BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Hasil Belajar

A. Pengertian hasil belajar

Menurut Slameto (2010:94) mengemukakan, "Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar. Perubahan itu meliputi tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan". Hasil belajar akan tampak pada perubahan dalam aspek-aspek tingkah laku manusia. Aspek-aspek tersebut antara lain pengetahuan, kebiasaan, pengertian, keterampilan, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Terkait dengan yang dimaksud hasil belajar, menurut Sudjana (2016:22) sebagai berikut:

> "Hasil belajar dalam perspektif pendidikan dinamai sebagai penguasaan terhadap beberapa indikator pada setiap Kompetensi Dasar (KD) yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan kata lain, siswa dianggap berhasil

> apabila memiliki kecakapan hidup (*life skills*) pada setiap bidang studi, yang kemudian dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari".

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari sebuah pembelajaran, karena hasil belajar menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil belajar adalah perubahan-perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Sudjana (2016:23).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah hasil akhir dari sebuah pembelajaran yang menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan tingkah laku mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

B. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto (2010:96) mengemukakan, "Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal". Secara terperinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal tersebut yaitu:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami-istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berprilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik (Slameto, 2010:96).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal yang meliputi kecerdasan, minat, motivasi, ketekunan, kebiasaan belajar dan kesehatan, serta faktor eksternal yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

C. Jenis-jenis hasil belajar

Menurut Bloom, sebagaimana dikutip Sudjana (2016:24), secara garis besar membagi hasil belajar menjadi 3 (tiga) ranah, yaitu sebagai berikut:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri dari 5 (lima) aspek tipe hasil belajar, yaitu:
   a. Pengetahuan hafalan yaitu pengetahuan yang sifatnya faktual. Tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
   b. Pemahaman yaitu kemampuan menangkap. Maksudnya kemampuan menangkap makna dari suatu konsep, misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya.
   c. Aplikasi (penerapan) yaitu kesanggupan menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Misalnya memecahkan persoalan dengan rumus tertentu.
   d. Analisis yaitu usaha memilah suatu intregitas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
   e. Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.

2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila sesorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.
3. Ranah psikomotorik. Hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 (enam) tingkatan keterampilan, yaitu:
   10. Gerakan *reflex* (keterampilan pada gerakan tidak sadar).
   11. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
   12. Kemampuan *perceptual*, yaitu membedakan visual, adaptif, dan motorik.
   13. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
   14. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.

15. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non verbal seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis hasil belajar yaitu ranah kognitif (hasil intelektual siswa), ranah afektif (hasil tingkah laku siswa) dan ranah psikomotorik (hasil keterampilan siswa).

2. **Strategi Belajar**

1. Pengertian strategi

Kata strategi berasal dari kata *strategos* (Yunani) atau *strategus*. *Strategos* berarti jendral atau berarti pula perwira negara (*states officer*). Jenderal inilah yang bertanggung jawab merencanakan suatu strategi dan mengarahkan pasukan untuk merencapai kemenangan (Mufarakah, 2009:36). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi berarti rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus.

Secara spesifik, Shirley sebagaimana dikutip Mufarakah (2009:37) merumuskan, “Pengertian strategi sebagai keputusan-keputusan bertindak yang diarahkan dan keseluruhannya diperlukan untuk mencapai tujuan”. Salusu sebagaimana dikutip Mufarakah (2009:37) merumuskan, “Strategi sebagai suatu seni menggunakan kecakapan dan sumber daya untuk mencapai sasarannya

melalui hubungan yang efektif dengan lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan".

