

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN
STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *BOWLING KAMPUS*
DENGAN TIPE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER*
(*GQGA*) PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA
KELAS X DI SMA NEGERI 4 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Ekonomi Pada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang*



OLEH:

SAFRINA DEWI FITRI

2007 / 88686

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

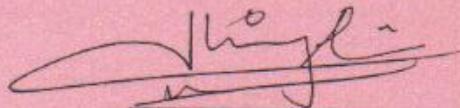
**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN
STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE BOWLING KAMPUS
DENGAN TIPE GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER
(GQGA) PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA
KELAS X DI SMA NEGERI 4 PADANG**

**Nama : SAFRINA DEWI FITRI
BP/ NIM : 2007 / 88686
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Keahlian : Koperasi
Fakultas : Ekonomi
Universitas : Universitas Negeri Padang**

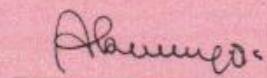
Padang, Januari 2012

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
------------	----------------	-------------	---------------------

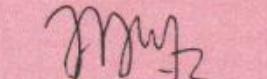
1. Ketua : Dra. Mirna Tanjung, M.S



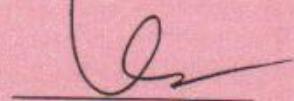
2. Sekretaris : Dra. Armida S, M.Si



3. Anggota : Dr. Marwan, S.Pd, M.Si



4. Anggota : Dra. Wirdati Alwi



ABSTRAK

Safrina Dewi Fitri, 88686-2007, Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Bowling Kampus* Dengan Tipe *Giving Question And Getting Answer (GQGA)* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 4 Padang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Keahlian Koperasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang, 2012

Pembimbing **1. Dra Mirna Tanjung, M.S**
 2. Dra. Armida. S, M.Si

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran tipe *bowling kampus* dengan tipe *giving question and getting answer (GQGA)* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X di SMAN 4 Padang. Hipotesis penelitian adalah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *bowling kampus* dengan tipe *Giving Question And Getting Answer (GQGA)* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X di SMAN 4 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dari penelitian ini yaitu siswa kelas X2 dan X4 SMA N 4 Padang. Teknik pengambilan sampel penelitian adalah *Purposive Sampling*. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan sekunder, kemudian data dianalisis dengan menggunakan uji Z.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas *Bowling Kampus* 82,88 dan kelas *GQGA* 77,25. Dari hasil uji hipotesis diperoleh Z hitung 2,13 dan Z_{tab} 1,96 dengan α 0,05. Jadi $Z_{\text{hitung}} > Z_{\text{tab}}$ maka H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus* dengan strategi pembelajaran aktif tipe *GQGA*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus* dan *GQGA* dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa. Dan jika dibandingkan, pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus* dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa lebih baik dari *GQGA*.

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan jalan keluar bagi suatu permasalahan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Akhirnya, untuk dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa, disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus* dan tipe *Giving Question And Getting Answer (GQGA)* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Bowling Kampus* dengan Tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 4 Padang”.**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dra. Armida. S, M.Si selaku Penasehat Akademik dan pembimbing II dan Ibu Dra. Mirna Tanjung, M.S selaku pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing serta mengarahkan penulis selama proses perkuliahan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan dan Pembantu Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, yang telah menyediakan fasilitas dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dra. Armida. S, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi dan Bapak Rino, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi yang senantiasa memberikan motivasi dan kemudahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Marwan, S.Pd, M.Si dan Ibu Dra. Wirdati Alwi sebagai Tim Penguji Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan saran perbaikan demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak / Ibuk Dosen Fakultas Ekonomi yang telah membantu Penulis selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Padang..
5. Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Padang yang telah memberi izin penelitian.
6. Bapak Drs. Hudzaifah selaku guru Ekonomi kelas X SMA Negeri 4 Padang.
7. Orang tua, kakak dan adik tercinta 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 Angkatan Tahun 2007 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga segala bimbingan dan bantuan serta perhatian yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Amin Ya Rabbil 'alamin.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena kesempurnaan hanya milik Allah. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa

mendatang. Harapan Penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan Penulis khususnya.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	9
1.Hasil Belajar	9
2.Proses Belajar dan Pembelajaran.....	15
3.Strategi Belajar Mengajar	17
4.Strategi Belajar dan Pembelajaran Aktif	19
5.Strategi Belajar Aktif Tipe Bowling Kampus	22
6.Strategi Belajar Aktif Tipe GQGA	24
7. Perbedaan Stategi Pembelajaran Aktif Bowling Kampus Dengan GQGA	26
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan waktu penelitian.....	32
C. Populasi dan sampel	32
D. Variabel dan Data	33
E. Prosedur Penelitian	34
F. Defenisi Operasional	39
G. Instrumen Penelitian	40
H. Teknik Analisis data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	48
1. Gambaran Umum SMA Negeri 4 Padang.....	48
2. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian	50
3. Deskripsi Data Penelitian.....	56
a. Nilai Pre Test.....	57
b. Nilai Post Test	58
c. Perkembangan Nilai Siswa	61
4. Analisis Inverensial.....	62
a. Uji Normalitas	62
b. Uji Homogenitas	63
c. Uji Hipotesis	64
B. Pembahasan	65

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	69
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA 71

