

# PERBANDINGAN PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH DENGAN GIVING QUESTIONS AND GETTING ANSWERS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3 TANJUNG RAJA

Laila Eprilia, Siti Fatimah, Dewi Koryati

Universitas Sriwijaya

*Abstract* : This research aims to know about comparison effect of learning strategy of Index Card Match with Giving Questions and Getting Answers to students' learning outcomes on economic subjects in SMA Negeri 3 Tanjung Raja. The problem formulation is "whether there is comparison effect of learning strategy of Index Card Match with Giving Questions and Getting Answers to students' learning outcomes on economic subjects in SMA Negeri 3 Tanjung Raja". This is an experimental research, using completely randomized design, with pretest posttest. Population in this research are all class X in SMA Negeri 3 Tanjung Raja. The sample of this research used cluster random sampling, so chosen X2 class as experiment class 1 and X3 as experiment class 2 which each amounted to 36 students. Data collection techniques used tests and observations. Data analysis techniques used to use regression analysis and partial correlation. Hypothesis used parametric statistic that is one way anova and obtained value of F count bigger than F table hence hypothesis of Ho refused and Ha accepted. Then it could be concluded that there was a difference influence Index Card Match strategy with Giving Questions and Getting Answers to students' learning outcomes.

*Keywords* : Index Card Match Strategy, Giving Questions and Getting Answers, Learning Outcomes

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja. Adapun rumusan masalah yaitu “apakah terdapat perbedaan pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, menggunakan desain *completely randomized design*, dengan bentuk *pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X di SMA Negeri 3 Tanjung Raja. Sampel penelitian menggunakan *cluster random sampling*, sehingga terpilih kelas X 2 sebagai kelas eksperimen 1 dan X 3 sebagai kelas eksperimen 2 yang masing-masing berjumlah 36 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis regresi ganda dan korelasi parsial. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu anova satu jalan dan diperoleh nilai  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh strategi *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik.

**KataKunci** :Strategi *Index Card Match*, *Giving Questions and Getting Answers*, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif dan inovatif merupakan salah satu pendukung pembelajaran untuk mencapai suatu keberhasilan yang optimal. Dukungan pembelajaran tersebut tidak jauh dari sumber daya manusia yang memiliki kemampuan

berbagai ranah kecerdasan yang baik diberbagai aspek pendidikan. Sumber daya manusia harus diberdayakan guna pencapaian keberhasilan yang optimal. Dalam aspek pendidikan, sumber daya yang dimaksud salah satunya ialah peserta didik yang mampu mendukung dan berpartisipasi

aktif dalam pembelajaran di sekolah. Peserta didik yang aktif dapat mengoptimalkan dampak pembelajaran yang konkret. Kolb (dikutip Silberman, 2007:3), “Pembelajaran adalah proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman.”

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran, sehingga mereka bisa mendapatkan pencapaian hasil belajar sesuai yang diharapkan. Seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran juga perlu mengenali perbedaan kemampuan setiap peserta didiknya. Pada hakekatnya setiap individu berbeda satu sama lain, tentu memiliki kebiasaan yang berbeda pula dalam kesehariannya. Pembelajaran yang kurang mengenali perbedaan individu peserta didik, akan tidak terarah saat mengajak peserta didik menuju pencapaian hasil pembelajaran yang diinginkan.

Salah satu permasalahan yang kerap dialami oleh peserta didik di sekolah adalah mengingat, baik mengingat dalam jangka pendek maupun mengingat dalam jangka panjang. Karena masih ditemukan peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan peran aktif dari peserta didik maupun guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ekonomi adalah pelajaran materinya teoritis dan bersifat hapalan, terlihat pada cara mengajar guru yang kurang variatif sehingga iklim kelas pun menjadi kurang kondusif. Supaya peserta didik tidak merasa jenuh dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai serta hasil belajar peserta didik pun bertambah baik maka seorang guru dituntut untuk bisa melakukan variasi dalam mengajar. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih banyak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, karena pada hakekatnya peserta didiklah yang belajar.

Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya keaktifan dan kreatifitas serta kerja

sama antar peserta didik. Tapi pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum aktif dan kreatif apalagi bekerjasama dalam proses pembelajaran tersebut. Peserta didik merasa takut dan kaku untuk menyatakan pendapat dan lebih bersifat menerima apa yang diberikan guru.

