PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN AKTIF STRATEGI *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI TAV PADA STANDAR KOMPETENSI MEMBUAT REKAMAN AUDIO DI STUDIO DI SMK NEGERI 3 SURABAYA

Setyawati, Edy Sulistiyo
Program Studi S1 Pend. Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: setya2412@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran , perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran aktif GQGA dan metode *jigsaw* pada standar kompetensi membuat rekaman audio di studio dan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran metode pembelajaran aktif GQGA dan metode *jigsaw*.

Dari hasil penelitian ini memberikan hasil yaitu instrumen penelitian pembelajaran aktif GQGA dan metode *jigsaw* mendapatkan hasil rating rata-rata 85,41%. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen 1 (XI TAV 2) dengan nilai rata-rata sebesar 82,6667 dan kelas eksperimen 2 (XI TAV 1) dengan nilai rata-rata sebesar 77,1333. Dan perhitungan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} = 4,08 > t_{tabel} = 2,00. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen 1 yang menggunakan pembelajaran *GQGA* mempunyai nilai hasil belajar yang lebih baik daripada kelas eksperimen 2 yang menggunakan pembelajaran *metode Jigsaw*. Dari hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran *GQGA* mendapatkan hasil rating 86,73% yang dapat dikategorikan sangat baik, sedangkan hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran *metode jigsaw* mendapatkan hasil rating 80,63% yang dapat dikategorikan baik. Hal ini membuktikan bahwa siswa memiliki keterkaitan terhadap penerapan metode pembelajaran *aktif GQGA.*

Kata kunci : Metode pembelajaran aktif *GQGA* dengan *metode Jigsaw* , hasil belajar dan respon siswa.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the feasibility of the study, the difference in student learning outcomes using active learning methods GQGA and methods jigsaw the standard of competence to make an audio recording in the studio and to know the response of students towards active learning GQGA and jigsaw method.

From the results of this study provide the results of the research instruments and methods of active learning GQGA and jigsaw to get the average rating of 85.41%. There are differences in student learning outcomes experiment class 1 (XI TAV 2) with a mean value of 82,6667 and a class experiment 2 (XI TAV 1) with an average value of 77,1333. And calculations derived using t-test $_t$ = 4,08> t_{table} = 2.00. Based on the above results it can be concluded that the experiment class 1 which uses learning GQGA have value better learning outcomes than the experimental class 2, which uses learning methods Jigsaw. From the results of the questionnaire responses of students towards learning GQGA rating 86.73% get results that can be considered very good, while the results of the questionnaire responses of students towards learning jigsaw method to get the 80.63% rating which can be categorized as either. It proves that the student has a connection to the application of active learning methods GQGA.

Keywords: Active learning methods GQGA and Jigsaw methods, learning outcomes and student response.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam memajukan bangsa dan negara. Hal tersebut dapat ditunjukan bahwa perkembangan dan kemajuan segala bidang ditentukan oleh keberhasilan pendidikan.

Pada masa sekarang ini pendidikan menjadi perhatian penting pemerintah, salah satu buktinya yaitu bagi tenaga pendidik harus lulus sertifikasi dan minimal lulus S1 sedangkan untuk sekolah diberi bantuan operasional yang diberikan untuk siswa. Berbagai usaha terus menerus diupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus hasilnya. Usaha-usaha tersebut antara lain dengan mengubah strategi pendidikan nasional melalui penyempurnakan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran dan peningkatan kualitas pendidik. Peningkatan tenaga kependidikan dilakukan dengan cara penataran, musyawarah guru mata pelajaran (MGMP), pemantapan kerja guru (PKG) serta memberi kesempatan guru untuk meningkatkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi melalui penyetaraan.

Menurut Nursalim, dkk (2007:2) "Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan dan peranannya di masa yang akan datang". Oleh karena itu mutu pendidikan senantiasa harus ditingkatkan dengan pengajaran yang tepat.

Seperti yang sudah diketahui perkembangan pendidikan kejuruan di Indonesia saat ini sangatlah maju, karena SMK sudah membuktikan eksistensinya dengan meluncurkan berbagai poduk dalam negeri yang dapat bersaing dengan produk-produk dari luar negeri. Dalam mempersiapkan siswa SMK menjadi cerdas, kreatif serta mandiri perlu adanya pendekatan strategi dan teknik pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu formula baru dalam hal strategi pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas siswa dalam membuat sesuatu yang baru. Berdasarkan latar belakang diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aktif Strategi *Giving Question And Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Pada Standar Kompetensi Membuat Rekaman Audio Di Studio".