LAMPIRAN..... 72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase siswa yang tuntas dan tidak Tuntas UTS Kelas X SMA N 4 Padang.....	2
2. Jumlah Populasi Penelitian	32
3. Jumlah Sampel Penelitiaan	33
4. Skenario Pembelajaran Kelas Ekperimen I dan Eksperimen II.....	36
5. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal	42
6. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	42
7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	43
8. Nilai Pre Test Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II.....	57
9. Nilai Postes Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II	59
10. Perkembangan Nilai Siswa Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II....	61
11. Uji Normalitas Hasil Belajar Pre Test Ekonomi Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II.....	62
12. Uji Normalitas Post Test Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II	63
13. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II	64
14. Uji Hipotesis kelas Eksperimen I dan Eksperimen II.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen I.....	73
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen II	94
3. Kisi – kisi Soal Tes Uji Coba.....	115
4. Soal Uji Coba.....	117
5. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	126
6. Tabulasi Validitas Soal Uji Coba.....	127
7. Kelompok Atas dan Kelompok Bawah	129
8. Indeks Daya Beda	130
9. Tabel Hasil Analisis Daya Beda (D) dan Taraf Kesukaran (P) Uji Coba Test	131
10. Uji Reabilitas Soal Uji Coba.....	132
11. Kisi-kisi Soal Pre Test Dan Post Test	133
12. Soal Pre Test dan Post Test	135
13. Kunci Jawaban Soal Pre Test dan Post Test	144
14. Daftar Perkembangan Hasil Belajar Siswa	145
15. Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Uji Liliefors Data Nilai Pre test dan Post Test Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II	146
16. Uji Homogenitas Pre Test dan Post Test	150
17. Uji Hipotesis (uji Z) Test Awal, Test Akhir, Pre Test dan Post Test	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan yang ditunjang dengan sarana dan prasarana yang lengkap serta komponen-komponen yang terlibat di dalamnya merupakan prioritas utama di bidang pendidikan yang harus dilakukan oleh pemerintah. Pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu mencetak manusia yang memiliki potensi, kemampuan, dan keterampilan yang nantinya bakal ini dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan melanjutkan pembangunan dimasa yang akan datang.

Salah satu pembelajaran sosial yang mampu mencetak manusia yang memiliki potensi, kemampuan, dan keterampilan yang nantinya dapat digunakan untuk kelanjutan hidupnya adalah ekonomi. Ekonomi merupakan ilmu yang lahir dari pengamatan terhadap fenomena sehari-hari. Fenomena sehari-hari seperti, bagaimana orang-orang dalam masyarakat memenuhi kebutuhan akan barang dan jasa, serta masalah yang dihadapi dalam mengusahakan pemenuhan kebutuhan dan sebagainya dapat dijelaskan dengan ilmu ekonomi. Secara umum ekonomi memberikan pengertian penting tentang dunia, dimana manusia hidup. Ilmu ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari usaha atau kegiatan manusia dalam memenuhi segala kebutuhannya. Jadi ilmu ekonomi memegang peran penting dalam kehidupan sehari-hari.

Menyadari akan peranan dan kontribusi ekonomi dalam kehidupan manusia, maka sudah sepatutnya mata pelajaran ekonomi diminati oleh siswa. Untuk itu guru diharapkan dapat membimbing dan mengarahkan siswa agar tujuan pembelajaran Ekonomi dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang penulis lakukan di SMA Negeri 4 Padang, dalam mata pelajaran Ekonomi yang diberikan oleh guru cenderung dengan menggunakan metode ceramah saja yang ternyata bersifat monoton dan menimbulkan kejemuhan bagi para siswanya dalam mengikuti pelajaran Ekonomi. Kejemuhan ini berimbas pada minat dan motivasi siswa untuk belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh pun masih rendah dan kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak tuntas seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester 1 Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 4 Padang Tahun Ajaran 2011/2012

No	Kelas	Rata-Rata Kelas	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Tidak Tuntas	
			Siswa	(%)	Siswa	(%)
1	X 1	75,2	21	65,63	11	34,37
2	X2	72,3	17	53,13	15	46,87
3	X3	65,5	7	21,87	25	78,12
4	X4	71,1	19	59,37	13	40,63
5	X5	68,3	18	56,25	14	43,75
6	X6	67,1	16	40,00	24	60,00
7	X7	63,0	14	35,00	26	65,00
8	X8	60,3	14	35,00	26	65,00

Sumber: Guru Ekonomi Kelas X di SMAN 4 Padang, tahun 2011

Tabel 1 merupakan rata-rata nilai ujian tengah semester 1 ekonomi kelas X di SMA Negeri 4 Padang. Pada mata pelajaran ekonomi ditetapkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Negeri 4 Padang adalah 75. Dari tabel diatas dapat dilihat masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Mengingat mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa khususnya IPS, maka diharapkan siswa mendapatkan hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas X adalah metode mengajar yang digunakan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Siswa hanya mendengar ceramah dari guru sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar, terlihat dengan banyaknya siswa yang tidak memperhatikan, minta izin untuk keluar kelas, berbicara dengan teman sebangku dan berbagai hal negatif lainnya. Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut, maka akan berdampak kurang baik pada proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran ekonomi. Agar siswa dapat memahami dan menguasai sepenuhnya konsep-konsep yang diajarkan guru, perlu adanya strategi, teknik yang dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. Guru hendaknya mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk bebas mengeluarkan ide, gagasan, dan kreativitas dalam belajar. Kebebasan ini tentu dalam batas-batas yang telah ditetapkan guru. Jadi siswa ikut aktif dan tidak pasif seperti yang selama ini kita lihat. Menurut Sardiman (2009:145) “guru harus dapat

merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi sesuatu, menumbuhkan swadaya (aktifitas) dan daya cipta (kreatifitas) sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar.”