Demi mewujudkan tujuan pendidikan, maka dalam praktiknya peran seorang guru merupakan faktor utama sebagai fasilitator guna mewujudkan proses pembelajaran yang diinginkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas adalah inti penyelenggaraan pendidikan. Dalam mewujudkan kuantitas dan kualitas pembelajaran guru dituntut harus mampu menggunakan pendekatan, strategi, metode, model, dan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran. Salah satu pendukung terciptanya proses pembelajaran yang baik adalah adanya penerapan strategi pembelajaran. Menurut Dick dan Carey (dikutip Ngalmun, 2012:5) strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan berbagai kecerdasan, melatih daya ingat, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers*.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* merupakan pola kerja *multiple intelligences* logis-matematis, spasial-visual, dan interpersonal serta intrapersonal. Adapun modalitas belajarnya ialah visual dan kinestetik. Melalui strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* peserta didik akan mengamati, memikirkan, memahami, bekerja sama dan mengingat

situasi tertentu, peserta didik lebih menyakini apa yang diamati dan menemukan banyak cara untuk mengingat suatu hal tertentu dan menyelesaikan persoalan yang ada. Pengamatan seperti diatas akan membantu peserta didik mengembangkan daya ingatnya secara sistematis dan logis, sehingga peserta didik mampu mengambil keputusan yang tepat. Strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* diharapkan mampu mengoptimalkan kecerdasan yang dimiliki peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan diatas diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal adalah strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers*. Di SMA N 3 Tanjung Raja belum pernah menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini apakah terdapat perbedaan pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?

Adapun tujuan penelitian ini adalah membuktikan perbedaan pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis terkait strategi pembelajaran khususnya *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* bagi peserta didik supaya membiasakan peserta didik aktif dan komunikasi dalam proses belajarnya menjadi lebih baik dan menyenangkan serta dapat memperbaiki kebiasaan belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik, sebagai masukan, saran, dan informasi bagi guru, menambah informasi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi. Dapat menjadi acuan bagi peneliti sebagai calon pendidik dalam menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers*.

## TINJAUAN PUSTAKA.

### 1. Strategi Pembelajaran

Strategi bisa diartikan sebagai ‘siasat’, ‘kiat’, ‘trik’, atau ‘cara’. Sedang secara umum strategi ialah suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Strategi pembelajaran bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru-peserta didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2010:3) strategi pembelajaran merupakan sejumlah langkah yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Menurut Kemp (dikutip Ngalimun 2012: 5) strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Menurut Sanjaya (2006:126) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas, simpulan pengertian strategi pembelajaran adalah langkah-langkah pembelajaran yang di atur sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

### 2. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan. Rowntree (dikutip Sanjaya. 2006: 128) ke dalam berbagai strategi sebagai berikut :

1. Strategi Penyampaian (*Exposition Learning*), bahan pelajaran disajikan pada peserta didik dalam bentuk jadi dan peserta didik dituntut untuk menguasai bahan tersebut.
2. Strategi Penemuan (*Discovery Learning*), bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi peserta didiknya.
3. Strategi Individual (*Individual Learning*), dilakukan oleh peserta didik secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran peserta didik sangat ditentukan oleh kemampuan individu peserta didik yang bersangkutan.
4. Strategi Kelompok (*Groups Learning*), dilakukan secara beregu. Sekelompok peserta didik diajar oleh seorang atau beberapa orang guru.

Ngalimun (2012: 10) mengemukakan jenis-jenis strategi pembelajaran sebagai berikut :

1. Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan tahap demi tahap. Pembelajaran langsung bersifat deduktif.
2. Strategi Pembelajaran Tak Langsung (*Indirect Instruction*) sering disebut inkuiri, induktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan. Guru mengelola lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik untuk terlibat.
3. Strategi Pembelajaran Interaktif menekankan pada diskusi dan *sharing* di antara peserta didik. Diskusi dan *sharing* memberi kesempatan peserta didik untuk bereaksi terhadap gagasan,

pengalaman, pendekatan dan pengetahuan guru atau temannya dan untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan.

