

IMPLEMENTASI METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENYIMAK CERITA RAKYAT

Hendra Sulistiawan¹, Muhammad Thamimi², Handi Darmawan³,
Muhammad Tahir⁴

IKIP-PGRI Pontianak, IKIP PGRI Pontianak
hendra_sulistiawan@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan *metode Giving Question and Getting Answer* menggunakan media audio terhadap hasil belajar pada materi menyimak cerita rakyat. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk penelitian *Quasy Eksperimental Design* dan rancangan penelitian *Post Test Only Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Hasil penelitian yang dilakukan menghasilkan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio adalah 71,07 dengan standar deviasi 11,11; 2) berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik inferensial menggunakan uji *t tes independent sample* dihasilkan $P\text{-value } 0,0002 < \alpha 0,05$, sehingga H_a diterima, dengan demikian uji keputusan ini berarti terdapat pengaruh *metode Giving Question and Getting Answer* menggunakan media audio terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Metode *Giving Question and Getting Answer*, Media Audio, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to implement the Giving Question and Getting Answer method using audio media on learning outcomes in listening to folklore material. The research was conducted at SMAN 1 Sungai Kakap, Kubu Raya Regency. This study uses an experimental method with the form of Quasy Experimental Design and Post Test Only Control Group Design. The sampling technique used was cluster random sampling. The results of the research conducted resulted in the average student learning outcomes using the Giving Question and Getting Answer method with audio media is 71.07 with a standard deviation of 11.11; 2) based on the results of inferential statistical analysis using the independent sample t test produced P-value $0,0002 < \alpha 0,05$, so H_a is accepted, thus this decision test means that there is influence of the Giving Question and Getting Answer method using audio media to the results student learning.

Keywords: Giving Method Question and Getting Answer, Media Audio, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Tumbuhnya perhatian pada pengajaran menyimak sebagai salah satu sarana penting penerimaan komunikasi dapat dilihat dengan nyata dari sejumlah literatur. Meningkatnya kepentingan dan kegunaan menyimak sebagai suatu subjek telaah dalam penelitian yang dicerminkan oleh keterampilan berbahasa. Seperti halnya menyimak orang dapat memahami suatu gagasan atau penyampaian yang disampaikan secara langsung. Melalui kegiatan menyimak pula orang dapat mengambil manfaat bagi perkembangan dirinya. Terampil menyimak tidak datang dengan sendirinya, tetapi memerlukan latihan dengan sungguh-sungguh.

Menyimak merupakan hal yang sangat penting bagi siswa karena penggunaan bahasa tertuju pada menyimak. Walaupun sekolah-sekolah telah lama menuntut siswa untuk menyimak secara ekstensif, pengajaran langsung bagaimana cara yang terbaik untuk menyimak tetap saja terlupakan dan diabaikan berdasarkan asumsi bahwa hal itu merupakan kemampuan “alamiah” belaka. Tarigan (2008:31) mengemukakan bahwa: “menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan”. Martaulina (2015:1) mengemukakan bahwa: “menyimak adalah keterampilan memahami bunyi-bunyi bahasa yang diucapkan atau dibacakan orang lain dan diubah menjadi bentuk makna untuk terus diolah, ditarik kesimpulan, dan ditanggapi”. Wicaksono dan Roza (2016:95) mengemukakan bahwa: “menyimak adalah sebuah proses menghubungkan apa yang didengar dengan apa yang sudah diketahui oleh siswa mengenai topik yang dibicarakan”. Mulyana dkk (2008:46) mengemukakan bahwa: “menyimak merupakan proses untuk memahami, tanpa menilai salah atau benar, sebuah pernyataan, sehingga fasilitator mendapat gambaran utuh dari pesan yang disampaikan”. Andayani (2015:14) mengemukakan bahwa: “menyimak merupakan proses pendengaran, mengenal, dan menginterpretasikan lambing-lambang lisan”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan suatu proses mendengarkan dengan penuh pemahaman lalu memahami bunyi-bunyi bahasa yang diucapkan mengenai topik yang dibicarakan

dari apa yang telah didengarkan sehingga fasilitator mendapat gambaran utuh dari pesan yang disampaikan.

Pembelajaran menyimak ditentukan pada aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya akan menentukan hasil belajar siswa itu sendiri. Hasil belajar adalah munculnya pemahaman, munculnya pengertian, dan munculnya respon yang berakal. Hasil belajar tidak hanya terikat pada situasi munculnya pemahaman, tetapi juga dapat digunakan pada situasi lain. Diperlukannya aktivitas dalam belajar sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Baedowi (2015:16) mengemukakan bahwa: “aktivitas adalah salah satu faktor kunci dalam konstruksi pengetahuan, dan keikutsertaan dalam seluruh aktivitas dan interaksi pembelajaran setiap hari merupakan kekuatan untuk mengakses informasi dan keterampilan yang lebih tinggi”. Aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila terjadi perubahan dalam tingkah laku (respon). Apabila tidak terjadi perubahan dalam respon, tidak ada perbuatan belajar.