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1. Apakah perangkat pembelajaran pada standar kompetensi merekam audio di studio menggunakan strategi *giving question and getting answer* dan *Jigsaw* layak digunakan di SMKN 3 Surabaya? 2. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran aktif strategi *giving question and getting answer* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran koooperatif metode *jigsaw*?3.Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan perangkat pembelajaran aktif strategi *giving question and getting answer* dan metode *jigsaw* pada proses pembelajaran ?Adapun tujuan penelitian ini adalah : 1. Menghasilkan perangkat pembelajaran strategi *giving question and getting answer* dan metode Jigsaw pada Standar Kompetensi merekam audio di studio yang layak digunakan di SMK Negeri 3 Surabaya. 2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran aktif strategi *giving question and getting answer* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran koooperatif metode jigsaw. 3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan perangkat pembelajaran aktif strategi *giving question and getting answer* dan metode *jigsaw* pada proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran *giving questions and getting answer* ialah implementasi dari strategi pembelajaran kontrukstivistik yang menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merenkontruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Strategi ini dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan ketrampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya strategi tersebut merupakan modifikasi dari metode tanya jawab yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya. Sedangkan menurut Hizyam Zaini (2008) Strategi ini merupakan strategi yang sangat baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan.

Adapun langkah-langkah strategi *giving question and getting answer* sebagai berikut : Hisyam Zaini (2008:69):1. Membuat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah siswa. 2. Meminta setiap siswa untuk melengkapi pernyataan berikut ini; Kertas 1 : saya masih belum paham tentang.....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.

Kelebihan dan kekurangan penggunaan strategi *Giving question and getting answer*. a. kelebihan penerapan metode giving questions and getting answer adalah:1). Siswa menjadi lebih aktif. 2).Anak mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti. 3).Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan. 4).Mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya. b.kelemahan penerapan metode giving questions and getting answer adalah: 1) Pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan. 2) Proses Tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari. 3)Guru tidak mengetahui secara pasti apakah anak yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan.

Menurut Dalyono (2007: 49) belajar adalah suatu usaha atau perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh dengan sistematis mendayagunakan semua potensi yang dimiliki baik fisik, mental serta dana, panca indra, otak dan anggota tubuh lainnya, demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, motivasi, minat dan sebagainya. Selain itu menurut Djamarah (2006: 10-11) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedangkan hasil belajar bersifat *actual*. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung pada tujuannya. Hasil proses produksi dapat berupa hasil utama dan hasil sampingan. Hasil utama adalah hasil yang memang dikehendaki dan direncanakan untuk diproduksi. Hasil sampingan adalah hasil yang dicapai dalam proses produksi walaupun tidak direncanakan dalam proses produksi. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, hasil belajar merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar ini maka harus diadakan evaluasi. Jika dikaitkan dengan pelajaran, maka evaluasi memegang peranan penting, baik pada tahap permulaan, pada saat proses belajar mengajar berlangsung maupun pada tahap akhir. Pada tahap permulaan, evaluasi dapat membantu menganalisis kebutuhan siswa sehubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada tahap kedua, evaluasi berperan dalam menentukan kemajuan belajar yang dihadapi siswa. Maksudnya adalah sejauh mana siswa memahami materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Dengan demikian guru dapat mengambil tindakan yang tepat pada akhir evaluasi.

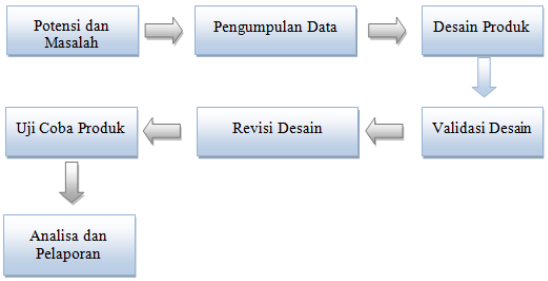
Hasil belajar yang dicapai tiap-tiap anak tidaklah sama, hal ini disebabkan adanya beberapa faktor. Menurut Djamarah (2008: 177), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: a. Faktor dari luar individu, meliputi:1). Faktor dari lingkungan yang meliputi lingkungan alami dan sosial budaya.2). Faktor instrumental yang meliputi kurikulum, program, sarana prasarana dan guru. b. Faktor dari dalam individu, meliputi:1). Faktor fisiologis yang meliputi kondisi fisiologis dan pancaindra.2). Faktor psikologis yang meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran aktif strategi *giving question and getting answer* dengan yang menggunakan pembelajaran koooperatif metode jigsaw.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*research and development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2010).

