karena sudah berhasil menguasai materi dan apakah metoda mengajar yang digunakan sudah tepat atau belum".

Purwanto (1991:7) berpendapat bahwa "Hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator tes, hasilnya kemudian diolah oleh guru dan diberikan penilaian". Adapun tujuan penilaian, menurut Arikunto (2006:11) "Penilaian dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan. Keberhasilan suatu program ditentukan oleh beberapa faktor yaitu faktor guru, metode mengajar, kurikulum, sarana, dan sistem administrasi".

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses yang kompleks yang dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling menentukan, dengan kata lain kesuksesan siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor.

b. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Belajar sebagai proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan dalam tingkah laku dan kecakapan. Berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung pada bermacam-macam faktor.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2003:54-72) adalah:

1) Faktor-faktor intern, terbagi atas faktor :

a) Faktor jasmaniah, meliputi:

- (1) Faktor kesehatan, dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit.
- (2) Cacat tubuh, sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.

b) Faktor psikologis

- (1) Intelegensi, kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui / menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
- (2) Perhatian, keaktifan jiwa yang dipertinggi.
- (3) Minat, kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.
- (4) Bakat, kemampuan untuk belajar.
- (5) Motif, *an effective-conactive factor which operates in determining the direction of an individuals behaviour towards an end or goal, consiostly apprehended or unconsiostly.*
- (6) Kemampuan, suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- (7) Kesiapan, kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi.

2) Faktor-faktor ekstern, terdiri atas:

a) Faktor keluarga, meliputi:

- (1) Cara orang tua mendidik, keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama.

- (2) Relasi antara anggota keluarga, yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya.
- (3) Suasana rumah, dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian yang sering terjadi dalam keluarga dimana anak berada dan belajar.
- (4) Keadaan ekonomi keluarga, erat kaitannya dengan belajar anak.
- (5) Pengertian orang tua, anak perlu dorongan dan pengertian orang tua.
- (6) Latar belakang kebudayaan, tingkat pendidikan atau kebiasaan dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar.

b) Faktor sekolah, meliputi:

- (1) Metode mengajar, suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar.
- (2) Kurikulum, sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa.
- (3) Relasi guru dengan siswa, guru yang kurang berinteraksi dengan siswa menyebabkan proses pembelajaran itu kurang lancar.
- (4) Relasi siswa dengan guru, guru yang kurang mendekati siswa tidak akan melihat bahwa di dalam kelas ada grup yang saling bersaing secara tidak sehat.
- (5) Disiplin sekolah, erat hubungannya dengan kerajinan siswa salam sekolah dan juga belajar.
- (6) Alat pelajaran, erat hubungannya dengan cara belajar siswa.
- (7) Waktu sekolah, adalah waktu terjadinya proses pembelajaran di sekolah, waktu itu dapat pagi, siang, sore/malam hari.
- (8) Standar pelajaran di atas ukuran, mengakibatkan siswa merasa kurang mampu dan takut kepada guru.
- (9) Keadaan gedung, keadaan gedung harus memadai di dalam setiap kelas.
- (10) Metode belajar, perlu binaan dari guru agar siswa dapat belajar dengan tepat dan efektif.
- (11) Tugas rumah, guru diharapkan tidak memberikan tugas rumah yang terlalu banyak sehingga siswa tidak bisa mengerjakan hal yang lain.

c) Faktor masyarakat, meliputi:

- (1) Kegiatan siswa dalam masyarakat.
- (2) Mass media.

- (3) Teman bergaul.
- (4) Bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar, faktor itu terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Dalam pembelajaran siswalah yang dituntut untuk aktif, sedangkan guru hanya membimbing dan memberikan kesempatan pada siswa untuk berbuat dan berpikir kritis. Agar siswa dapat belajar secara aktif dan terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa guru dapat memandu siswa dengan menggunakan model pembelajaran aktif (*active learning*).

Secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari siswa sebagai individu, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Keberadaan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar siswa terdapat hubungan yang saling terkait. Misalnya bakat yang ada dalam diri siswa agar dapat berkembang dengan baik, maka perlu ada dorongan dari keluarga dan masyarakat. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik dapat menghambat perkembangan siswa itu sendiri. Berdasarkan faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar tersebut menunjukkan bahwa belajar merupakan proses yang cukup kompleks.

2. Pembelajaran Ekonomi

a. Pembelajaran Ekonomi

Belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Hal ini senada dengan definisi belajar yang dikemukakan Cronbach dalam Sardiman (2006 : 20) yaitu *“Learning is shown by a change in behaviour as a result of experience”*. Belajar ditunjukkan oleh perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Perubahan yang dihasilkan terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang dimiliki siswa.

Agar siswa belajar dengan baik, perlu diciptakan suatu kondisi yang memberi kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi dengan unsur- unsur yang mendukung terbentuknya perubahan yang diharapkan. Proses pengkondisian lingkungan yang memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan komponen komponen yang mendukung terbentuknya perubahan yang diharapkan, disebut sebagai pembelajaran. Dalam interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran, dibutuhkan komponen- komponen pendukung, yang diungkapkan Sardiman (2006:14) sebagai berikut:

“Proses pembelajaran akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi,yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Dalam proses interaksi antara siswa dan guru, dibutuhkan komponen- komponen pendukung yang dirinci dalam ciri- ciri interaksi edukatif, antara lain:

- a. ada tujuan yang ingin dicapai
- b. ada bahan / pesan yang menjadi bahan interaksi

- c. ada pelajar yang aktif mengalami
- d. ada guru yang melaksanakan
- e. ada metode untuk mencapai tujuan
- f. ada penilaian terhadap hasil interaksi

Dalam KTSP, perilaku positif yang diharapkan terwujud selama atau setelah kegiatan pembelajaran berlangsung diistilahkan sebagai kompetensi. Kompetensi baru dapat tercapai dengan baik apabila peserta didik terlibat secara aktif baik mental, fisik, maupun sosial. Kondisi ini juga berlaku dalam pembelajaran ekonomi.

b. Model Pembelajaran Aktif

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga sering kali orang merasa bingung untuk membedakannya. Diantaranya adalah 1) pendekatan pembelajaran, 2) strategi pembelajaran, 3) metode pembelajaran, 4) teknik pembelajaran, 5) taktik pembelajaran, dan 6) model pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan yaitu: 1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan 2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat guru (*teacher centered approach*).

Dari kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Menurut Sanjaya (2006:99) “Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”.

Metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

Sementara itu teknik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalkan terdapat dua orang sama- sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya.

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Dalam pembelajaran diharapkan siswa tidak hanya sekedar duduk mendengar dan mencatat pelajaran, agar apa yang dipelajari tidak cepat dilupakan oleh siswa.

Pembelajaran aktif (*active learning*) pada dasarnya berusaha untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi siswa. Siswa tidak pasif hanya mendengar dan mencatat, tetapi siswalah yang aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat berdiskusi bersama teman-temannya dalam membangun pengetahuan atau pemahaman mereka.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Guide Discovery Learning* dengan menggunakan teknik *striker ide*.

c. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Salah satu model instruksional kognitif yang sangat berpengaruh ialah model dari Jerome Bruner (Dahar, 1996) yang dikenal dengan nama belajar penemuan (*discovery learning*). Bruner menganggap (Dahar, 1996:103), bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Peserta didik hendaknya belajar melalui berpartisipasi secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip agar mereka dianjurkan untuk memperoleh pengalaman, dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri.