Paul B. Diedrich (Sardirman, 2011: 107) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebu, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Tetapi sebaliknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para guru. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan semua yang sangat bervariasi itu.

Banyak permasalahan yang mungkin kita temui yang harus dihadapi dalam kegiatan menyimak. Diantara sekian banyak masalah adalah memprasmangkai pembaca, berpura-pura menaruh perhatian, kebingungan, pertimbangan yang prematur, salah membuat catatan, hanya menyimak fakta-fakta, melamun, dan bereaksi secara emosional dalam menyimak. Bahkan ada beberapa penyebab membuat orang tidak menyimak yakni, orang berada dalam keadaan letih, orang berada dalam keadaan tergesa-gesa, orang berada dalam keadaan bingung, dan pikiran sedang kacau.

Ada beberapa faktor pemengaruh perhatian menyimak diantaranya faktor pengalaman, faktor pembawaan, faktor sikap, faktor motivasi, dan faktor jenis kelamin. Tarigan (2008:157) mengemukakan bahwa: “tidak dapat disangkal lagi bahwa media audio dapat meningkatkan daya simak seseorang”. Beberapa kegiatan yang akan turut mempertinggi daya simak adalah menyimak pada rekaman-rekaman fonograf pelajaran-pelajaran yang sama berulang-ulang (termasuk

rekaman-rekamana, nyanyian, drama, puisi, dan pidato), dan menyimak pada film-film terutama untuk para pelajar seperti radio dan televisi.

Pembelajaran menyimak akan menjadi lebih menarik apabila adanya media pembelajaran, karena penggunaan media dapat merangsang partisipasi aktif siswa dan dapat memusatkan perhatian siswa. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media audio. Sufanti (2012:75) mengemukakan bahwa: “media audio adalah media pembelajaran untuk menyajikan materi pembelajaran yang dapat dinikmati atau dipahami dengan indera pendengar”.

Guru harus terampil dan mampu melatih, membina, dan meningkatkan motivasi siswa dalam menyimak, menyediakan sarana penunjang proses belajar mengajar, dan dalam menggunakan media pembelajaran. Kemampuan menyimak diperlukan kesiapan, baik dari guru maupun dari siswa itu sendiri dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini pula guru harus mampu memberikan pembelajaran dengan metode yang dapat membangkitkan aktivitas belajar siswa.

Aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam diri siswa. Bahwa belajar itu sendiri adalah aktivitas, aktivitas mental dan emosional. Peristiwa belajar di dalamnya selalu mengandung aktivitas walaupun kadarnya berbeda-beda. Bagaimana seorang guru dapat mengaktifkan siswa belajar tergantung pada kepiawaian guru itu sendiri dalam melaksanakan dan mengelola pembelajaran. Kadar aktivitas yang tinggi dalam belajar membuat siswa memperoleh hasil belajar lebih bermakna. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini berarti siswa harus mencapai nilai yang memuaskan untuk mencapai KKM yang telah ditentukan.

Masalah dasar yang dikeluhkan oleh guru di kelas X SMAN 1 Sungai Kakap pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya kemampuan menyimak siswa. Hal ini didasari oleh rendahnya kemampuan siswa dalam mengungkapkan apa yang sudah didengar dikarenakan daya menyimak siswa rendah.

Hal tersebut dapat dibuktikan juga dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa yakni 64,02. Nilai tersebut tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yakni 70. Sebagai contoh ketika guru membacakan sebuah cerita rakyat kepada siswa kemudian siswa disuruh mendengarkan cerita tersebut. Setelah guru selesai membacakan cerita rakyat lalu guru menanyakan kepada siswa pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan isi cerita, namun hasilnya adalah lebih banyak siswa yang bingung dan diam untuk menjawab dan dari itu juga siswa meminta guru untuk mengulangi membacakan cerita rakyat tersebut.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan ada beberapa hal yang menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan menyimak siswa khususnya pada materi menyimak cerita rakyat. Ada dua aspek yang dilihat pertama faktor dari siswa sendiri dan yang kedua faktor dari guru. Faktor penyebab dari siswa adalah siswa cenderung menyimak dengan kurang serius, siswa kurang berkonsentrasi, dan kurang aktif dalam menerima pembelajaran, hal ini dikarenakan kurang menariknya suatu cerita atau yang membacakan cerita. Sedangkan faktor penyebab rendahnya kemampuan menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat adalah kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan alat/bahan dan pemilihan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam hal peningkatan keterampilan menyimak.