4. Strategi Pembelajaran Empirik (*Experiential*). pembelajaran empirik berorientasi pada kegiatan induktif, berpusat pada peserta didik, dan berbasis aktivitas.
5. Strategi Pembelajaran Mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru.

Dari beberapa strategi di atas, strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answer* termasuk dalam kategori jenis *Groups Learning*, karena menitik beratkan pada sekelompok peserta didik yang belajar bersama untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.

### 3. Strategi Pembelajaran *Index Card Match*

Ada beberapa definisi strategi pembelajaran *Index Card Match* menurut para ahli. Menurut Silberman, (2013:250) pengertian strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan peserta didik untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya

Menurut Zaini, Munthe, dan Aryani, (2008:67), strategi *Index Card Match* adalah strategi yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan

terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Menurut Said dan Budimanjaya, (2015:264) strategi *Index Card Match* merupakan aktivitas kreatif yang dibuat guru pada pembelajaran. Sintaks strategi ini adalah memasang kartu soal dengan kartu jawaban sesuai nomor pada kartu yang dimainkan secara berkelompok.

Dari teori yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa Strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi yang menjadikan peserta didik secara berkelompok belajar aktif dan menyenangkan bekerja sama melalui strategi mengajar melibatkan kecerdasan interpersonal, peserta didik dituntut untuk aktif dan peran peserta didik menyelesaikan permainan dan menemukan jawaban dari pertanyaan kartu soal.

#### **4. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Index Card Match***

Aturan dasar aktivitas strategi kartu soal dalam pembelajaran berupa kartu soal yang dibuat dari materi ajar yang akan diujikan pada peserta didik. Berikut langkah-langkah penerapan strategi *Index Card Match* menurut Said dan Budimanjaya (2015: 265) :

1. Buat kartu soal sesuai materi bahan ajar
2. Buat kartu jawaban dan berikan nomor pada kartu jawaban  
Catatan : Acaklah nomor pada kartu jawaban
3. Bagi peserta didik dalam beberapa kelompok belajar
4. Bagikan kartu soal pada kelompok beserta kartu jawaban
5. Peserta didik berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok

Menurut Siberman (2013: 250) prosedur *Index Card Match* sebagai berikut :

1. Pada kartu index yang terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah peserta didik.
2. Pada kartu yang terpisah, tuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
3. Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
4. Berikan satu kartu untuk peserta didik. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian peserta didik mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian yang lain mendapatkan kartu jawabannya.
5. Perintahkan peserta didik untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan peserta didik yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka)
6. Bila semua pasangan yang cocok telah duduk telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada peserta didik yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang peserta didik lain untuk memberikan jawabannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan untuk pengambilan langkah – langkah menurut Said dan Budimanjaya, karena ini merupakan sebuah aktivitas kreatif yang lebih sederhana dan mudah dilaksanakan

sehingga lebih mudah difahami maksud dari langkah – langkah *Index Card Match*.

### 5. Strategi Pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers*

Selain strategi *Index Card Match*, strategi pembelajaran tipe *Giving Questions and Getting Answers* akan dipakai dalam penelitian. Menurut Said dan Budimanjaya, (2015:269) *Giving Questions and Getting Answers* adalah suatu penguasaan materi pelajaran melalui kartu, berpasangan dengan saling bertukar informasi, dan pengevaluasian yang bertujuan mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya.

Menurut Silberman, (2013:254) strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* merupakan strategi pembentukan tim untuk melibatkan peserta didik dalam peninjauan kembali materi pada pembelajaran sebelumnya atau pada akhir pembelajaran

Menurut Zaini, Munthe, dan Aryani, (2008: 69) strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* merupakan salah satu strategi yang baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan. Strategi ini tepat digunakan di akhir pertemuan, yaitu pada 15 menit terakhir misalnya, atau diakhir semester sebagai rangkuman atau pengulangan semua materi yang telah diberikan selama satu semester.

Dari ketiga pendapat diatas memiliki pandangan yang hampir sama. Maka dapat ditarik simpulan bahwa pengertian strategi pembelajaran yang lebih selaras adalah menurut Said dan Budimanjaya yaitu, strategi *Giving Questions and Getting Answers* adalah suatu strategi yang dapat mendorong peserta didik untuk berdiskusi, memecahkan masalah dengan mencari

jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang tersedia.

### Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers*

Agar pelaksanaan strategi *Giving Questions and Getting Answers* berjalan sesuai dengan yang diharapkan berikut ada beberapa langkah – langkah dalam pelaksanaannya menurut Said dan Budimanjaya (2015: 265):

1. Siapkan kartu dengan ukuran 10 x 15 cm untuk sejumlah peserta didik
2. Setiap kartu berisi nama peserta didik, materi ajar, dan sajian materi
3. Menjelaskan materi yang sudah direncanakan selama 20 menit
4. Untuk memantapkan penguasaan materi, tiap peserta didik diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) kurang lebih 5 menit
5. Minta semua peserta didik berdiri dan mencari teman pasangan untuk saling memberi informasi sesuai kartu masing-masing. Tiap peserta didik harus mencatat nama teman pasangannya pada kartu yang sudah diberikan. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing
6. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan peserta didik pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain)

Menurut Zaini, Munthe, dan Aryani (2008:67) langkah-langkah strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* sebagai berikut :

1. Buat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah peserta didik
2. Minta setiap peserta didik untuk

melengkapi pertanyaan ini :

Kartu 1 : Saya masih belum paham tentang .....

Kartu 2 : Saya dapat menjelaskan tentang .....

3. Bagi peserta didik 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 (kartu 2)
5. Minta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka seleksi. Jika ada di antara peserta didik yang bisa menjawab, diberi kesempatan untuk menjawab. Jika tidak ada yang bisa menjawab, guru/dosen harus menjawab.
6. Minta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kartu 2.
7. Selanjutnya minta mereka untuk menyampaikan ke kawan-kwan.
8. Lanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada.
9. Akhiri pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan peserta didik.

Dengan demikian dapat ditarik simpulan maka di ambil langkah – langkah menurut Zaini, Munthe, dan Arini karena ini merupakan salah satu strategi yang baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mengulang materi yang telah disampaikan, selain itu strategi ini lebih jelas dan spesifik sehingga lebih mudah dalam memahami maksud dari langkah – langkah *Giving Questions and Getting Answers*.

## 6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses perubahan karakter setelah dapat melalui proses pembelajaran baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Yulia (2015:73) hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan dilingkungan kehidupan seseorang, melalui benda tiruan dan lambang verbal (abstrak). Winkel (dikutip Purwanto, 2011:45) juga berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku. Di pihak lain, Suprijono (2011:7) memberikan definisi hasil belajar sebagai perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Rusman (2012:123),

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep atau teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Setelah mengurai beberapa definisi menurut beberapa ahli, dapat dilihat bahwa menurut Yulia hasil belajar lebih cenderung pada perolehan pengalaman langsung, berbeda halnya menurut Winkel yang hampir sama pendapatnya dengan Suprijono hasil belajar merupakan perubahan sikap dan tingkah laku. Sedangkan menurut Rusman hasil belajar sebagai perolehan pengalaman peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan definisi hasil belajar seperti dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah sebuah perolehan yang di dapat dari berbagai pengalaman melalui

proses pembelajaran yang menumbuhkan kembangkan karakter seseorang. Hasil belajar diperoleh melalui *pretes* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebanyak 1 kali sebelum perlakuan kemudian setelah perlakuan 1 kali dilakukan *posttest*.

## **7. Mata Pelajaran Ekonomi**

Ekonomi ialah salah satu mata pelajaran yang ada pada satuan pendidikan jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas). Menurut Adji, dkk (2007:3), "Ekonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang penggunaan sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terbatas". Ilmu yang mempelajari bagaimana orang memilih penggunaan sumber daya produksi yang langka atau terbatas untuk memproduksi berbagai komoditi dan menyalurkannya ke berbagai anggota masyarakat untuk dikonsumsi.

Tujuan mata pelajaran ekonomi adalah berdasarkan Depdiknas (2008:4) sebagai berikut:

1. Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan Negara.
2. Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
3. Membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan Negara.
4. Membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial dan ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik

dalam skala nasional maupun internasional.