Pembelajaran penemuan dibedakan menjadi 2, yaitu pembelajaran penemuan bebas (*Free Discovery Learning*) atau sering disebut *open ended discovery* dan pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*) lebih banyak diterapkan, karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih terarah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Namun bimbingan guru bukanlah semacam resep yang harus diikuti tetapi hanya merupakan arahan tentang prosedur kerja yang diperlukan

Selanjutnya dikemukakan, bahwa belajar penemuan membangkitkan keingintahuan siswa, memberi motivasi untuk bekerja terus sampai menemukan jawaban-jawaban. Lagipula pendekatan ini dapat mengajarkan keterampilan-keterampilan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain, dan meminta para siswa untuk menganalisis dan memanipulasi informasi, tidak hanya menerima saja.

Suatu konsep diperoleh melalui tiga tahap. Pertama adalah tahap ketegorisasi, yaitu upaya mengkategorikan sesuatu yang sama atau tidak sesuai dengan konsep yang diperoleh. Tahap kedua adalah kategori yang tidak sesuai disingkirkan, dan kategori yang sesuai digabungkan sehingga membentuk suatu konsep (*concept formation*). Setelah itu, tahap ketiga adalah suatu konsep tertentu baru dapat disimpulkan. Tahap terakhir inilah yang dimaksud dengan perolehan konsep.

Melalui model ini, perolehan konsep didasarkan pada kondisi reseptif siswa dan sifatnya lebih langsung. Artinya, guru lebih banyak memimpin. Pada tahap pendahuluan guru memotivasi siswa dengan melakukan apersepsi ataupun menggali pengetahuan awal siswa tentang materi melalui kegiatan tanya jawab. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberitahu betapa pentingnya mengetahui konsep apa yang akan dibahas dalam pembelajaran. Berarti, peserta didik akan diberikan suatu masalah, dengan adanya masalah ini siswa dituntut berfikir untuk menentukan tindakan yang bisa dilakukan.

Masalah-masalah tersebut membantu siswa menemukan konsep yang harus dicapai dalam sebuah proses pembelajaran.

Model penelitian yang dapat dikembangkan di kelas adalah model penemuan terbimbing dimana para siswa dihadapkan pada situasi dimana ia bebas untuk mengumpulkan data, membuat dugaan (hipotesis), mencoba-coba (trial and error), mencari dan menemukan keteraturan pola, mengeneralisasi atau menyusun rumus beserta bentuk umum, membuktikan benar tidaknya dugaan itu. Guru bertindak sebagai penunjuk jalan, guru membantu dan memberi kemudahan bagi para siswa sedemikian rupa sehingga mereka dapat mempergunakan ide, konsep dan keterampilan yang sudah mereka pelajari untuk menemukan penemuan yang baru.

Secara umum langkah-langkah yang dapat dilakukan di dalam kelas untuk model penemuan terbimbing ini adalah (www.davis.kl2.ut.us):

- a. *Introduction* adalah suatu proses untuk memulai pembelajaran dengan pengetahuan yang dimiliki siswa dan untuk memotivasi siswa.
- b. *Generating ideas* adalah suatu proses dimana guru menjelaskan tentang keadaan lingkungan belajar, ide pokok dan siswa dituntut aktif memberikan tanggapan dan ide kreatifnya.
- c. *Children explore* adalah siswa dibimbing oleh guru kemudian siswa diberi kesempatan untuk merumuskan suatu masalah tertentu.

- d. *Sharing* adalah siswa diberi kesempatan untuk berbagi berdasarkan hasil penemuannya.
- e. *Clean-up and care* adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengajarkan siswa menghadapi suatu materi pelajaran dan menemukan hasil dari materi pelajaran tersebut.
- f. *Extentions* adalah suatu proses yang dilakukan dengan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk bekerja dalam lingkungan sosial yang berbeda. Siswa dapat bekerja sendiri-sendiri, berpasangan atau kelompok.

d. Teknik Stiker Ide

Menjelang akhir jam pembelajaran, kegiatan guru bersama siswa harus melakukan kegiatan penutup pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa memperoleh gambaran yang utuh tentang pokok-pokok bahan pembelajaran yang sudah dipelajari, mengetahui tingkat pencapaian dan pemahaman siswa terhadap suatu konsep serta untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya kegiatan penutup pembelajaran, boleh dikatakan pembelajaran belum sepenuhnya terlaksana.