Solusi yang dapat digunakan terkait dengan masalah di atas adalah digunakannya metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*. Suprijono (2015:126) mengemukakan bahwa *Giving Question and Getting Answer* dikembangkan untuk melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Dalam hal ini siswa dituntut untuk melatih dirinya agar memiliki kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan yang akan diberikan guru dalam hal menyimak. Adapun keistimewaan metode *Giving Question and Getting Answer* adalah pembelajaran menjadi lebih aktif, guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang telah disampaikan, mendorong anak untuk berani mengajukan pendapat, dan anak mendapatkan kesempatan baik secara individu ataupun kelompok menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.

Giving Questions and Getting Answers (GQGA) merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Strategi *Giving Questions and Getting Answers* (GQGA) ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Strategi ini dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya strategi tersebut merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya. Kegiatan bertanya dan menjawab merupakan hal yang sangat esensial dalam pola interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan bertanya dan menjawab yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa. Strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers* (GQGA) dilakukan bersamaan antara metode tanya jawab dengan metode ceramah, agar siswa tidak dalam keadaan *blank mind*. Metode ceramah sebagai dasar agar siswa mendapatkan pengetahuan dasar (*prior knowledge*).

Langkah-langkah pelaksanaan tipe GQGA ini sebagai berikut :

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 diantara 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.

Tujuan Penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answers* (GQGA) adalah:

1. Mengecek pemahaman para siswa sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran.
2. Membimbing usaha para siswa untuk memperoleh suatu keterampilan kognitif maupun sosial
3. Memberikan rasa senang pada siswa.
4. Merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
5. Memotivasi siswa agar terlibat dalam interaksi.
6. Melatih kemampuan mengutarakan pendapat.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answers* (GQGA) adalah:

1. Suasana lebih menjadi 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.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk penelitian *Quasy Eksperimental design* dengan rancangan penelitian *Post test only control group design* Sugiyono (2013:76). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Kakap yang terdiri dari 2 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan uji t untuk menguji keseimbangan. Setelah

kedua kelas populasi variansinya sama selanjutnya dilakukan pengambilan sampel dengan teknik *non probability sampling*.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dan observasi atau pengamatan langsung untuk melihat aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi yang disesuaikan dengan RPP. Dari hasil uji coba soal yang dilakukan diperoleh reliabilitas tes 0,71 dan validitas butir soal dari 6 soal hanya 5 yang memenuhi kriteria untuk dapat digunakan dalam penelitian ini.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap akhir. Dalam tahap persiapan dilakukan observasi dengan melihat pembelajaran yang dilakukan di kelas, menyiapkan perangkat pembelajaran penelitian berupa RPP metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dan media pembelajaran audio. Selanjutnya melakukan validasi isi instrumen penelitian, merevisi hasil validasi, melakukan uji coba instrumen penelitian, menganalisis data hasil uji coba, menghitung validasi dan reliabilitas hasil uji coba soal, menyusun *post-test* dan menentukan jadwal penelitian bersama guru bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Sungai Kakap. Selanjutnya, tahap pelaksanaan terdiri atas memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* melalui bantuan media audio sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, pada saat proses pemberian perlakuan berlangsung, peneliti dan guru melakukan pengamatan untuk melihat aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan setelah selesai memberikan perlakuan maka siswa akan diberikan *post-test*. Kemudian, tahap akhir menganalisis data yang diperoleh (*Post-test*) dengan uji statistik dan membuat simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah rata-rata hasil belajar siswa menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio adalah 71,07 dengan standar deviasi 11,11. Setelah diberikan *post-test* pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan metode *Giving Question and Getting*

Answer dengan media audio dan model pembelajaran konvensional pada materi menyimak cerita rakyat diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1
Post Test

Kelompok	Standar Deviasi	Rata-rata Marginal
Kelas Eksperimen	11,11	71,07
Kelas Kontrol	21,58	63,09

Berdasarkan tabel 1 *post test tersebut* diketahui bahwa rata-rata marginal hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio tergolong baik dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media audio tergolong cukup. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio memberikan rata-rata hasil belajar lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional dengan media audio.

Untuk memperoleh kesimpulan yang akurat maka data di analisis dengan menggunakan uji perbedaan hasil. Uji perbedaan digunakan untuk mengetahui hasil mana yang lebih baik, apakah hasil belajar siswa diajarkan dengan menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio atau model pembelajaran konvensional dengan media audio. Uji perbedaan hasil diuji dengan menggunakan uji t.