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu yang dapat dilakukan guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa adalah dengan strategi pembelajaran aktif (*Active Learning*). Selama pembelajaran berlangsung siswa bukan sekedar mendengarkan apa yang disampaikan guru tetapi mereka harus membaca, berdiskusi, terlibat dalam penyelesaian masalah, dan berpendapat tentang apa yang dipelajari. Dengan demikian perhatian siswa akan tertuju dalam proses pembelajaran, akibatnya siswa akan dapat memahami pelajaran ekonomi. Konfusius dalam Silberman (2006:23) menyatakan bahwa “ yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, yang saya kerjakan saya pahami.” Kemudian Silberman (2006:23) memodifikasi dan memperluas kata-kata bijak Konfusius menjadi,

Yang saya dengar, saya lupa.

Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat.

Yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau didiskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami.

Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan saya dapat pengetahuan dan keterampilan.

Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.

Secara implisit kita dapat melihat segala sesuatu yang hanya dilihat dan didengarkan saja dalam pembelajaran tidak akan dipahami dengan baik oleh siswa. Pembelajaran ekonomi akan mudah dipahami oleh siswa apabila dilakukan pembelajaran dengan melihat, mendengarkan penjelasan guru,

berdiskusi, berpendapat, mengerjakan soal, menanyakan materi yang tidak dipahami, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Ada banyak tipe strategi belajar aktif (*active learning*), salah satu diantaranya adalah *tipe Bowling Kampus*. Strategi bowling kampus merupakan strategi pembelajaran aktif yang mengajak siswa untuk menumbuhkan gaya kreatifitas serta jiwa kemandirian dalam belajar. Strategi ini merupakan satu putaran pengulangan yang standar terhadap materi pelajaran. Strategi ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran karena strategi ini mengacu pada keaktifan belajar siswa, siswa juga dituntut untuk bekerja sama dengan teman-temannya. Strategi *Bowling Kampus* ini dibuat dalam bentuk strategi permainan adu kecepatan dan keterampilan dalam menjawab pertanyaan. Dengan strategi *Bowling Kampus* ini siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung di kelas. Strategi aktif tipe *Bowling Kampus* memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi, dan bertugas untuk menguatkan poin-poin utamanya.

Strategi lain yang juga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*. Tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif (*active learning*). Tipe ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hal yang sudah dimengerti kepada temannya

yang lain. Tipe ini akan meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya dan memberikan sikap saling menghargai antar siswa. Tipe ini memancing siswa untuk menumbuhkan gaya kreatifitas serta jiwa kemandirian dalam belajar. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan dari guru kepada siswa dan dari siswa kepada guru tersebut guru menjadi tahu sejauh mana penguasaan materi siswanya.

Berpijak dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Bowling Kampus* Dengan Tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 4 Padang.”**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian dan latar belakang masalah di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di kelas lebih terpusat pada guru (*teacher oriented*).
2. Kurangnya keaktifan dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran ekonomi.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi masih rendah.
4. Metode pembelajaran ekonomi yang terkadang kurang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran ekonomi.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah serta lebih terpusat sehingga sesuai dengan permasalahan dan tidak terjadi penyimpangan dari tujuan yang

diharapkan dalam penelitian ini maka perlu ditegaskan batasan-batasan masalah yang akan diteliti, yaitu sejauh mana terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus* dengan tipe *Giving Question And Getting Answer (GQGA)* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 4 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus* dengan tipe *Giving Question And Getting Answer (GQGA)* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 4 Padang?

E. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus dengan tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA)* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 4 Padang.

F. Manfaat Peneltian

Setiap kegiatan yang dilakukan hendaknya memberikan manfaat bagi kita semua, begitu juga dengan penelitian ini.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu guna memperoleh sarjana pendidikan (S1) pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

2. Bagi guru bidang studi Ekonomi adalah :
 - a. Untuk meningkatkan profesional guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru-guru khususnya mata pelajaran Ekonomi dalam merencanakan strategi pembelajaran dan penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Melakukan inovasi dalam proses pembelajaran Ekonomi dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, sehingga dapat menciptakan iklim dan suasana yang kondusif dalam pembelajaran.
 - d. Bagi siswa adalah untuk membantu mencarikan mereka solusi dalam meningkatkan minat belajar, sehingga mutu atau hasil belajar siswa dapat meningkat juga dan menjadi lebih baik.
3. Bagi sekolah adalah sebagai informasi untuk meningkatkan prestasi sekolah dan mengembangkan sumber daya guru serta siswa dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi para peneliti berikutnya diharapkan sebagai informasi sekaligus bahan perbandingan penelitian, sehingga dapat melakukan penelitian lebih baik dari apa yang ditemukan dalam penelitian ini.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar dengan perubahan adalah dua gejala yang saling terkait dimana belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti atau hasil dari proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Setelah melalui proses pembelajaran siswa memperoleh informasi dan pengetahuan yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Dimyati dan Moedjiono (2002: 200) menyatakan bahwa:

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata dan simbol.

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 belajar mengajar.

Kunandar (2009:377) menyatakan bahwa:

Evaluasi hasil belajar adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai keberhasilan belajar peserta didik setelah ia mengalami proses belajar selama satu periode tertentu.

Evaluasi bukan sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan atas tujuan yang jelas.

Sudijono (2007:5) menyatakan bahwa :

Evaluasi adalah kegiatan atau proses untuk menilai sesuatu. Untuk dapat menentukan nilai dari sesuatu yang sedang dinilai itu, dilakukanlah pengukuran, dan wujud dari pengukuran itu adalah pengujian, dan pengujian inilah yang dalam dunia kependidikan dikenal dengan istilah tes. ...bahwa pengukuran itu adalah bersifat kuantitatif, hasil pengukuran itu berwujud keterangan-keterangan yang berupa angka-angka atau bilangan-bilangan.