Pada akhir pelajaran, agar siswa mengingat apa yang telah dia pelajari, salah satu strategi pembelajaran adalah bagaimana menjadikan belajar menjadi tidak terlupakan. Menurut Melvin (2006:14) cara-cara yang dapat dilakukan guru dalam menutup pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Peninjauan
- b. Penilaian diri
- c. Perencanaan masa depan
- d. Ungkapan perasaan akhir.

Setelah pembelajaran usai, biasanya siswa akan kembali melanjutkan pembelajarannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Melvin (2006:280) yang menyatakan bahwa “Pada akhir dari pelajaran yang menampilkan kegiatan belajar aktif, siswa biasanya akan bertanya, selanjutnya bagaimana? Keberhasilan belajar aktif benar-benar terukur oleh cara menjawab pertanyaan itu-yakni, bagaimana hal-hal yang telah dipelajari di kelas mempengaruhi apa yang dilakukan siswa di masa mendatang”.

Menurut Melvin (2006:21) agar menjadikan belajar tidak terlupakan adalah dengan strategi pembelajaran perencanaan masa depan. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan guru dalam strategi ini, yaitu :

- a. Tetaplah belajar
- b. Stiker ide
- c. Dengan ini saya tetapkan bahwa ...
- d. Kuesioner lanjutan
- e. Berpegangan erat

Dalam penelitian ini, teknik menutup pembelajaran yang digunakan adalah teknik stiker ide. Teknik ini memungkinkan siswa

untuk membuat pengingat, yang mengingatkan mereka supaya menggunakan apa yang telah mereka pelajari. Siswa harus menempelkan stiker ide ini pada sebuah karton besar yang ada di muka kelas.

Menurut Melvin (2006:283-284), langkah-langkah teknik stiker ide dalam menutup pembelajaran adalah :

- a. Memerintahkan kepada siswa untuk membuat stiker yang isinya menyimpulkan sebuah materi dengan kata-kata yang menyerupai sebuah iklan..
- b. Memerintahkan kepada siswa mengungkapkan pendapat mereka sesingkat mungkin dan menuliskan pada stiker tersebut.
- c. Buatlah sebuah galeri pajangan stiker. Dan tempelkan di depan kelas.
- d. Setelah semua stiker terpajang di depan kelas, maka masing-masing siswa dapat membaca semua stiker yang dibuat teman-temannya.

e. Metode Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher oriented*), dimana hampir seluruh pembelajaran itu di dominasi oleh guru dan dalam pelaksanaannya lebih banyak menggunakan metode ceramah. Suherman (2003:79) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran konvensional, guru mendominasi pembelajaran dan guru senantiasa menjawab segera terhadap pertanyaan-pertanyaan siswa. Proses pembelajaran dimulai

dengan motivasi, selanjutnya guru menjelaskan materi pelajaran dan dilanjutkan dengan contoh soal. Setelah selesai memberikan contoh soal, siswa disuruh mengerjakan latihan. Diakhir pembelajaran diberikan kesimpulan dan diberi pekerjaan rumah. Menurut Nasution (2000:209) pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Bahan tidak dirumuskan secara spesifik ke dalam kelakuan yang dapat diukur.
- b. Bahan pelajaran diberikan kepada kelompok atau kelas secara keseluruhan tanpa memperhatikan siswa secara individual.
- c. Bahan pelajaran umumnya disajikan dalam bentuk ceramah, kuliah, tugas tertulis dan media lain menurut pertimbangan guru.
- d. Berorientasi pada kegiatan guru dan mengutamakan kegiatan mengajar.
- e. Siswa kebanyakan bersikap pasif mendengar uraian.
- f. Semua siswa harus belajar menurut kecepatan guru.
- g. Penguatan umumnya diberikan setelah dilakukannya ulangan atau ujian.
- h. Keberhasilan umumnya dinilai guru secara subjektif.
- i. Pengajar umumnya sebagai penyebar dan penyalur informasi utama.
- j. Siswa biasanya mengikuti beberapa tes atau ulangan mengenai bahan yang dipelajari dan berdasarkan angka hasil tes atau ulangan itulah nilai rapor yang diisikan.