Sebelum melakukan uji t harus dilakukan uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas menggunakan Liliefors dan uji homogenitas dengan menggunakan uji F. Rangkuman hasil uji normalitas dengan menggunakan nilai *Post-test* yaitu sebagai berikut: kelompok eksperimen memperoleh = 0.1480 sedangkan kelompok kontrol memperoleh = 0,1370 dengan kedua kelompok adalah 0,178. Maka berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh bahwa harga untuk masing-masing kelompok tidak lebih dari. Dengan demikian, keputusan yang diambil adalah diterima untuk masing-masing kelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan uji homogenitas di atas diperoleh $X^2_{obs} = 1,08$ dan $X^2_{tab} = 2,12$. Karena $F_{obs} = 1,08 < F_{0,05;21,20} = 2,12$ maka H_0 diterima. Hal ini berarti kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen. Berdasarkan data nilai *post-test* pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis akan dilakukan dengan menggunakan uji t.

Setelah dilakukan uji statistik diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol nilai T_{hitung} sebesar 1,58 dan T_{tabel} dengan derajat kebebasan 40 sebesar 1,68. Karena $T_{hitung} 1,58 < T_{tabel} 1,68$, maka dengan demikian H_0 diterima dengan taraf signifikansi 5% dan H_a ditolak. Jadi kesimpulannya hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio tidak lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diberikan dengan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan media audio.

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran dengan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio. Lembar observasi yang digunakan memuat beberapa kategori pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat (guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan mahasiswa) jumlah siswa yang diamati berjumlah 21 orang. Pengamatan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Adapun rangkuman hasil pengamatan aktivitas belajar siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2
Rangkuman Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas Belajar Siswa	
Jumlah Poin Pengamatan	20
Rata-Rata Presentase	73,44

Dari Tabel 2 tersebut, diketahui bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa dari aspek pengamatan diperoleh sebesar 73,44%, hasil tersebut termasuk dalam kategori aktif. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio pada materi menyimak cerita rakyat di kelas X SMA Negeri 1 Sungai Kakap tergolong aktif.

PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio sebesar 71,07 dengan kategori baik. Selain itu juga dilihat dari ketuntasan 68% siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai lebih dari (KKM) yaitu 70. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio menciptakan suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan bagi siswa, siswa mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan, serta mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio, menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. pengajar tidak hanya memberikan bahan ajar berupa LKS, tetapi juga memberikan motivasi kepada siswanya, sehingga siswa merasa bersemangat dan timbul kepercayaan dirinya untuk belajar lebih giat dan dapat melakukan hal-hal positif sesuai dengan tipe kecerdasan yang dimilikinya. Cara belajar yang diberikan kepada siswa pun harus menarik dan bervariasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh untuk menerima materi pelajaran.

Lingkungan belajar yang nyaman juga dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif. Siswa dapat menangkap materi yang diajarkan dengan mudah karena siswa fokus kepada penyampaian guru. Pengamatan pada lembar observasi aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio sebanyak 2 kali pertemuan. Perlakuan diberikan oleh peneliti sendiri dan pengamat aktivitas belajar siswa dilakukan oleh dua orang pengamat guru bahasa Indonesia dan mahasiswa. Diperoleh aktivitas belajar siswa tergolong aktif dan rata-rata persentase sebesar 73,44%. Hal ini disebabkan karena siswa mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti serta menjadi berani mengajukan pendapatnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio pada materi menyimak cerita rakyat tergolong cukup, (2) Hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran konvensional dengan media audio pada materi menyimak cerita rakyat tergolong cukup, (3) hasil belajar siswa yang metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio tidak lebih baik dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media audio pada materi menyimak cerita rakyat, (4) aktivitas siswa kelas X selama diterapkan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio pada materi menyimak cerita rakyat tergolong aktif. Berdasarkan temuan-temuan pada saat penelitian, peneliti menyarankan hal berikut: (1) kepada guru dan calon guru, hendaknya memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa lebih mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. (2) kepada guru ada baiknya juga dalam proses pembelajaran menggunakan media sehingga suasana belajar bisa lebih menyenangkan, siswa tidak merasa bosan dikelas sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. (3) penggunaan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio dapat dijadikan sebuah metode pembelajaran oleh guru bahasa Indonesia untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya pada aspek materi keterampilan menyimak.

DAFTAR PUSTAKA

- Baedowi. (2015). *Potret Pendidikan Kita*. Jakarta: PT Pustaka Alvabet.
- Martaulina. (2015). *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mulyana & dkk. (2008). *Belajar Sambil Mengajar Menghadapi Perubahan Sosial Untuk Pengelolaan Sumber Daya Alam*. Jakarta: CIFOR.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Gajagrafindo Persada.
- Sufanti. (2012). *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pressindo.

Suprijono. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tarigan. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Wicaksono & Roza. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.