Dalam bukunya, Sugiyono (2010:408) mengemukakan langkah–langkah penelitian *Research and Development* (R&D) yang terdiri atas 10 (sepuluh) tahapan yaitu (1) tahap potensi dan masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap ujicoba produk, (7) tahap revisi produk, (8) tahap ujicoba pemakaian, (9) tahap revisi produk dan (10) tahap produksi masal. Namun tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap ujicoba produk, analisa dan pelaporan. Hal ini dikarenakan produk yang dibuat berupa produk awal dengan uji coba terbatas.



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian R & D

Sedangkan rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan penelitian *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelas	*Pre-test*	*Treatment*	*Pos-test*
Eksperimen 1	O_1	X_1	O_2
Eksperimen 2	O_1	X_2	O_2

Keterangan :

O_1 = *Pre-test* yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar mengajar.

O_2 = *Pos-test* yaitu tes yang diberikan kepada siswa sesudah kegiatan belajar mengajar.

X_1 = Pembelajaran pada materi merekam audio di studio dengan menggunakan metode pembelajaran aktif strategi *giving question and getting answer*.

X_2 = Pembelajaran pada materi merekam audio di studio dengan menggunakan metode kooperatif jigsaw.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat rekaman audio di studio. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran aktif strategi *giving question and getting answer* dan metode jigsaw .Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengambil data penelitian. Instrumen yang digunakan antara lain: 1. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran, Instrument validasi ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas dan kelayakan perangkat pembelajaran sebelum digunakan langsung pada kegiatan pembelajaran di kelas. Validasi dilakukan oleh validator sebagai ahli media dan materi dengan mengisi lembar validasi yang terdiri dari beberapa kategori penilaian untuk masing-masing perangkat pembelajaran.

Tabel 2. Ukuran penilaian dan bobot nilai validasi

Penilaian Kuantitatif	**Penilaian Kualitatif**	**Bobot Nilai**
20 – 35	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Valid	1
36 – 51	Tidak Baik/Tidak Valid	2
52 – 67	Cukup Baik/Cukup Valid	3
68 – 83	Baik/Valid	4
84 – 100	Sangat Baik/Sangat Valid	5

2. Angket respon peserta didik, instrumen penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik atau respon peserta didik terhadap produk yang telah dihasilkan.

Tabel 3. Ukuran penilaian dengan menggunakan skala Likert

Respon siswa	**Bobot nilai**
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.Soal Tes Hasil Belajar

Lembar evaluasi ini diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama (*pre test*) dan terakhir (*post test)*. Soal *pre-tes* dan *post-test* dibuat sama agar mudah mengetahui peningkatan pemahaman siswa. Sedangkan teknik pengumpulan datanya dengan cara : 1. Metode tes digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, ditunjukan dengan hasil belajar kognitif yang dicapai. Tes ini digunakan pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 dengan soal yang sama. 2.Metode angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penererapan model pembelajaran yang dilakukan dan yang diberikan pada kelas eksperimen. Angket respon siswa diisi setelah pelaksanaan seluruh rangkaian pembelajaran.

Tahap analisis data dengan menggunakan :1.uji validitas dengan menggunakan hasil rating. 2. analisis butir soal Dalam penelitian ini untuk menguji validitas internal digunakan analisis butir dengan menggunakan program *anatesv4.* Jika nilai koefisien korelasi pada program *anatesv4* lebih besar dari pada maka dapat dikatakan bahwa butir soal tersebut valid. 3.Reliabilitas Tes , Untuk mengetahui reliabilitas tes menggunakan program *anatesv4.* Jika nilai reliabilitas yang dihasilkan *anatesv4* lebih besar dari pada maka dapat dikatakan bahwa item tersebut reliabel. 4.Tingkat Kesukaran Soal

Tabel 4 Indeks Kesukaran Soal Tes

No.	**Indeks Kesukaran Soal**	**Interpretasi Kesukaran Soal**
1	1,00 – 0,30	Sukar
2	0,30 – 0,70	Sedang
3	0,70 – 1,00	Mudah

Sumber:Arikunto (2008)

5. Daya pembeda soal adalah kemampuan butir soal itu untuk membedakan antara testi (siswa) yang pandai atau kemampuan tinggi dengan siswa yang bodoh. Untuk mengetahui daya beda butir soal digunakan program *anatesv4*.