Dengan kata lain, tujuan evaluasi hasil belajar adalah sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dengan suatu alat evaluasi berupa tes yang hasilnya berupa angka atau bilangan. 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 belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan bukti sejauh mana pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang telah diberikan, hasil belajar juga merupakan petunjuk yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, sikap dan nilai siswa setelah belajar. Thoha (2003:1) mengemukakan evaluasi atau penilaian “*A systematic process of determining the extent to which instructional objectives era achieved by pupils*”, evaluasi bukan sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematik, dan terarah berdasarkan atas tujuan yang jelas. Proses belajar yang sesuai dengan tujuannya akan memberikan hasil belajar yang baik pula.

Jadi hasil belajar adalah sesuatu yang mereka peroleh, amati, pahami, dan mereka amalkan dari proses belajar yang mereka lakukan. Hasil belajar terlihat setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar). Dari sudut bahasa, penilai diartikan sebagai proses menentukan nilai atau harga suatu objek.

Menurut Thoha (2003:4) alasan dilakukannya evaluasi terhadap hasil belajar adalah :

- (1) Pertama, yaitu terdapatnya hubungan interdependensi antara jumlah pendidikan, proses belajar mengajar, dan prosedur evaluasi.

- (2) Kedua, yaitu kegiatan mengevaluasi terhadap hasil belajar merupakan salah satu ciri dari pendidikan profesional.
- (3) Ketiga, yaitu dilihat dari pendekatan kelembagaan, kegiatan pendidikan merupakan kegiatan manajemen, yang meliputi kegiatan planning, programming, organizing, actuating, controlling, dan evaluating.

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Dari penilaian dinyatakan hasil yang diperoleh dalam bentuk hasil belajar. Oleh sebab itu tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar.

Penilaian hasil belajar untuk menilai bagaimana pengetahuan, kemampuan, kebiasaan, dan keterampilan serta sikap siswa selama waktu tertentu. Hasil belajar siswa juga digunakan untuk menemukan faktor penyebab keberhasilan dan ketidak keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar.

Masidjo (1995:149) menyatakan bahwa :

Yang dimaksud dengan penilaian ialah kegiatan memperbandingkan hasil pengukuran (skor) sifat suatu objek dengan acuan yang relevan sedemikian rupa sehingga diperoleh suatu kualitas yang bersifat kuantitatif.

Sebagai hasil penilaian sifat suatu objek berupa kualitas yang bersifat kuantitatif yang diberi simbol agar lebih pahami. Simbol yang dipakai dalam penilaian untuk menyatakan nilai tersebut dapat berupa angka dan huruf.

- a. Simbol angka : Skala 0 s/d 4; 1 s/d 10; 1 s/d 100.
Arti simbol angka antara lain 1= amat buruk; 2= buruk; 3= amat kurang; 4= kurang; 5= tidak cukup; 6= cukup; 7= lebih dari cukup; 8= baik; 9= amat baik; 10= istimewa.
- b. Simbol huruf : E; D; C; B; A.
Arti simbol huruf E= gagal; D= meragukan; C= cukup; B= baik; A= amat baik.

Dari kutipan diatas jelaslah bahwa penilaian hasil belajar merupakan memperbandingkan hasil pengukuran suatu objek dengan acuan yang relevan sehingga diperoleh sesuatu yang berkualitas berupa angka dan huruf.

Dalyono (2005:55) ada faktor – faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar siswa yaitu :

- (1) Faktor internal (yang berasal dari dalam diri), seperti kesehatan, intelegensi, bakat, minat, motivasi, dan cara belajar.
- (2) Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri), seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Dari faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam diri atau internal, motivasi merupakan salah satu faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa, Karena jika siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar dan guru tidak mempunyai strategi untuk memotivasi siswa untuk belajar maka hasil belajar siswa bisa rendah dan begitu juga sebaliknya.

b. Jenis – jenis Hasil Belajar

Hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar, hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ketiga aspek penilaian merupakan satu kesatuan yang dapat membentuk hubungan hirarki. Hasil belajar yang dilihat dari berbagai segi berdasarkan taksonomi hasil belajar Bloom dalam Thoha (2003:27) adalah sebagai berikut :

- (1) Kognitif, yaitu berhubungan dengan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan atau yang diperoleh dari proses berpikir dengan urutan pemahaman sebagai berikut :
 - (a) Pengetahuan / hafalan / ingatan (*knowledge*)
 - (b) Pemahaman (*Comprehension*)
 - (c) Penerapan (*application*)
 - (d) Analisis (*analysis*)
 - (e) Sintesis (*synthesis*)
 - (f) Penilaian (*evaluation*)
- (2) Afektif yaitu kemampuan yang berhubungan dengan sikap dan nilai siswa tentang pelajaran, yang mencakup :
 - (a) Penerimaan (*receiving*)
 - (b) Menanggapi (*responding*)
 - (c) Menilai (*valuing*)
 - (d) Mengorganisasikan (*organization*)
 - (e) Predisposisi dan karakteristik pribadi (*characterization by a value or value complex*)
- (3) Psikomotor yaitu berkaitan dengan keterampilan atau skill yang terlihat selama pembelajaran berlangsung dan setelah pelajaran selesai dilakukan, mencakup :
 - (a) *Perception*
 - (b) *Set*
 - (c) *Guided response*

- (d) *Mechanisme*
- (e) *Complex overt response*
- (f) *Adaption*
- (g) *Origination*

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar membutuhkan pengukuran ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Sehingga dapat melihat skor yang didapat oleh anak didik tersebut.