Pada mulanya strategi digunakan dalam dunia militer yang sering diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Seseorang yang mengatur startegi, untuk memenangkan peperangan sebelum melakukan tindakan, ia akan menimbang bagaimana kekuatan pasukan yang dimilikanya baik dilihat dari kuantitas maupun kualitas, misalnya setiap personal, jumlah dan kekuatan persenjataan, motivasi pasukannya dan lain sebagainya. Selanjutnya ia juga akan mengumpulkan informasi tentang kekuatan lawan, baik jumlah prajurinya maupun keadaan persenjataanya. Setelah semuanya diketahui, baru kemudian ia akan menyusun tindakan apa yang harus dilakukanya, baik tentang siasat peperangan yang harus dilakukan, taktik dan teknik peperangan, maupun waktu yang pas untuk melakukan suatu serangan dan lain sebagainya (Roestiyah, 2011:1). Dari ilustrasi di atas dapat disimpulkan bahwa strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.

Secara umum, strategi mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan

dengan belajar-mengajar, Ahmadi dan Prasetyo (2009:11) menjelaskan, “Startegi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru dan murid dalam perwujudan kegitan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan”.

Dewasa ini istilah stategi banyak digunakan oleh bidang-bidang ilmu lain, termasuk bidang pendidikan. Dalam kaitannya dalam belajar-mengajar, pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar. Maksudnya agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara berdaya guna dan berhasil guna, dalam hal ini guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajaran sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antar komponen pengajaran dimaksud (Roestiyah, 2011:4).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian strategi adalah suatu seni menggunakan kecakapan dan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan.

2. Pengertian belajar

Menurut pengertian secara psikologis, “Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan

tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya" (2013:47). Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar menurut Fathurrohman dan Sutikno (2009:6) sebagai berikut:

> "Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain-lain kemampuannya".

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Pada waktu bayi, seorang bayi menguasai keterampilan-keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang-orang di sekelilingnya. Ketika menginjak masa kanak-kanak dan remaja, sejumlah sikap, nilai, dan keterampilan berinteraksi sosial dicapai sebagai kompetensi. Pada saat dewasa, individu diharapkan telah mahir dengan tugas-tugas kerja tertentu dan keterampilan-keterampilan fungsional lainnya, seperti mengendarai mobil, berwiraswasta, dan menjalin kerja sama dengan orang lain (Baharuddin dan Wahyuni, 2008:11).

Mayer sebagaimana dikutip Suryani dan Agung (2012:34) menyatakan bahwa, “Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang melalui pengalaman”. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, sikap, pemahaman, informasi, kecakapan dan keterampilan berdasarkan pengalaman.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses untuk mencapai berbagai macam kompetensi, pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap berdasarkan pengalaman.

3. Pengertian strategi belajar

Dick dan Carey sebagaimana dikutip Hamalik (2008:29) menyatakan bahwa, “Strategi belajar adalah seperangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa”. Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada 3 (tiga) jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni: strategi pengorganisasian pembelajaran, strategi penyampaian pembelajaran, dan strategi pengelolaan pembelajaran (Hamalik, 2008:29).

Dimyati dan Mudjiono (2006:42) mengemukakan bahwa, “Strategi dalam belajar adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentukan sistem pembelajaran”. Dalam hal ini guru menggunakan siasat tertentu. Penentuan strategi belajar tidak hanya dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga dalam perencanaan pembelajaran.

Joni sebagaimana dikutip Dimyati dan Mudjiono (2006:43) mengemukakan bahwa, “Yang menjadi acuan utama dalam penentuan strategi belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran”. Oleh karena itu, segala kegiatan pembelajaran yang dilakukan yang tidak berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran tidak dapat dikategorikan sebagai strategi pembelajaran. Untuk dapat merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif, guru harus memiliki khasanah metode pembelajaran yang kaya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian strategi belajar adalah suatu seni yang mengolah seperangkat materi pelajaran dan prosedur pembelajaran secara bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni peningkatan hasil belajar siswa.