Tabel 5 Klasifikasi Interpretasi Daya Pembeda Butir Soal

Nilai DP	**Daya Pembeda**
DP ≤ 0,00	Sangat Jelek
0,00 < DP ≤ 0,20	Jelek
0,20 < DP ≤ 0,40	Cukup
0,40 < DP ≤ 0,70	Baik
0,70 < DP ≤ 1,00	Baik Sekali

Sumber:Arikunto (2008)

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah metode pembelajaran diterapkan, dilakukan dengan menggunakan uji-t dua pihak. Persyaratan pengujian hipotesis adalah dengan statistik parametik. Analisis data penelitian, menggunakan beberapa uji sebagai berikut:

UNESA Universitas Negeri Surabaya

1.Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sampel yang digunakan adalah sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Dengan uji statistik menggunakan SPSS dan kriteria pengujian: Tolak H_0 jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ dengan taraf nyata α = 0,05. Dalam hal lain H_0 diterima jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$.

2.Uji Homogenitas untuk mengetahui homogenitas varian yang diambil atau dengan kata lain seragam tidaknya varians sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Dengan Kriteria Pengujian Tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan taraf nyata α = 0,05. Dalam hal lain H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$.

3.Uji Hipotesis dilakukan dengan perhitungan manual dan SPSS dengan menggunakan uji-t

$$t = \frac{\bar{x}1 - \bar{x}2}{s\sqrt{\frac{1}{n1}+\frac{1}{n2}}}$$

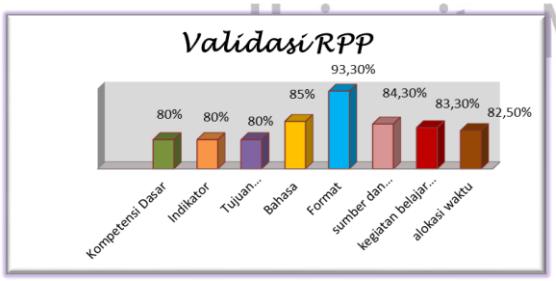
(Sudjana,2005:239)

keterangan :
t= distribusi student
x_1= mean kelas eksperimen 1
x_2= mean kelas eksperimen 2
n_1= banyaknya sampel kelas eksperimen
n_2= banyaknya sampel kelas eksperimen
S= simpangan baku gabungan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

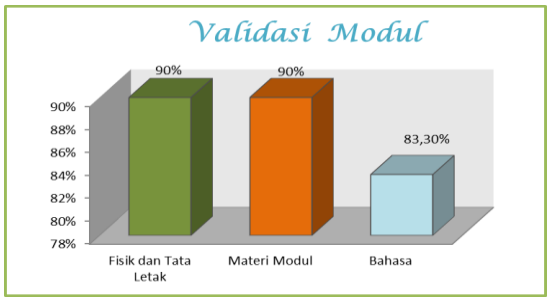
Analisis Validitas Perangkat Pembelajaran

Validasi RPP meliputi 8 aspek, yaitu aspek kompetensi dasar 80%, aspek indikator 80%, aspek tujuan pembelajaran 80%, aspek bahasa 85%, aspek format 85%, aspek sumber dan sarana belajar 84,30%, aspek kegiatan belajar mengajar 83,30%, dan aspek alokasi waktu 82,50%. Dari 8 aspek tersebut dapat disimpulkan tingkat validitas RPP sebesar 83,55% dan dinyatakan sangat layak digunakan.



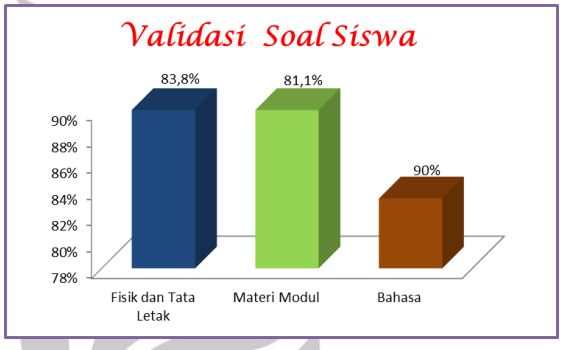
Gambar 2. Grafik hasil validasi RPP

Validasi modul meliputi 3 aspek yaitu aspek fisik 90%, aspek materi modul 90%, dan aspek bahasa 83,3%. Dari rata-rata validasi 3 (tiga) aspek tersebut dapat disimpulkan tingkat validitas Modul sebesar 87,8%, dan dinyatakan sangat layak digunakan.



Gambar 3. Grafik hasil validasi modul

Validasi soal siswa meliputi 3 aspek, yaitu aspek isi 83,8%, aspek kontruksi 81,1%, dan aspek bahasa 90%. Dari rata-rata validasi 3 (tiga) aspek tersebut dapat disimpulkan tingkat validitas soal siswa sebesar 84,9%, dan dinyatakan sangat layak digunakan.