Untuk itulah kemampuan (*skill*) dapat terkontrol sejak awal masuk sekolah hingga akan mendapatkan peningkatan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan anak didik itu sendiri. Ketiga ranah tersebut sangat penting untuk diketahui dalam proses belajar mengajar, fungsinya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa atau anak didik mampu mengaplikasikan apa yang telah didapat. Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

2. Proses Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Manusia telah banyak memulai proses belajar semenjak dilahirkan, telah banyak perubahan dan keterampilan hidup yang dimilikinya karena proses belajar. Belajar dapat mengembangkan potensi diri yang ada, yang dapat meningkatkan kualitas pribadi.

Menurut Suparno (1997:32) bahwa : belajar adalah kegiatan yang aktif dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya. Dari kutipan di

atas dapat dikatakan bahwa belajar menuntut keaktifan siswa untuk tercapainya tujuan pendidikan. Dengan belajar seseorang dapat mampu memahami dan menguasai berbagai hal baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut Sudjana (2001:28) menyatakan bahwa “belajar bukan menghafal dan bukan mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, dan kemampuannya serta aspek-aspek yang ada pada individu.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi disekitar individu dan seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan tertentu dalam dirinya. Perubahan itu muncul setelah siswa berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menimbulkan pengalaman dalam diri siswa.

Pembelajaran adalah suatu upaya untuk memaksimalkan hasil belajar. Hal ini senada dengan pendapat Suparno (1997:34) mengatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu usaha untuk memaksimalkan hasil belajar pada sasaran peningkatan ke tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor”.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan yang banyak melibatkan aktivitas siswa dan peran guru. Peran guru dalam pembelajaran terutama pembelajaran ekonomi bukan hanya sebagai infomator saja, guru

juga berperan sebagai pembimbing dan harus menyediakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Sardiman (2009:12) mengemukakan bahwa “mengajar adalah menciptakan situasi yang mampu merangsang siswa untuk belajar”.

Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks bukan hanya sekadar penyampaian informasi dari seseorang guru kepada siswa. Tingkat keberhasilan belajar siswa biasanya diukur dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh dari hasil evaluasi. Hasil belajar pada hakikatnya dikenal sebagai prestasi belajar yaitu hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri setiap individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Kalau perubahan tingkah laku adalah tujuan yang ingin dicapai dari aktivitas belajar, maka perubahan tingkah laku itulah salah satu indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperolehnya di sekolah.

Menurut Djamarah (2000:85) fungsi hasil belajar itu bukan saja untuk mengetahui sejauh mana kemajuan siswa dalam menyelesaikan aktifitas, tetapi yang lebih penting adalah sebagai alat untuk memotivasi setiap siswa agar lebih giat belajar.

3. Strategi Belajar Mengajar

Guru sebagai penyelenggara kegiatan belajar mengajar dituntut mampu mengupayakan terjadinya interaksi antara murid dengan komponen sistem pembelajaran yang lain secara optimal. Peristiwa interaksi murid dengan pembelajaran lain secara optimal

mengefektifisasikan kegiatan belajar mengajar. Komponen-komponen pengajaran itu terdiri dari guru, materi pembelajaran dan siswa. Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana seperti strategi, media dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta suasana belajar mengajar yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Proses belajar mengajar yang baik hendaknya mempergunakan berbagai jenis strategi mengajar secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain. Strategi mengajar adalah tindakan guru melaksanakan tindakan mengajar. Artinya, usaha guru dalam menggunakan beberapa variabel dalam pengajaran (tujuan, bahan, metode, strategi dan alat, serta evaluasi) agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Soekartawi (1995:60) strategi mengajar adalah penetapan komponen-komponen pengajaran utama agar penyajian isi pelajaran dapat mencapai sasaran belajar dan dapat dipahami oleh siswa secara efektif dan efisien. Kemudian Ahmadi (2005:11) mengungkapkan bahwa strategi merupakan daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar. Sejalan dengan itu Dafid dalam Sanjaya (2007:124) mengemukakan strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Ada dua hal yang patut kita cermati dari pengertian di atas. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian

kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyesunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi di susun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan sebuah strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semua diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.

Strategi pembelajaran dalam rangka pemgembangan kognitif dan aktifitas anak didik merupakan hal terpenting yang mesti diperhatikan. Bila strategi pembelajaran dapat membangkitkan aktifitas anak didik dalam proses belajar mereka juga semakin banyak terjadi dan dengan demikian prestasi belajar mereka akan semakin meningkat.

4. Strategi Belajar dan Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran merupakan pendekatan dalam mengelola pembelajaran, mengentregasikan komponen urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran dan pembelajaran, peralatan dan bahan serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk mencapai koperensi yang telah ditentukan, secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Sanjaya (2007:124) Strategi pembelajaran adalah

perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran yang dikelola oleh guru sebaiknya dapat melibatkan siswa secara aktif karena dengan belajar aktif siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Zaini (2004 : xvi) “pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif.

Belajar aktif menurut Rosyada (2004:165) adalah belajar yang memperbanyak aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dari berbagai sumber, untuk dibahas dalam proses pembelajaran dalam kelas, sehingga memperoleh berbagai pengalaman yang tidak saja menambah pengetahuan, tetapi juga kemampuan analisis dan sintesis. Belajar aktif dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa dan guru dalam proses belajar aktif sama-sama berperan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna.