3. **Strategi *Question Student Have* (Pertanyaan dari Siswa)**

1) **Pengertian strategi *question student have***

Strategi *question student have* merupakan suatu kegiatan belajar kolaboratif yang dapat digunakan guru di tengah pelajaran sehingga dapat menghindari cara pengajaran yang selalu didominasi oleh guru dalam proses belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar secara kolaborasi (bekerja sama) diharapkan siswa akan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif. Suprijono (2014:125) menjelaskan pengertian strategi pembelajaran ini sebagai berikut:

> "Strategi *question student have* adalah suatu metode pengajaran yang dilaksanakan dengan cara guru memberikan kartu indeks kosong kepada setiap siswa dan memerintahkan untuk menuliskan pertanyaan yang mereka miliki tentang materi pelajaran yang telah diajarkan".

Said dan Budimanjaya sebagaimana dikutip Sari (2018:26) mengemukakan bahwa, "Strategi *quetion student have* adalah pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk aktif dan menyatukan pendapat dan mengukur sejauh mana siswa memahami pelajaran melalui pertanyaan tertulis". Dengan strategi *question student have*, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Dan juga siswa dapat mengungkapkan keberaniannya untuk

bertanya, mengungkapkan keinginan dan harapan-harapan melalui percakapan.

Strategi *question student have* dilakukan bagi materi yang memerlukan saling interaksi (interpersonal) dan berkelompok. Selain itu, strategi *question student have* merupakan strategi yang digunakan untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan siswa sebagai dasar untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki yang menggunakan sebuah teknik untuk mendapatkan partisipasi siswa melalui tulisan (Sari, 2018:27).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian strategi *question student have* adalah strategi yang cara penyajiannya dengan cara membuat pertanyaan dimulai dari siswa, baik yang digunakan untuk melatih siswa untuk berani bertanya tentang materi yang belum dipahami guna memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa.

2) **Tujuan strategi *question student have***

Menurut Zaini, dkk (2008:17), tujuan dari penerapan strategi *question student have*, yaitu:

1. Melatih kemampuan bekerja sama.
2. Melatih kemampuan mendengarkan pendapat orang lain.

3. Meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.
4. Melatih rasa peduli dan kerelaan untuk berbagi.
5. Meningkatkan rasa penghargaan terhadap orang lain.
6. Melatih kecerdasaan emosional.
7. Mengasah kecerdasan interpersonal.
8. Meningkatkan motivasi dan suasana belajar.
9. Meningkatkan kecepatan dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penerapan strategi *question student have* yaitu melatih kemampuan untuk berinteraksi dengan siswa lain (meliputi kerja sama, menghargai pendapat yang lain dan kepedulian) serta melatih kecerdasan (meliputi emosional, interpersonal, motivasi dan daya ingat) untuk meningkatkan hasil belajar.

3) **Langkah-langkah strategi *question student have***

Menurut Silberman sebagaimana dikutip Sari (2018:27), “Strategi ini merupakan sekumpulan dari 101 strategi pengajaran”. Sebuah strategi yang menitik-beratkan pada kemampuan siswa untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, karena metode ini merupakan cara yang tidak membuat siswa takut untuk mempelajari apa yang mereka butuhkan dan harapkan.

Strategi ini memanfaatkan teknik yang mengundang partisipasi melalui penulisan bukan pembicaraan.

Menurut Suprijono (2014:127), langkah-langkah strategi *question student have*, sebagai berikut:

A. Langkah pembukaan, yaitu:

1) Guru mengatur tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang akan dijelaskan guru dengan membuat posisi kursi lingkaran.

2) Guru mengemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.

3) Guru mengemukakan tugas-tugas yang harus dilakukan siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting saat proses pembelajaran.

B. Langkah pelaksanaan, yaitu:

1. Guru memulai pembelajaran dengan topik tertentu.
2. Bagi kelas menjadi 4 kelompok. Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa.
3. Mintalah siswa menulis beberapa pertanyaan yang mereka ketahui tentang hal-hal yang sedang dipelajari.
4. Dalam tiap kelompok, putarlah kartu tersebut searah keliling jarum jam.

5. Ketika setiap kartu diedarkan pada anggota kelompok, anggota tersebut harus membacanya dan memberikan tanda (jika pertanyaan tersebut dianggap penting).
6. Perputaran berhenti sampai kartu tersebut kembali pada pemilikinya masing-masing.
7. Setiap pemilik kartu dalam kelompok harus memeriksa pertanyaan-pertanyaan mana yang mendapat suara terbanyak.
8. Setelah itu jumlah perolehan suara atas pertanyaan itu dibandingkan dengan perolehan anggota lain dalam satu kelompok, pertanyaan yang mendapat suara terbanyak kini menjadi milik kelompok.
9. Setiap kelompok melaporkan secara tertulis pertanyaan yang telah menjadi milik kelompok (mewakili kelompok).

C. Langkah akhir pembelajaran, yaitu apabila strategi *question student have* selesai dilakukan maka guru melakukan pemerikasaan terhadap pertanyaan dari tiap-tiap kelompok, mungkin ada pertanyaan yang substansinya sama. Pertanyaan-pertanyaan yang sudah diseleksi oleh guru dikembalikan kepada siswa untuk dijawab secara mandiri maupun kelompok, jawaban lisan maupun tulisan. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami proses

pembelajaran itu atau tidak. Ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses pembelajaran *question student have* itu untuk perbaikan selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah strategi *question student have* terdiri dari langkah pembukaan, pelaksanaan dengan belajar secara berkelompok dimana siswa membuat beberapa pertanyaan tentang materi yang dipelajari dalam sebuah kartu, dan langkah akhir pembelajaran dimana guru meminta siswa untuk menjawab secara mandiri maupun kelompok dengan jawaban lisan maupun tulisan dari pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya.

4) **Kelebihan dan kekurangan strategi *question student have***

Secara umum setiap strategi dalam pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitupun dengan strategi *question student have*. Jadi hal semacam ini penting diketahui oleh guru agar penggunaannya tepat waktu dan sasarannya. Menurut Djamarah dan Zain (2014:95), kelebihan dan kekurangan strategi ini sebagai berikut:

A. Kelebihan strategi *question student have,* yaitu:

a. Dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa sekali pun sebelumnya keadaan kelas ramai atau siswanya punya kebiasaan bergurau saat pelajaran berlangsung. Karena siswa dituntut mengembangkan unsur kognitifnya dalam membuat atau menjawab pertanyaan.
b. Dapat merangsang siswa melatih mengembangkan daya pikir dan ingatannya terhadap pelajaran.
c. Mampu mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapatnya.

B. Kekurangan strategi *question student have*, yaitu:

a. Tidak semua siswa mudah membuat pertanyaan karena tingkat kemampuan siswa dalam kelas berbeda-beda.
b. Waktu yang dibutuhkan sering tidak cukup karena harus memberi kesempatan semua siswa membuat pertanyaan dan menjawabnya.
c. Waktu menjadi sering terbuang karena harus menunggu siswa sewaktu diberi kesempatan bertanya.
d. Siswa merasa takut karena sewaktu menyampaikan pertanyaan siswa kadang

merasa pertanyaannya salah atau sulit mengungkapkannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan strategi *question student have* yaitu siswa dapat menjawab materi pelajaran dan mengemukakan pendapatnya, sedangkan kekurangannya yaitu banyak menghabiskan waktu dalam proses pembelajaran.

4. **Strategi *Giving Question and Getting Answer* (Memberi Pertanyaan dan Menerima Jawaban)**

   a. Pengertian strategi *giving question and getting answer*

   Menurut Suprijono (2014:107) mengemukakan, "Strategi *giving question and getting answer* dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan". Strategi *giving question and getting answer* merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran.

   Menurut Silberman sebagaimana dikutip Suprijono (2014:108) bahwa, "Strategi *giving question and getting answer* merupakan strategi yang sangat baik untuk membantu peserta didik dalam mengingat atau mengulang kembali materi yang disampaikan". Strategi *giving question and getting answer* dikembangkan untuk

melatih siswa memiliki kemampuan bertanya dan menjawab karena pada dasarnya strategi ini merupakan modifikasi dari metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya.