Depdiknas (2008:5) Fungsi mata pelajaran ekonomi adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dari peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Adapun materi yang digunakan ialah mengenai kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi. Ekonomi mikro merupakan penjelasan dari variabel ekonomi yang lebih kecil seperti konsumsi, investasi dan tabungan. Aspek-aspek ekonomi mikro meliputi interaksi di pasar barang, tingkah laku penjual dan pembeli, interaksi di pasar faktor produksi. Tiga pertanyaan besar ini juga terangkum pada tiga teori utama dalam ekonomi mikro yaitu teori harga, teori produksi, teori distribusi.

Ekonomi makro merupakan bagian dari ilmu ekonomi yang mempelajari mekanisme bekerjanya perekonomian secara keseluruhan. Dengan demikian hubungan kausal yang dipelajari dalam ekonomi makro, pada intinya adalah hubungan antar variabel-variabel ekonomi agregatif (secara keseluruhan), seperti tingkat pendapatan nasional, tingkat kesempatan kerja, pengeluaran konsumsi rumah tangga, saving (tabungan), investasi nasional, tingkat bunga, jumlah uang yang beredar, neraca pembayaran, stok kapital nasional, utang pemerintah dan sebagainya.

Sedangkan ilmu ekonomi makro merupakan analisis atas keseluruhan kegiatan perekonomian yang bersifat global dan tidak memperhatikan kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh unit-unit kecil dalam perekonomian. Ada tiga masalah ekonomi makro jangka pendek yang harus diatasi setiap saat yaitu masalah inflasi, masalah pengangguran, masalah ketimpangan dalam

neraca pembayaran. Dan jangka panjang permasalahan ekonomi makro menyangkut persoalan pertumbuhan dibidang ekonomi.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah Variabel Bebas (X1) : Strategi *Index Card Match*, (X2) : Strategi *Giving Questions and Getting Answers*. Variabel Terikat (Y): Hasil Belajar. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi merupakan hasil yang telah diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi dengan materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi yang ditunjukkan dengan nilai. Hasil belajar diperoleh melalui *pretest dan posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik yang akan diberikan pada awal dan akhir proses pembelajaran, melalui *pretest dan posttest*. Tes di buat dalam bentuk pilihan ganda pada materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi. Tes dibuat uji validitas dan realibilitasnya. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas yang dilakukan oleh peneliti. Observasi dilakukan terhadap peneliti berdasarkan langkah-langkah strategi pembelajaran. Guru memberikan tanda (√) pada indikator yang tampak dan (X) untuk indikator yang tidak tampak.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dan teori yang dipahami peneliti mengenai strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja peneliti terlebih dahulu melihat kelebihan dan kelemahan strategi pembelajaran yang akan diterapkan dikelas, memahami konsep dasar dan melihat situasi dan kondisi kelas.

Penelitian yang berjudul perbandingan pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja, menggunakan alat pengumpulan data berupa tes dan observasi. Pada kelas eksperimen 1 diberi perlakuan strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan materi kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi. Pada saat proses penelitian, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi-materi pokok secara singkat pada pertemuan pertama mengenai pengertian makro ekonomi, pertemuan kedua mengenai pengertian mikro ekonomi, pada pertemuan ketiga mengenai peran pemerintah dalam mengatasi masalah makro ekonomi dan mikro ekonomi, kemudian peneliti membagi peserta didik dalam kelompok yang berjumlah 6 orang, setelah itu peneliti membagikan kartu soal dan kartu jawaban untuk tiap kelompok. Setiap kelompok bertugas mencari soal yang telah diacak sehingga cocok dengan jawaban yang telah tersedia pada kartu. Perwakilan dari setiap kelompok melakukan presentasi di depan kelas. Kemudian evaluasi oleh peserta didik mengenai kegiatan diskusi di dalam kelompok dengan bimbingan guru.