Penelitian Grinder (1991) dalam Silberman (2006:28) menemukan setiap group yang terdiri dari 30 siswa, rata-rata 22 orang dari mereka dapat belajar dengan efektif selama guru menyediakan campuran pembelajaran aktivitas visual, auditori, dan kinestika. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran aktif, seluruh komponen (visual, auditorial, dan kinestika) diaktifkan. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan terakhir dari kegiatan siswa

adalah melakukan atau mencoba langsung. Seperti yang dinyatakan Jhon Holt (1967) yang dikutip oleh Silberman (2006:26) bahwa proses belajar mengajar meningkat jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal berikut:

- a. Mengemukakan kembali informasi dengan kata-kata mereka sendiri.
- b. Memberikan contohnya.
- c. Mengenalinya dalam bermacam bentuk dan situasi.
- d. Melihat kaitan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lain.
- e. Menggunakannya dengan beragam cara.
- f. Memprediksikan sejumlah konsekuensinya.
- g. Menyebutkan lawan atau kebalikanya.

Proses belajar mengajar sesungguhnya bukanlah menghafal, karena banyak hal yang diingat siswa akan hilang dalam beberapa jam. Untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa harus mampu mengulang atau memahami kembali dengan baik. Disini jelas bahwa bukan zamannya lagi siswa diminta untuk melakukan parrot learning atau sekedar menghafal. Mengutip apa yang dikatakan Einsten dalam Gunawan (2004:174) “saya tidak akan pernah mau menggunakan otak saya untuk menghafal suatu informasi yang bisa saya cari di dalam buku. Saya lebih suka menggunakan otak saya dalam berfikir.”

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan hidup seseorang tidak ditentukan oleh seberapa banyak ia dapat menghafal informasi tetapi lebih ditentukan oleh berapa baik ia dapat memanfaatkan

informasi tersebut, sehingga ia memperoleh umpan balik mengenai seberapa bagus pemahamannya.

5. Strategi Belajar Aktif Tipe Bowling Kampus

Strategi bowling kampus merupakan strategi pembelajaran aktif yang mengajak siswa untuk menumbuhkan gaya kreatifitas serta jiwa kemandirian dalam belajar. Strategi ini merupakan satu putaran pengulangan yang standar terhadap materi pelajaran. Strategi ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran karena strategi ini mengacu pada keaktifan belajar siswa, siswa juga dituntut untuk bekerja sama dengan teman-temannya. Dengan strategi Bowling Kampus ini siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung di kelas. Strategi aktif tipe Bowling Kampus memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi, dan bertugas untuk menguatkan poin-poin utamanya.

Menurut Silberman (2006:261) langkah-langkah strategi pembelajaran aktif bowling kampus terdiri dari

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa tim beranggotakan 3-5 orang.
- b. Guru memberi tiap siswa kartu indeks. Siswa akan mengacungkan kartu mereka untuk menunjukkan bahwa mereka ingin mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Guru menjelaskan aturan permainan:
 - Untuk menjawab sebuah pertanyaan acungkan kartu kalian.
 - Siswa dapat mengacungkan kartu sebelum sebuah pertanyaan selesai diajukan jika siswa sudah merasa tahu jawabannya. Setelah siswa melakukan interupsi, pembacaan pertanyaan itu dihentikan.
 - Tim mendapatkan satu angka untuk tiap jawaban anggota yang benar.

- Ketika seorang siswa memberikan jawaban yang salah tim lain bisa mengambil alih untuk menjawab.
- c. Setelah semua pertanyaan diajukan, guru menjumlahkan skornya dan mengumumkan pemenangnya.
- d. Berdasarkan jawaban permainan guru meninjau materi yang belum dimengerti oleh siswa dan kembali menjelaskan materi yang belum dimengerti itu.

Dari kutipan di atas terlihat bahwa strategi bowling kampus ini dibuat dalam bentuk permainan adu kecepatan dan keterampilan dalam menjawab pertanyaan. Pertanyaan diberikan guru dan kemudian siswa menjawab pertanyaan tersebut dengan cara mengacungkan kartu terlebih dahulu. Apabila siswa yang dipilih tidak bisa menjawab pertanyaan yang telah diberikan guru tadi, maka siswa dari kelompok lain dapat mengacungkan kartu dan menjawab pertanyaan tersebut. Setiap pertanyaan yang dijawab benar oleh siswa, maka siswa akan memperoleh skor yang telah ditentukan sebelumnya. Skor tersebut ditulis pada kartu indeks yang telah diberikan guru sebelumnya kepada masing-masing siswa. Dengan diketahui skor masing-masing kelompok maka masing-masing siswa dalam kelompok akan berusaha meningkatkan angka atau skor kelompohnya. Angka merupakan suatu bentuk hasil belajar yang cukup memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga dengan melihat hasil yang diperolehnya, siswa berusaha untuk mempertahankan dan meningkatkan prestasi hasil belajar mereka. Skor siswa tersebut akan dijumlahkan pada kelompok masing-masing, kemudian kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan menjadi pemenang.

Pelaksanaan pembelajaran aktif menggunakan tipe Bowling Kampus dapat divariasikan sesuai kebutuhan kelas. Dalam penelitian ini, langkah-langkah pembelajaran aktif tipe Bowling Kampus telah penulis modifikasi, karena menurut Silberman (2006:262) menyatakan bahwa “Tipe Bowling Kampus dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan kelas. Langkah-langkah pembelajaran Aktif tipe Bowling Kampus yang telah penulis modifikasi sebagai berikut.

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa tim beranggotakan 5-6 orang.
- b. Guru memberikan soal latihan kepada setiap kelompok dan setiap siswa yang ada dalam kelompok wajib mengerjakannya.
- c. Guru memberi tiap siswa kartu indeks. Siswa akan mengacungkan kartu mereka untuk menunjukkan bahwa mereka ingin mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Guru menjelaskan aturan permainan:
 - Untuk menjawab sebuah pertanyaan acungkan kartu kalian.
 - Siswa dapat mengacungkan kartu sebelum sebuah pertanyaan selesai diajukan jika siswa sudah merasa tahu jawabannya. Setelah siswa melakukan interupsi, pembacaan pertanyaan itu dihentikan.
 - Tim mendapatkan satu angka untuk tiap jawaban anggota yang benar.
 - Ketika seorang siswa memberikan jawaban yang salah tim lain bisa mengambil alih untuk menjawab.
- d. Setelah semua pertanyaan diajukan, guru menyumumlahkan skornya dan mengumumkan pemenangnya.
- e. Berdasarkan jawaban permainan guru meninjau materi yang belum dimengerti oleh siswa dan kembali menjelaskan materi yang belum dimengerti itu.

6. Strategi Belajar Aktif Tipe GQGA

Strategi pembelajaran aktif tipe Giving Question *and* Getting Answer (GQGA) adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif (*active learning*). Tipe ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti dan memberikan

kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hal yang sudah dimengerti kepada temannya yang lain. Tipe ini akan meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya dan memberikan sikap saling menghargai antar siswa.

Tipe ini sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulangi materi pelajaran yang telah dipelajari. Tipe ini digunakan pada waktu 40 menit terakhir. Penggunaan tipe ini sekaligus dapat melatih siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, bahkan menjelaskan bahan pelajaran yang telah dipelajari kepada teman sekelasnya.

Menurut Silberman (2006:254) Langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran tipe GQGA ini sebagai berikut :

1. Membuat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah siswa.
2. Meminta setiap siswa untuk melengkapi pernyataan berikut ini;
 - a. Kertas 1 : saya masih belum paham tentang.....
 - b. Kertas 2 : saya dapat menjelaskan tentang.....
3. Membagi siswa ke dalam kelompok kecil 4 atau 5 orang
4. Masing-masing kelompok memilih pertanyaan-pertanyaan yang ada (kartu 1), dan juga topik-topik yang dapat mereka jelaskan (kertas 2).
5. Meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka seleksi. Jika ada di antara siswa yang bisa menjawab, diberi kesempatan untuk menjawab. Jika tidak ada yang bisa menjawab, guru harus menjawab.
6. Meminta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kertas 2, selanjutnya minta mereka untuk menyampaikannya ke kawan-kawan.
7. Melanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada.
8. Mengakhiri pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan siswa.

Dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe GQGA ini hampir semua indikator aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar seperti yang diungkapkan Paul B. Diedrich. Diantaranya *visual activities* dilakukan pada saat siswa menjelaskan di depan kelas hasil dari kesimpulan pelajaran. *Oral activities*, saat siswa diskusi kelompok dengan temannya dan juga mengungkapkan pertanyaan. *Listening activites*, saat siswa mendengarkan penjelasan dari temannya yang lain. *Writing activities*, saat menuliskan gagasan pikirannya baik berupa pernyataan maupun pendapat. *Mental activities*, dengan ungkapan menanyakan sesuatu dan menanggapi penjelasan temannya. Serta *Emotional activities*, saat siswa gugup menjelaskan suatu konsep kepada teman-temannya atau perasaan tertantang untuk menanggapi penjelasan temannya.

7. Perbedaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Bowling Kampus Dengan Tipe GQGA

Strategi *Bowling Kampus* merupakan strategi pembelajaran aktif yang mengajak siswa untuk menumbuhkan gaya kreatifitas serta jiwa kemandirian dalam belajar. Strategi ini merupakan satu putaran pengulangan yang standar terhadap materi pelajaran. Strategi ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran karena strategi ini mengacu pada keaktifan siswa, siswa juga dituntut untuk bekerja sama dengan teman-temannya. Strategi *Bowling Kampus* ini dibuat dalam bentuk permainan adu kecepatan dan keterampilan dalam menjawab

pertanyaan. Dengan strategi pembelajaran aktif tipe Bowling Kampus ini dapat memungkinkan guru untuk menevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi dan bertugas untuk menguatkan poin-poin utamanya. Sedangkan strategi *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif (*active learning*). Tipe ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hal yang sudah dimengerti kepada temannya yang lain. Tipe ini akan meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya dan memberikan sikap saling menghargai antar siswa. Tipe ini memancing siswa untuk menumbuhkan gaya kreatifitas serta jiwa kemandirian dalam belajar. Untuk lebih jelasnya perbedaan kedua strategi ini dapat diliha dalam tabel berikut.

Persamaan dan perbedaan strategi	Bowling Kampus	Giving Question And Getting Answer (GQGA)
Persamaan	Active Learning	Active Learning
Perbedaan	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan menjawab secara rebutan.	Setiap siswa wajib menanyakan hal-hal yang tidak di mengerti dan menjelaskan hal-hal yang dimenerti

B. Hasil-Hasil Penelitian Yang Relevan

Dasar penelitian ini adalah dari penilitian sejenis yang dilakukan oleh:

1. Erita, Selvia (2003) dengan judul penelitian: Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dan Strategi Bowling Kampus Dalam

Pembelajaran Biologi di kelas VIII SMP Negeri 25 Padang. Menemukan bahwa Hasil Belajar Biologi siswa yang diajarkan dengan Strategi Bowling Kampus lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran biasa (konvensional).

2. Azizah, Puteri (2006) dengan judul penelitian: Pengaruh Strategi Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 8 Padang. Menemukan bahwa siswa yang diajar dengan Strategi Aktif Tipe GQGA mempunyai peningkatan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode biasa (konvensional).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian relevan di atas, penulis tertarik untuk menggunakan strategi pembelajaran yang sama pada penulisan ini yaitu Strategi pembelajaran Bowling Kampus yang dibandingkan dengan Strategi Giving Question And Getting Answer (GQGA) pada mata pelajaran Ekonomi.

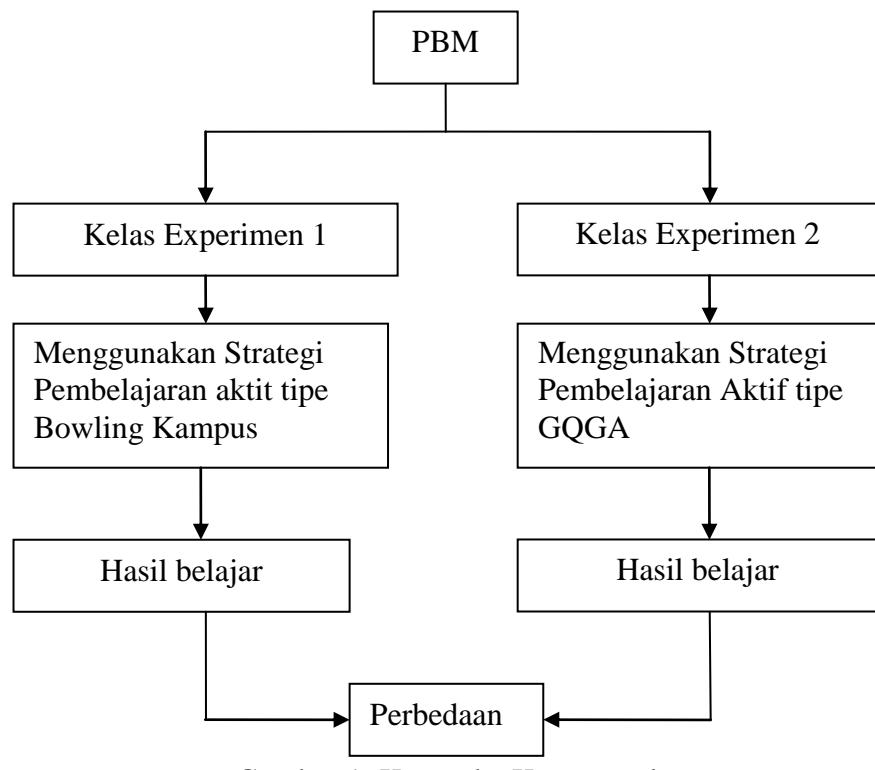
C. Kerangka Konseptual

Rendahnya hasil belajar siswa selama ini disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya yaitu pembelajaran di kelas masih sering terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Pada umumnya pengajaran di kelas didominasi dengan metode ceramah yang cenderung teoritis dan hal ini membuat pengajaran bersifat monoton dan membuat siswa pasif dan jenuh serta kurang termotivasi untuk belajar.

Dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya melibatkan siswa secara aktif dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar bersama dan

saling membantu satu sama lainnya. Untuk menciptakan suasana seperti ini, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Bowling Kampus dengan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA).

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dikemukakan sebelumnya, untuk lebih lanjut akan digambarkan kerangka konseptual dan model hubungan antara masing-masing variabel yang terlibat dalam penelitian ini. Berikut ini disajikan kerangka konseptual yang merupakan kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 1: Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah maka penulis mengemukakan hipotesis sebagai berikut: terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Bowling Kampus* dengan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* pada kelas X di SMA Negeri 4 Padang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus* dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question And Getting Answers (GQGA)*. Hasil rata-rata tes akhir pada kelas *Bowling Kampus* sebesar 82,88 dan kelas *Giving Question And Getting Answer (GQGA)* sebesar 78,50. Hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus* lebih tinggi dari hasil belajar Ekonomi siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question And Getting Answer (GQGA)* dalam kompetensi dasar mendeskripsikan berbagai bentuk pasar barang (pasa output) dan mendeskripsikan pasar input.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan saran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Ekonomi siswa :

1. Kepada Guru di SMA N 4 Padang, khususnya guru mata pelajaran Ekonomi hendaknya menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Bowling Kampus* dan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question And Getting Answer (GQGA)* karena kedua strategi pembelajaran ini dapat

meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar Ekonomi siswa, khususnya pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Berbagai Bentuk Pasar Barang (output) dan Mendeskripsikan Pasar Input.

2. Bagi sekolah, hendaknya agar melengkapi sarana dan prasarana yang mendukung untuk kemajuan kegiatan pembelajaran, guna merangsang kemauan guru untuk menerapkan strategi-strategi baru yang menarik minat dan merangsang kreativitas siswa.
3. Kepada siswa, agar pelaksanaan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal, hendaknya setiap siswa diharuskan memiliki buku pegangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia : Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Edisi Revisi VI. Bina Aksara : Jakarta.
- Dalyono. 2005 . Psikologi Pendidikan. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, Zaion. 2000. *Motivasi Belajar*. Bumi Aksara :Jakarta.
- Dimiati dan Mujiono.2002. Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta : Jakarta.
- Gunawan, Adi W. 2004. *Genius Learning Strategy*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Kunandar.2009. *Guru Profesional*. Rajawali Pers : Jakarta.
- Masidjo, Ign. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar di Sekolah*. Kanisius : Yogyakarta.
- Rosyada, Dede. 2004. *Pradigma pendidikan Demokratis*. Grasindo : Jakarta.
- Sadirman, A.M. 2009. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Raja Grafindo Pustaka : Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Edisi 1 Cetakan II. Kencana : Jakarta.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning*. Edisi Revisi Cetakan III. Nusamedia : Bandung
- Soekarwati, dkk. 1995. *Meningkatkan Rancangan Instruksional*. PT. Rineka Cipta : Jakarta
- Sudjana. 2002. *Metode Statistik*. Tarsito : Bandung