Menurut Zaini, dkk (2008:214) bahwa, "Strategi *giving question and getting answer* merupakan strategi yang sangat baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru". Penggunaan strategi *giving question and getting answer* akan menumbuhkan keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian strategi *giving question and getting answer* adalah strategi yang dapat melatih kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, serta membantu siswa dalam mengingat atau mengulang materi yang sudah dipelajari.

b. Langkah-langkah strategi *giving question and getting answer*

Menurut Suprijono (2014:108), langkah-langkah strategi *giving question and getting answer* adalah sebagai berikut:

a. Membagikan dua potongan kertas kepada peserta didik.

b. Mintalah kepada peserta didik untuk menuliskan di kartu yaitu: kartu menjawab dan kartu bertanya.
c. Mulai pembelajaran dengan pertanyaan. Pertanyaan bisa berasal dari peserta didik maupun guru. jika pertanyaan berasal dari peserta didik, maka peserta didik ini diminta menyerahkan kartu yang bertuliskan "kartu bertanya".
d. Setelah pertanyaan diajukan, mintalah kepada siswa memberi jawaban. Setiap siswa yang hendak menjawab diwajibkan menyerahkan kartu yang bertuliskan "kartu menjawab". Namun setiap siswa yang hendak menjawab maupun bertanya harus menyerahkan kartu-kartu itu kepada guru.
e. Jika sampai akhir sesi ada siswa yang masih memiliki 2 kartu potongan kertas yaitu kertas bertanya dan kertas menjawab atau salah satu potongan kertas tersebut, maka mereka diminta membuat resume selama proses tanya jawab berlangsung. Tentu keputusan ini sudah harus disepakati dari awal.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah strategi *giving*

question and getting answer yaitu siswa memiliki kartu bertanya dan kartu menjawab yang digunakan untuk mengajukan suatu pertanyaan dan menjawab suatu pertanyaan.

c. Kelebihan dan kekurangan strategi *giving question and getting answer*

Menurut Suprijono (2014:109), kelebihan strategi *giving question and getting answer* adalah sebagai berikut:

1. Suasana menjadi lebih aktif.
2. Anak mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
3. Mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya.

Sedangkan kekurangan strategi *giving question and getting answer* adalah sebagai berikut:

3. Proses tanya jawab yang berlangsung secara terus-menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari.
4. Guru tidak mengetahui secara pasti apakah anak yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan (Suprijono, 2014:109).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan strategi *giving question and getting answer* yaitu setiap anak diberikan kesempatan untuk bertanya atau menjawab terkait materi pelajaran, sedangkan kekurangannya yaitu sering terjadi pemberian jawaban yang di luar tema pelajaran yang dibahas guru.

5. **Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

1. Pengertian mata pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial disingkat dengan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Menurut Trianto (2012:171) bahwa, "IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial". Tentang IPS, Sapriya (2012:19) menyatakan sebagai berikut:

> "Istilah IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *"social studies"* dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-

negara Barat seperti negara Australia dan Amerika Serikat".

Bidang pengajaran IPS akan berperan dalam pembinaan kecerdasan keterampilan, pengetahuan, rasa tanggung jawab, dan demokrasi. Pokok-pokok persoalan yang dijadikan bahan pembahasan difokuskan pada masalah kemasyarakatan Indonesia yang mendasar dan aktual. Menurut Satria (2015:5) yang menyatakan, "IPS mengemban 2 (dua) fungsi utama yaitu membina pengetahuan, kecerdasan, dan keterampilan yang bermanfaat bagi pengembangan dan kelanjutan pendidikan siswa dan membina sikap yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945".

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian mata pelajaran IPS adalah bidang studi dalam kurikulum tingkat sekolah dasar dan menengah yang berisi materi pelajaran dari cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.

2. Tujuan mata pelajaran IPS

Tujuan utama mata pelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala

ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Satria, 2015:5). Adapun tujuan pembelajaran IPS menurut Trianto (2012:176), yaitu:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
3. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
4. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
5. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
6. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang

kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

7. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penataran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran IPS yaitu mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi di lingkungan masyarakat, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari dalam lingkungan masyarakat.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian hasil penelitian terdahulu digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu peneliti mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu, yaitu:

1. Skripsi yang disusun oleh Hawaria (2018), berjudul: "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar". Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah yaitu apakah model pembelajaran *giving question and getting answer* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada murid Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar ?

   Hasil penelitiannya yaitu penerapan model pembelajaran *giving question and getting answer* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* tergolong sangat rendah dan setelah menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* tergolong tinggi. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *giving question and getting answer* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS murid Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV.
2. Skripsi yang disusun oleh Ledy Ayu Merita Sari (2018), berjudul: "Penggunaan Metode *Question Student Have* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Muhammadiyah 1

Metro Pusat TA. 2017/2018". Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah yaitu apakah penggunaan metode *question student have* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika Kelas III di SD Muhammadiyyah 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2017/2018 ? Hasil penelitiannya yaitu:

1. Penggunaan metode *question student have* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan minat belajar siswa, yaitu pada siklus I sebesar 73,77% dan pada siklus II sebesar 93,92% yang dikategorikan sangat kuat artinya mengalami peningkatan 20,15%.
2. Penggunaan metode *question student have* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini diperoleh dari peningkatan aktifitas belajar siklus I dengan persentase 70,8 % meningkat sebanyak 19,3% di siklus II dengan persentasenya 90,1 % yang dikategorikan sangat baik.

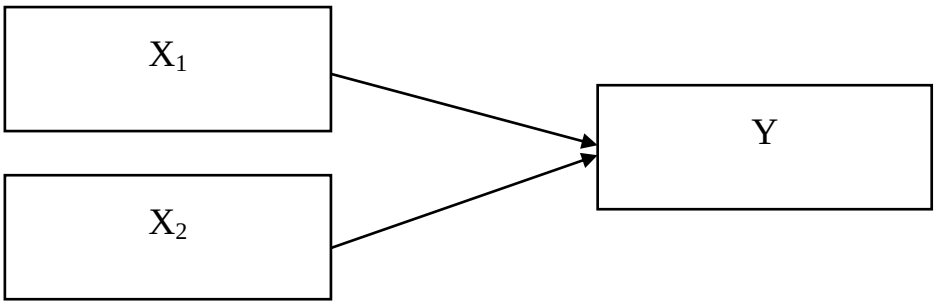
3. Jurnal yang disusun oleh I Gusti Ayu Kiki Indrayani Prabawati dan Made Sumantri (2018), berjudul: "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Hasil Belajar Matematika". Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah yaitu apakah ada pengaruh strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) terhadap hasil belajar matematika

siswa Kelas V SD Gugus IX Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng?

Hasil penelitiannya yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran *giving questions and getting answer* (GQGA) dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas V SD Gugus IX Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari hasil *post test* yang telah dianalisis berdasarkan uji t. Berdasarkan uji t dinyatakan bahwa thitung > ttabel (4,51 > 2,08) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan skor rata-rata hasil belajar matematika diketahui bahwa rata-rata kelompok eksperimen adalah 20,75 sedangkan kelompok kontrol adalah sebesar 12,8. Hal ini berarti rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar rata-rata hasil belajar kelompok kontrol.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian tentang perbedaan hasil belajar siswa menggunakan strategi *question student have* (pertanyaan dari siswa) dengan strategi *giving question and getting answer* (memberi pertanyaan dan menerima jawaban) pada pembelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu, dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 1. Variabel Penelitian

Keterangan :

X_1 = Strategi *Question Student Have*

X_2 = Strategi *Giving Question and Getting Answer*

Y = Hasil Belajar IPS

D. Hipotesis

Hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan strategi *question student have* dengan strategi *giving question and getting answer* pada pembelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan strategi *question student have* dengan strategi *giving question and getting answer* pada pembelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.