Pada kelas eksperimen 2 diberi perlakuan strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* dengan materi yang sama seperti pada kelas eksperimen 1 yaitu kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi. Pada saat proses penelitian, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi-materi pokok secara singkat pada pertemuan pertama mengenai pengertian makro ekonomi, pertemuan kedua mengenai pengertian mikro ekonomi, dan pada pertemuan ketiga mengenai peran pemerintah dalam mengatasi masalah makro ekonomi dan mikro ekonomi. Kemudian peneliti membagi peserta didik ke dalam kelompok yang berjumlah 6 orang, setelah peserta didik berdiskusi mencari tahu jawaban yang bisa mereka jawab dan

menyiapkan pertanyaan untuk hal yang belum mereka pahami. Satu diantara anggota kelompok membacakan hasil diskusi dari pertanyaan yang bisa mereka jawab dan mengutarakan pertanyaan yang belum mereka pahami. Setelah itu peserta didik menyimpulkan hasil diskusi bersama-sama.

Pada kelas eksperimen 1 yang diberi perlakuan strategi *Index Card Match* ada beberapa peserta didik yang tidak aktif atau tidak berpartisipasi sehingga dalam mempelajari materi secara individu hanya menggantungkan peserta didik yang lain. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 yang diberi perlakuan strategi *Giving Questions and Getting Answers* keaktifan peserta didik terlihat pada saat kerja sama kelompok, semua peserta didik berpartisipasi tanpa terkecuali, sehingga hasil belajarnya lebih besar dibandingkan dengan menggunakan strategi *Index Card Match*.

Berdasarkan tes hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2, pada kelas eksperimen 1 di dapatkan nilai rerata *pretest* 50,94 dengan nilai terendah 32 dan nilai tertinggi 72, pada nilai *posttest* didapatkan nilai rerata 74,52 dengan nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 92. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 di dapatkan nilai rerata *pretest* 55,33 dengan nilai terendah 36 dan nilai tertinggi 76 dan nilai rerata *posttest* 84,16 dengan nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 96. Dilihat dari rerata hasil tes peserta didik setelah proses pembelajaran didapatkan bahwa hasil nilai rerata yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen 2 lebih baik dibandingkan dengan kelas eksperimen 1. Jika di analisis dari data diatas maka dapat dilihat bahwa kelas eksperimen 1 dengan diberi perlakuan strategi *Index Card Match* dan kelas eksperimen 2 yang diberi perlakuan strategi *Giving Questions and Getting Answers* memiliki perbedaan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian pada observasi yang menyangkut sintaks strategi *Index Card Match*

dan strategi *Giving Questions and Getting Answers* yang dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan guru sebagai observer. Pada kelas eksperimen 1 didapatkan nilai rerata pada pertemuan pertama 100% pada pertemuan kedua 100% dan pertemuan ketiga 100%. Pada kelas eksperimen 2 dengan observer yang sama yaitu guru dan rekan peneliti didapatkan rerata pada pertemuan pertama 88,89% , pertemuan kedua 100% dan pertemuan ketiga 100%. Hal ini membuktikan bahwa peneliti telah menerapkan sesuai dengan sintaks masing-masing strategi pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan taraf signifikan 5% atau  $\alpha = 0,05$ , untuk uji normalitas data *pretest* pada kelas eksperimen 1 diperoleh yaitu  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  atau  $6,237 \leq 11,070$  dan *posttest*  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  atau  $3,191 \leq 11,070$  dan uji normalitas data *pretest* hasil belajar kelas eksperimen 2 diperoleh  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  atau  $9,366 \leq 11,070$ , untuk uji normalitas *posttest*  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  atau  $4,176 \leq 11,070$ . Maka data hasil tes belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, kemudian dilakukan pengujian homogenitas data, dengan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$  diperoleh uji homogenitas data hasil belajar  $X^2_{hitung} = 2,318$  dan  $X^2_{tabel} = 7,815$  maka dapat ditulis  $2,318 < 7,815$ . Kedua sampel dapat dinyatakan homogen.

Berdasarkan analisis persamaan regresi ganda diperoleh nilai persamaannya adalah sebagai berikut:  $\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 = 2,217 + 0,500 X_1 + 0,499 X_2$ . Dari persamaan tersebut memberikan arti bahwa skor hasil belajar (Y) dipengaruhi oleh variabel strategi *Index Card Match* pada mata pelajaran ekonomi adalah sebesar 0,5 dan strategi *Giving Questions and Getting Answers* sebesar 0,499.