Metode konvensional ini adalah metode pengajaran yang sangat sederhana, karena murni komunikasi satu arah, dimana guru memberikan informasi kepada siswa (transmitter) dan sebagai receiver, bahasa sebagai alat komunikasi baik verbal ataupun non verbal merupakan satu-satunya media (Gulo,2002:137).

Suparman (1992:149) mengungkapkan bahwa metode ini tepat untuk diterapkan bila :

- a. Kegiatan instruksional guru
- b. Waktu terbatas, sedangkan informasi yang akan disimpulkan banyak.
- c. Jumlah pengajar sedikit.

Beda metode konvensional dengan metode pembelajaran lain menurut Siwo dalam Home Page (2010:3) yakni :

- a. Pemilihan informasi dilakukan oleh guru
- b. Siswa secara pasif menerima informasi
- c. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
- d. Cenderung terfokus pada satu bidang (berdisiplin)
- e. Perilaku dibagian atas kebiasaan
- f. Hadiah dari perilaku baik adalah pujian dan nilai rapor
- g. Pembelajaran hanya terjadi di dalam kelas
- h. Hasil belajar diukur melalui kegiatan akademik dalam bentuk tes objektif dalam ujian yang diberikan.

Metode ini memiliki banyak kelemahan diantaranya seperti yang dikemukakan Surya (2005:13) yakni :

- a. Siswa menjadi pasif
- b. Guru cenderung bersifat diktator
- c. Perkembangan ilmu sulit dilakukan karena sumber informasi hanya dari guru
- d. Nilai kurang relefan karena hanya menilai dari aspek kognitif siswa saja.

Gulo (2002:138) mengungkapkan bahwa untuk mengurangi kelemahan dalam penyampaian metode ini harus memperhatikan :

- a. Penceramah, dalam hal ini harus benar-benar menguasai bahan ceramah
- b. Sistematika ceramah harus disusun dengan baik dan urutan yang logis
- c. Penyampaian bahan secara jelas, antara lain dengan komunikasi dua arah
- d. Harus memiliki kemampuan bahasa yang baik dan jelas sehingga dapat dengan mudah dimengerti

Disamping metode ini memiliki banyak kelemahan namun masih ada beberapa keunggulan dari metode ceramah ini seperti yang dikemukakan Gulo (2002:138) yaitu :

- a. Hemat dalam penggunaan waktu dan alat

- b. Membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan mendengarnya
- c. Merangsang siswa untuk mampu menggali informasi dari apa yang telah diterangkan oleh dirinya sebagai pemberi informasi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode konvensional mempunyai kebaikan dan keburukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dimana kebaikan metode ini adalah guru dapat menguasai seluruh kelas dan persiapan guru hanya membawa buku dan bahan pengajaran, namun metode ini membuat siswa menjadi pasif dan guru sulit untuk mengetahui dimana tingkat kemampuan siswa memahami apa yang telah disampaikan oleh guru.

Pembelajaran konvensional dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menerangkan pelajaran di depan kelas dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai materi yang dipelajari, kemudian diberi contoh soal dan mengerjakan latihan. Penggunaan pendekatan konvensional sangat tergantung pada kemampuan guru, karena gurulah yang berperan penuh. Kepiawaian guru dalam menguasai bahan, forum atau audience dan keterampilan bahasa atau intonasinya sangat menentukan metode ini.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Fisika Riadatil Qalbi tahun 2003 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi Penemuan Terbimbing

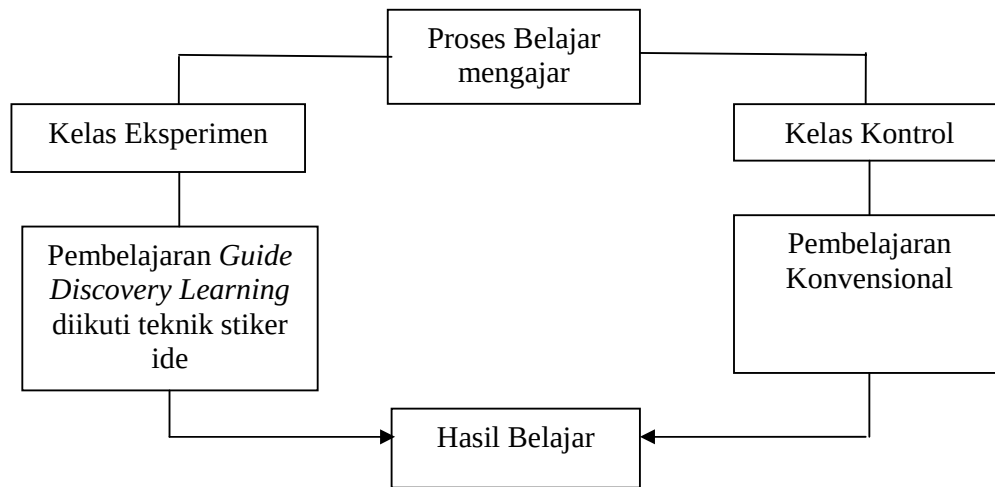
Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA N 7 Padang”. Dari penelitian tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar yang menggunakan strategi penemuan terbimbing.

C. Kerangka Konseptual

Hasil belajar yang diperoleh siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar. Upaya ini sangat penting sebab dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap konsep-konsep pelajaran atau materi yang sedang dipelajari.

Salah satu upayanya yaitu dengan model pembelajaran *guide discovery learning* dan diikuti teknik stiker ide. Model pembelajaran ini merupakan belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia.

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Secara sistematis kerangka konseptual penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Hipotesis kerja (H_i): “siswa yang diajar dengan *guide discovery learning* dan teknik stiker ide mempunyai hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional”.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar Ekonomi siswa kelas X pada kompetensi dasar harga dan jumlah keseimbangan di SMA Negeri 2 Lubuk Basung yang menggunakan model pembelajaran *guide discovery learning* dan teknik stiker ide lebih tinggi dari pada hasil belajar Ekonomi siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, karenanya penggunaan model pembelajaran *guide discovery learning* dan teknik stiker ide membuat siswa lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari.
2. Proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran *guide discovery learning* dan teknik stiker ide lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penggunaan model pembelajaran *guide discovery learning* dan teknik stiker ide lebih efektif dibandingkan dengan hanya menggunakan metode konvensional.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan dari peneliti untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa adalah:

1. Sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran *guide discovery learning* dan teknik stiker ide dalam proses pembelajaran ekonomi pada

kompetensi dasar mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran, dengan adanya model pembelajaran tersebut membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang diberikan sehingga pelajaran mudah diterima.

2. Penelitian ini masih terbatas pada lingkup bahasan yang kecil yaitu pada pokok bahasan permintaan dan penawaran, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya penggunaan model teknik stiker ide pada *guide discovery learning* dapat dilaksanakan pada materi yang lebih kompleks dan ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Depdiknas. (2004). *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar SMA*. Jakarta : Dikjen Pendidikan Dasar dan Menengah. www.ktsdpdiknas.go.id
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1992). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan. Depdikbud.
- Gulo. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Pt. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Home, Page. (2010). *Metode Pembelajaran Konvensional*. Diakses 18 Juli 2010. (Online). <http://www.Network> Pendidikan
- Melvin, L. Silberman. 2006. *Active Learning:101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media dan Nuansa.
- Nasution, S. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi aksara
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Purwanto, Ngalm. (1991). *Prinsip-prinsip dan Teknik Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.