Gambar 4. Grafik hasil validasi soal siswa

Hasil keseluruhan dari semua perangkat pembelajaran, yaitu RPP, Modul dan Soal siswa di atas adalah:

$$\frac{Rata - rata\ hasil\ rating}{Jumlah\ indikator/perangakat} \quad \frac{83{,}55 + 87{,}8 + 84{,}9}{3} = 85{,}41\%$$

Berdasarkan analisis hasil validasi perangkat pembelajaran yang telah ditunjukkan diatas, maka nilai yang diperoleh adalah 85,41 % dan berada pada interval 84% - 100%. Berdasarkan kriteria interval penelitian, maka hasil validasi perangkat pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid.

Analisis Instrumen tes hasil belajar

Analisis instrumen tes hasil belajar meliputi validitas butir tes, reliabilitas butir tes, tingkat kesukaran butir (P), dan indeks daya butir. Instrumen tes dikatakan valid bila nilai korelasi (r) di atas r_{tabel}, yaitu 0,361. Nilai Rxy_{hitung} untuk N=30 dengan α=0,05. Instrumen tes valid karena $Rxy_{hitung} > Rxy_{tabel}$. Maka butir tes yang digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test* 25 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian.

Tabel 6. Hasil analisis pengujian validitas soal pilihan ganda

Keterangan	Butir soal	Jumlah
Valid	1,4,5,6,8,9,11,13,14, 16,17,18,19,20,21,22 ,23,27,28,29,30,31,3 2,33,34,35.36,37,38, 40	30
Tidak valid	2,3,7,10,12, 15,24,25,26,39	10
Jumlah		**40**

Tabel 7. Hasil analisis pengujian validitas soal uraian

Keterangan	Butir soal	Jumlah
Valid	1,2,3	3
Tidak valid	-	0
Jumlah		**3**

Soal yang baik tidak hanya valid tetapi juga harus reliabel. Reliabel berhubungan dengan keajegan artinya berapapun diujikan soal tersebut mempunyai nilai yag hampir sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal dikatakan reliabel apabila mempunyai $Rxy_{hitung} > Rxy_{tabel}$. Dengan N=30 siswa dan berdasarkan tabel Rxy 0,361. Reliabaelitas soal juga dihitung melalui anatesV4 dan didapatkan Rxy_{hitung} = 0,85 soal pilihan ganda dan Rxy_{hitung} = 0,66 soal uraian. Dengan demikian soal tersebut adalah reliabel. Dan diketahui ada 5 macam tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Yaitu kategori sangat mudah, mudah, sedang, sukar dan sangat sukar, pada tingkat sangat mudah terdapat 1soal yaitu pada no7 . pada tingkat mudah terdapat 11 soal yaitu pada no. 4,8,10,19,21,23,24,25,27,32, dan 35. pada tingkat sedang terdapat 17 soal yaitu padano.1,2,3,15,16,18,20,22,28,29,30,33,34,36,37, 38, dan 39. pada tingkat sukar terdapat 7 soal yaitu pada no. 5,6,11,13,17,26, dan 31. Sedangkan pada tingkat sangat sukar terdapat 4 soal yaitu 9,12,14, dan 40. Pada tabel 4.24 ada pula 5 macam tingkat kesukaran yang berbeda. Yaitu kategori sangat mudah terdapat soal no 1. Dan yang mudah terdapat pada soal no.2 dan3.

Selain itu diketahui soal yang mempunyai tingkat indeks daya beda soal yang baik sekali ada 9 soal yaitu pada soal no.1,16,23,27,28,29,31,33, dan 37, soal yang mempunyai indeks daya beda soal baik ada soal yaitu pada soal no. 9,11,14,18,19,21,30,32,34,38,dan 40, soal yang mempunyai indeks daya beda soal cukup ada 10 soal yaitu pada soal no. 4,5,6,8,13,17,20,22,35, dan 36. Sedangkan untuk soal uraian pada tabel 4.26 yang mempunyai indeks daya beda cukup ada 3 soal yaitu pada soal no. 1,2, dan 3.

Analisis Data Pre-Test

Skor hasil *pre-test* siswa kelompok eksperimen 1, rata-rata 67,7 dengan standar deviasi (SD) 7,27932; dan, rata-rata 67,6 dengan SD 7,10674 untuk kelompok eksperimen 2. Data hasil skor *pre-test* selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

Ringkasan hasil uji normalitas data *pre-test* dengan *chi-square* dengan SPSS versi 17.0 ditunjukkan Tabel 5. Jika didapat p>0,05, maka data berdistribusi normal. Berdasarkan Tabel 8 didapat p kelompok ekperimen1 1(1,800<18,307) dan kelompok eksperimen 2 (10,133<22,362) lebih kecil dari chi square tabel, berarti data berdistribusi normal.

Tabel 8. Uji *Chi-Square*

Sedang ringkasan uji homogenitas data *pre-test*

	eksperimen_1	eksperimen_2
Chi-Square	11.800[a]	10.133[b]
df	10	13
Asymp. Sig.	.299	.683

dengan SPSS 17.0 ditunjukkan Tabel 9 uji homogenitas data *pre-test* berdasarkan $F_{Tabel.}$

Tabel 9 Hasil SPSS Uji *Homogenity of Variances*

Test of Homogeneity of Variances

pre_test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.009	1	58	.927

dijelaskan bahwa nilai uji homogenitas untuk nilai nilai F sebesar 0.009 dengan signifikannya 0,927. Hal ini diartikan sebagai **bahwa data homogen**. Dimana nilai f_{hitung}= 0,009 <f_{tabel}= 1,56.

Setelah diketahui data hasil *pre-test* berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji-t. Uji-t data *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal akademik siswa pada standar kompetensi membuat rekaman audio di studio pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 sama atau tidak. Ringkasan hasil analisis uji-t data *pre-test* dengan bantuan software SPSS versi 17.0 ditunjukkan Tabel 10.

Dijelaskan bahwa nilai rata-rata pada eksperimen 1 adalah 67.6667, ekperimen 2 nilai rata-ratanya adalah 67.6000. standard deviasi eksperimen 1 sebesar 7.27932 sedangkan eksperimen 2 sebesar 7.20919 dan standard error mean eksperimen 1 sebesar 1.32902 sedangkan eksperimen 2 sebesar 1.31621. Berdasarkan uji statistik *independent samples test SPSS 17* di dapat nilai t sebesar 0,036 dan nilai signifikansi sebesar 0,972. Hal ini diartikan sebagai bahwa **tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum**

UNESA Universitas Negeri Surabaya

diterapkan teknik pembelajaran yang berbeda. Dimana $t_{hitung} < t_{tabel}$ = 0,036<2,000. Tabel 10. Hasil Uji-t Pre test dengan SPSS 17

Tabel 10. Hasil SPSS untuk Uji-T Pre-test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
pre_test	Equal variances assumed	.009	.927	.036	58	.972	.06667	1.87048	-3.67751	3.81084
	Equal variances not assumed			.036	57.995	.972	.06667	1.87048	-3.67751	3.81085

Analisis Data Post-Test

Sebelum dilakukan analisis uji-t dengan SPSS versi 17.0 terlebih dahulu data nilai *post-test* dihitung manual menggunakan rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Skor hasil belajar kelompok eksperimen 1 $\bar{x}_1$=82,66667; S_1=5,26100; S_1^2=27,6781; n_1= 30 dan untuk kelompok eksperimen 2 diketahui $\bar{x}_2$: 77,13333; S_2: 5,24393; S_2^2: 27,4988; n_2: 30. Besarnya nilai t_{hitung} adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{82,66667 - 77,13333}{5,25\sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}}$$

$$t = \frac{5,53334}{5,25\sqrt{0,03333 + 0,03333}}$$

$$= \frac{5,53334}{5,25\sqrt{0,06666}}$$

$$= \frac{5,53334}{1,3545}$$

$$t = 4,08$$

Dari perhitungan uji-t manual selanjutnya dicocokkan dengan perhitungan menggunakan SPSS. Ringkasan hasil perhitungan uji-t hasil belajar (skor *pos-test* dengan SPSS versi 17.0 ditunjukkan Tabel 11.

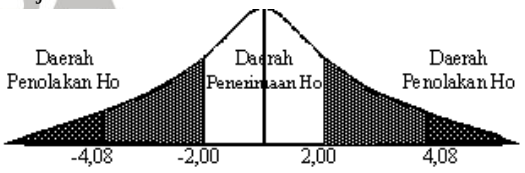
Tabel 11. Hasil SPSS untuk Uji-T Post test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
post_test	Equal variances assumed	.575	.451	4.080	58	.000	5.53331	1.35618	2.81864	8.24803
	Equal variances not assumed			4.080	57.995	.000	5.53331	1.35618	2.81864	8.24803

Dari perhitungan di atas didapatkan t_{hitung} manual 4,08 dan t_{hitung} SPSS 4,080. Dapat dikatakan t_{hitung} manual dan SPSS sama. Dari hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} = 4,08 sedangkan dari tabel $t_{(1-0,05)(0,95)}$ =2,00. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga hipotesis **H_0 ditolak** dan **H_1 diterima**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa **terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen 1 dengan hasil belajar siswa kelompok eksperimen 2 dengan taraf signifikan 0,05 atau taraf kepercayaan 95 %**

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, dengan memperhatikan distribusi uji-t data hasil belajar siswa.

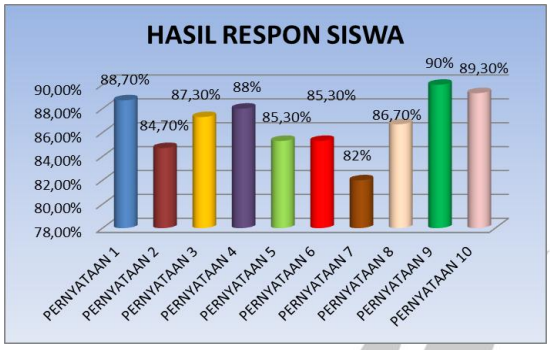


Gambar 5 Kurva distribusi Uji-T

Gambar 5. Distribusi uji-t hasil belajar siswa T_{test} terdapat pada daerah tolak H_0, sehingga prioritas H_0 ditolak dan H_1 diterima. T_{test} menunjukkan nilai positif, maka ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan GQGA dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan metode jigsaw.

Analisis Hasil Respon Siswa

Hasil respon siswa kelas *GQGA*, diperoleh rating hasil respon pada pernyataan 1 88,70%, pada pernyataan 2 84,70%, pada pernyataan 3 87,30% , pada pernyataan 4 88%, pada pernyataan 5 85,30%, pada pernyataan 6 85,30%, pada pernyataan 7 82% pada pernyaataan 8 86,70% pada pernyataan 9 90% dan pernyataan 10 89,30% dan tanggapan dari siswa sangat baik.



Gambar 6.Grafik Hasil Respon Siswa Kelas Eksperimen 1 GQGA

Sedangkan hasil respon siswa kelas *jigsaw* , diperoleh rating hasil respon pada pada pernyataan 1 83,30%, pada pernyataan 2 80,60%, pada pernyataan 3 78,60% , pada pernyataan 4 83,30%, pada pernyataan 5 80,60%, pada pernyataan 6 78%, pada pernyataan 7 82,70% pada pernyaataan 8 83,30% pada pernyataan 9 78,60% dan pernyataan 10 77,30% dan tanggapan dari siswa baik.

Gambar 7. Grafik Hasil Respon Siswa kelas Eksperimen 2 Jigsaw

Berdasarkan hasil penelitian terhadap strategi pembelajaran *GQGA* penelitian ini memberikan hasil yaitu perangkat pembelajaran *GQGA dan Jigsaw* mendapatkan hasil rating rata-rata 85,41%, respon siswa terhadap pembelajaran *GQGA 86,73% dan Jigsaw 80,63%* , rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 1 (XI TAV2) sebesar 82,66667 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 2 (XI TAV 1) 77,13333. Penelitian menyimpulkan bahwa perangkat pembelajaran *GQGA dan Jigsaw* termasuk kategori baik, respon siswa terhadap pembelajaran *GQGA* adalah positif dan hasil belajar kelas eksperimen 1 yang menggunakan pembelajaran *GQGA* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode Jigsaw.

Hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen 1 (XI TAV 2) dengan pembelajaran *GQGA* untuk soal *pre-test* adalah 67,7 dengan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 18 siswa dan nilai hasil belajar meningkat pada nilai soal *post-test* dengan nilai rata-rata adalah 82,66667. Pada kelas eksperimen 2 (XI TAV 1) dengan metode Jigsaw untuk soal *pre-test* 67,6 dengan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 17 siswa dan nilai hasil belajar meningkat pada nilai soal *post-test* dengan nilai rata-rata adalah 77,13333 dengan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 12 siswa. Siswa yang tidak tuntas pada soal *post-test* dilakukan remidi dan pembelajaran lanjutan sampai nilai hasil belajar siswa dinyatakan tuntas.

Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen 1 yang menggunakan pembelajaran *GQGA* dengan hasil belajar kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode Jigsaw, ini karena pada GQGA siswa diharapkan dapat mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan di awal pembelajaran dimana strategi ini dilakukan diakhir pembelajaran dengan bantuan 2 buah kartu ,yaitu kartu bertanya dan kartu menjawab. Sehingga dengan bantuan kartu siswa dapat melakukan *reviewing* pembelajaran dengan menyenangkan. Pada saat penelitian, pembelajaran Jigsaw siswa ditekankan untuk menyelesaikan soal sama pada tiap kelompok ahli sehingga ketika kembali kelompok asal mereka harus dapat menjelaskan apa yang sudah mereka pecahkan, pembelajaran ini sangat menekankan siswa untuk terus berfikir sehingga persoalan yang diberikan harus dapat terselesaikan. Sehingga siswa terkadang bosan terhadap pembelajaran ini dikarenakan lebih banyak memutar otak. Dengan demikian hasil belajar dengan pembelajaran *GQGA* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode jigsaw.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut: 1. Perangkat pembelajaran pada standar kompetensi merekam audio di studio menggunakan strategi *giving question and getting answer* dan *Jigsaw* termasuk kategori sangat valid dengan hasil 85,41%, sehingga layak digunakan di SMKN 3 Surabaya. 2.Terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran aktif strategi GQGA dengan *metode Jigsaw*. Nilai hasil belajar kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode pembelajaran aktif *strategi GQGA* lebih baik daripada hasil belajar siswa kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode pembelajaran Jigsaw. Dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 1 (XI TAV 2) adalah 82,6667 dan nilai rata-rata kelas

eksperimen 2 (XI TAV 1) adalah 77,1333. Dan diperoleh t_{hitung} = 4,08 > t_{tabel} = 2,00. 3. Respon siswa terhadap metode pembelajaran aktif strategi GQGA adalah positif dan sangat baik (dengan hasil rating: 86,73 %) sedangkan respon siswa terhadap metode pembelajaran Jigsaw adalah positif dan baik (dengan hasil rating: 80,63 %).

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: 1. Diharapkan bagi generasi para calon guru yang professional hendaknya memberikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa agar siswa lebih aktif dan kreatif lagi sehingga dapat meningkatkan kecerdasan siswa.2. Dari hasil perbandingan motode pembelajaran aktif strategi GQGA dengan *Jigsaw* dapat disarankan untuk menggunakan pembelajaran *Giving Question and Giving Anwers* karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan respon siswa yang sangat baik. Dan metode pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain. 3. Pada penelitian ini masih banyak kekurangan, diharapkan ada generasi yang meneruskan penelitian ini, dengan menambah referensi teori maupun penelitian terdahulu tentang metode pembelajaran aktif strategi *GQGA* agar bisa memperkuat dasar teori dari metode tersebut. 4. Dan selain itu penelitian ini juga ada kekurangan dalam penerapan metode Jigsaw, diharapkan untuk generasi penerus dalam penggunaan metode ini pembagian kelompok ahli dari kelompok asal diberikan tugas yang berbeda agar pembelajaran menjadi tepat dan hasil belajar siswa dapat menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dikmenjur. 2003. *Pedoman Penulisan Modul*. (On Line(www.geocities.com/infokur2004/pedoman_penulisan_modul_KEL_I.pdf , diakses 12 Oktober 2012) Jakarta: Depdiknas

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hartono, dkk. 2012. *PAIKEM pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Riau: Zanafa Publishing

Julina. 2009. *Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quiz Bowl,(Online),* Jilid 1, No 2 (http:// isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/12097179.pdf, diakses 25 Mei 2012).

Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.

Nur, Mohammad. 2005. *Strategi-strategi Belajar. Surabaya*: Unesa University Press.

Nurdahlia. (2007). *Pengaruh Model Aktive Learning tipe Giving Qusetion and Getting Answer terhadap Hasil Belajar Matematika di MTs. N Durian Tarung*. Skripsi tidak dipublikasikan. Padang: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Imam Bonjol

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Raharjo, Puji. 2009. *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas (Pembuatan Media Audio Pembelajaran)*. Departemen Pendidikan Nasional: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.

Riduwan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

Rusman.2010. *Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Silberman, Mel. 2009. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani

Sholihin, Agus. 2009. *Strategi Pembelajaran Aktif berbasis Multiple Intellegence,(Online),* Vol. 8, No. 14, (http://journal.ed.multiple intelligence.html, diakses 25 Mei 2012).

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana. 2005. Metode Statistika. Bandung:Tarsito

Sudirman. 2010. *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Skripsi tidak dipublikasikan. Indramayu: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wiralodra.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Tim Penerbit Andi. 2004. *Mudah dan Cepat Mengolah Audio Menggunakan COOL EDIT 2000*. Yogyakarta: Andi

Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B. dan Satria Koni. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta:Bumi Aksara

Zaini, Hisyam. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Insan Madani.