Hasil analisis data yang menyatakan terdapat pengaruh strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar peserta didik di dapat ditunjukkan dari hasil uji t (parsial)

dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu sebesar  $6,939 > 2,030$  sehingga hipotesis  $H_a$  diterima berarti  $H_0$  ditolak, maka pengaruh yang signifikan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja.

Hasil analisis data yang menyatakan terdapat pengaruh strategi *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik di dapat ditunjukkan dari hasil uji t (parsial) dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu sebesar  $6,101 > 2,030$  sehingga hipotesis  $H_a$  diterima berarti  $H_0$  ditolak, maka pengaruh yang signifikan strategi *Giving Questions and Getting Answer* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja.

Setelah itu dilakukan uji f dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan harga  $f_{interpolasi} = 3,28$ , ternyata harga  $f_{hitung}$  lebih besar dari pada  $f_{tabel}$  atau ( $1,467 > 3,28$ ), maka  $H_0$  ditolak dan terima  $H_a$  artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Index Card Match* dengan strategi *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja.

Apabila data yang dihasilkan dalam penelitian sudah berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji anova satu jalan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan strategi *Index Card Match* dengan strategi *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja, sehingga diperoleh harga  $F_{hitung}$  lebih besar dari harga  $f_{interpolasi}$  atau ( $13,209 > 3,98$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti ada perbedaan pengaruh strategi *Index Card Match* dengan strategi *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja. Hal ini sejalan dengan penjelasan oleh Kemp (dikutip Ngalimun 2012: 5) strategi pembelajaran

adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Kemudian menurut Ngalimun (2012: 10) strategi pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan *sharing* di antara peserta didik. Diskusi dan *sharing* memberi kesempatan peserta didik untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan dan pengetahuan guru atau temannya dan untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan. Sedangkan menurut Said dan Budimanjaya, (2015:269) *Giving Questions and Getting Answers* adalah suatu penguasaan materi pelajaran melalui kartu, berpasangan dengan saling bertukar informasi, dan pengevaluasian yang bertujuan mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya.

Kendala yang dialami peneliti selama pelaksanaan penelitian dalam menerapkan strategi *Index Card Match* pada kelas eksperimen 1 yaitu peserta didik masih mengalami keraguan bahkan malu bertanya mengenai materi yang belum dipahami, terdapat beberapa peserta didik yang tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Kendala pada saat pelaksanaan strategi *Giving Questions and Getting Answers* pada kelas eksperimen 2 yaitu peserta didik kesulitan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* dengan strategi *Giving Questions and Getting Answers* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hasil tes peserta didik yang

menggunakan strategi *Giving Questions and Getting Answers* lebih tinggi daripada hasil belajar menggunakan strategi *Index Card Match* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja.

Kendala yang dialami peneliti selama pelaksanaan penelitian dalam menerapkan strategi *Index Card Match* yaitu peserta didik masih mengalami keraguan bahkan malu untuk menanyakan materi yang belum dipahami, ada beberapa peserta didik yang tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan kurangnya waktu untuk peserta didik berdiskusi di dalam kelompok. Kendala pada saat pelaksanaan strategi *Giving Questions and Getting Answers* yaitu peserta didik kesulitan untuk menemukan jawaban dari soal pada dalam materi yang diberikan oleh peneliti.

#### **Saran**

Berdasarkan simpulan dalam penelitian ini, solusi yang disarankan pada penerapan strategi *Index Card Match* harus menyajikan materi dengan baik, membimbing peserta didik yang kesulitan memahami materi secara individu dan juga harus mengawasi peserta didik pada saat mempelajari materi agar tidak ada peserta didik yang hanya menggantungkan pada teman satu kelompoknya saja sedangkan untuk penelitian selanjutnya yang akan menerapkan strategi *Giving Questions and Getting Answers* harus membimbing dan mengkondisikan peserta didik dalam kelas supaya peserta didik mengerjakan tugas berkelompok dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adji, dkk. 2007. *Ekonomi SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Standar Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Fathurrohman & Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika Aditama

- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Said dan Budimanjaya. 2015. *Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta : Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media
- \_\_\_\_\_, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Silberman. 2013. *Active Learning : 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Silberman, Mel. 2007. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung : Nusa Media.
- Yulia. 2015. *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri (TIM).
- Zaini, Munthe, & Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani