

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* (GQGA) MELALUI VIDEO CONFERENCE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP JAMUR DI SMAN 6 GARUT

¹Novia Nurul Awaliyah,²Asep Rohayat,³Diah Ika Putri

Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Terapan dan Sains
Institut Pendidikan Indonesia

Email: novianurulawaliyah99@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) dan seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran GQGA melalui video conference terhadap hasil belajar siswa pada konsep jamur di SMAN 6 Garut. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental (eksperimen semu) dengan sifat asosiatif dan menggunakan rancangan eskperimen *Non Equivalen Pretest-Posttes Group Design*. Sampel dalam penelitian diambil dua kelas dengan cara acak kelompok (*Random Sampling*) yaitu kelas X MIPA 6 (kelompok eksperimen) dan kelas X MIPA 7 (kelompok kontrol) dengan jumlah siswa sebanyak 53. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument berupa tes objektif (pilihan ganda) sebanyak 35 butir soal. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh skor rata-rata hasil *post-test* siswa pada kelompok eksperimen (dengan menggunakan strategi pembelajaran GQGA) adalah 83,37 dan skor rata-rata hasil *post-test* kelompok kontrol (dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional) adalah 70,61. Teknik analisis data menggunakan uji parametrik, yaitu uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan nilai $\text{Sig } 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima artinya terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) melalui video conference terhadap hasil belajar siswa pada konsep jamur di SMAN 6 Garut. Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar siswa menggunakan uji gain ternormalisasi pada kelompok eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* didapatkan nilai rata-rata sebesar 61,9028 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu sebesar 35,8633. Maka besarnya pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) sebesar 26, 0395 angka.

Kata kunci : Hasil Belajar, Jamur, Strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).

ABSTRACT

This study entitled "**The Effect of Learning Strategy Giving Questions and Getting Answers (GQGA) Through Video Conference on Student Learning Outcomes on the Mushroom Concept at SMAN 6 Garut**". This study aims to determine the effect of the giving question and getting answer (GQGA) learning strategy and how much influence the GQGA learning strategy through video conferencing has on student learning outcomes on the mushroom concept at SMAN 6 Garut. This study uses the Quasi Experimental method (quasi-experimental) with associative properties and uses the Non Equivalent Pretest-Posttest Group Design experimental design. The sample in the study was taken two classes by random sampling (Random Sampling), namely class X MIPA 6 (experimental group) and class X MIPA 7 (control group) with a total of 53 students. Data were collected using an instrument in the form of an objective test (multiple choice). as many as 35 items. Based on the results of data analysis, the average score of the post-test results of students in the experimental group (using the GQGA learning strategy) was 83.37 and the average score of the post-test results of the control group (using conventional learning strategies) was 70, 61. The data analysis technique used parametric test, namely hypothesis testing using t test. The results showed the value of $\text{Sig } 0.000 < = 0.05$, then H_0 was rejected or H_a was accepted, meaning that there was an effect of the Giving Question and Getting Answer (GQGA) learning strategy through video conferencing on student learning outcomes on the mushroom concept at SMAN 6 Garut. Meanwhile, to find out how much influence the Giving Question and Getting Answer (GQGA) learning strategy has on student learning outcomes using the normalized gain test in the experimental group using the Giving Question and Getting Answer learning strategy, the average value is 61.9028 and the average value in the control group using conventional learning that is equal to 35.8633. So the magnitude of the effect of the Giving Question and Getting Answer (GQGA) learning strategy is 26, 0395 points.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Strategy Giving Questions and Getting Answers (GQGA), Mushrooms

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban

bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Lamona, 2021 hlm. 1). Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan sebagai sarana dalam pencerdasan manusia. Dalam upaya pengembangan mutu pendidikan diperlukannya peran aktif antara siswa dan gurunya begitupun sebaliknya supaya terjadi proses

pembelajaran yang interaktif untuk mencapai tujuan pendidikan.

Strategi merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Sedangkan strategi pembelajaran meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik Gerlach dan Ely: 1990 (dalam Zacky 2020). Penggunaan strategi pembelajaran akan memberikan suasana kelas menjadi menyenangkan karena adanya variasi dalam proses belajar, sehingga peserta didik lebih menguasai materi dan timbul rasa ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya oleh karena itu akan meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti menurut (Slameto, 2018, hlm. 65) bahwa guru yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) merupakan salah satu strategi meninjau ulang, mengingat kembali (*reviewing strategies*). Strategi ini berupa pertanyaan dan jawaban yang akan membantu dalam hal memahami mata pelajaran, selain membantu dalam pemahaman juga dapat membantu mengasah kemampuannya untuk tanya jawab. Karena pada dasarnya strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) ini merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan

kolaborasi dengan menggunakan media kertas. Tanya jawab dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat esensial karena di dalamnya terdapat interaksi yang komunikatif antara guru dan peserta didik. Selain itu bertanya merupakan contoh aktivitas dalam proses pembelajaran yang sering digunakan, dengan bertanya akan membantu siswa dalam memahami materi-materi yang belum mereka pahami.

Hasil belajar secara umum adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Sudjana (2006: 3) menyatakan bahwa “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Video conference merupakan teknologi yang fleksibel atau memungkinkan penggunanya berada pada lokasi yang berbeda untuk mengadakan pertemuan atau tatap muka tanpa harus berpindah ke lokasi yang sama. Teknologi ini sangat praktis bagi tiap penggunanya dan dapat menggantikan pertemuan secara tatap muka di lokasi yang sama, sehingga dengan merebaknya secara global virus covid-19 ini dan diperketat proses

di setiap wilayah maka dengan menggunakan video conference inilah salah satu teknologi untuk mengatasinya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) dan seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran GQGA melalui video conference terhadap hasil belajar siswa pada konsep jamur di SMAN 6 Garut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental (eksperimen semu) dengan sifat asosiatif dan menggunakan rancangan eksperimen *Non Equivalen Pretest-Posttes Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIPA SMAN 6 Garut. Sampel dalam penelitian diambil dua kelas dengan cara teknik acak kelompok (*Random Sampling*) yaitu kelas X MIPA 6 (kelompok eksperimen) dan kelas X MIPA 7 (kelompok kontrol) dengan jumlah siswa sebanyak 53.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Teknik analisis data menggunakan uji parametrik, yaitu uji hipotesis menggunakan uji-t, dan menggunakan uji gain untuk menentukan seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) melalui video conference terhadap hasil belajar siswa pada konsep jamur di SMAN 6 Garut. Pengujian instrumen penelitian

ini menggunakan uji validitas, uji realibilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran.

PEMBAHASAN

Data penelitian ini berupa nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar. Hasil belajar yang dijadikan penelitian hanya pada ranah kognitif saja. Data *pretest* dan *posttest* ini dianalisis dengan menggunakan uji parametrik yaitu uji hipotesis dengan uji-t dan menggunakan uji gain ternormalisasi untuk mengetahui besarnya pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Hasil analisis data menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar pada ranah kognitif. Penerapan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dilakukan dalam formulir isian dengan menggunakan bantuan google form. Rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada kelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) lebih besar hasilnya dan untuk kelas kontrol dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional rata-rata hasilnya lebih kecil. Hal ini dikarenakan Strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab, karena pada dasarnya strategi tersebut menurut (Chasanah,

2012 hlm. 2) merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai mediana. Dengan adanya suatu keadaan yang tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka di gedung sekolah dikarenakan pandemic covid-19 yang belum usai maka peneliti juga memodifikasi pada bagian mediana yaitu dengan formulir isian yang harus di isi siswa dalam hal materi yang belum mereka pahami dan yang telah mereka pahami. Sehingga siswa akan lebih mengerti dan mampu memahami materi serta terjadi proses pembelajaran dua arah dimana siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Kemampuan awal siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) melalui video conference pada konsep jamur kelas eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan *treatment* dengan menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional keduanya diberikan tes awal atau *pretest* sebelum kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan perhitungan statistic bahwa nilai *pretest* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol didapatkan nilai Sig. $0,504 > 0,05$. Artinya nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010, hlm. 54-72) yang

mengemukakan bahwa factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu, faktor *intern* dan faktor *ekstren*. Faktor *intern* adalah faktor yang berasal dari individu atau siswa itu sendiri yang terdiri dari faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan sedangkan faktor *ekstren* merupakan faktor yang berasal dari luar seperti lingkungan sekitar belajar. Adapun hasil rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 52,17 dan kelas kontrol sebesar 55,33.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) melalui video conference pada konsep jamur kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan analisis data dan perhitungan yang dilakukan bahwa nilai *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji prametrik uji t didapatkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Artinya nilai *post test* yang dihasilkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung, siswa mengalami peningkatan kemampuan. Sehingga terdapat nilai hasil belajar siswa antara yang menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* pada kelas eksperimen yaitu kelas X MIPA 6 dan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas X MIPA 7 di SMA Negeri 6 Garut. Hal ini dapat ditunjukkan juga dengan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen yang lebih besar. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 83,37 dan rata-rata pada kelompok kontrol sebesar

70,61. Hasil belajar merupakan hasil akhir pencapaian siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Contoh aktivitas dalam proses pembelajaran menurut (Chasanah, 2012 hlm. 2) yaitu mendengarkan, mencatat dan bertanya. Maka dengan mendengarkan merupakan penerimaan informasi yang baru pada otak, mencatat merupakan salah satu untuk meningkatkan daya ingat dan bertanya merupakan cara untuk memahami materi yang belum siswa pahami

Besar pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar siswa melalui video conference pada konsep jamur. Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan yang dilakukan diketahui bahwa nilai *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki hasil nilai Sig. $0,000 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar siswa melalui video conference pada konsep jamur. Berdasarkan perhitungan dengan uji gain ternormalisasi, pada kelompok eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* didapatkan nilai rata-rata sebesar 61,9028 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu sebesar 35,8633. Nilai rata-rata uji gain ternormalisasi pada kelompok eksperimen menurut tafsiran efektifitas Hakke (1999) yang belum dimodifikasi termasuk dalam kriteria cukup efektif, sedangkan pada kelompok kontrol termasuk kriteria

tidak efektif. Kedua nilai rata-rata uji gain ternormalisasi tersebut menurut Hakke (1999) yang sudah di modifikasi dalam (Sundayana, 2018 hlm. 15) termasuk dalam kriteria sedang. Namun kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih baik dengan selisih 26, 0395 angka. Maka besarnya pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) sebesar 26, 0395 angka. Hasil analisis ini dipengaruhi oleh penggunaan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) yang dijadikan guru sebagai inovasi dalam melaksanakan pembelajaran agar lebih menarik tidak monoton bagi siswa supaya dapat mengoptimalkan hasil belajar, meskipun dalam keadaan pembelajaran jarak jauh ini. Digunakannya strategi pembelajaran ini membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang pasif dituntut untuk bisa memahami materi yang diajarkan sehingga siswa mempunyai rasa tanggung jawab untuk menanyakan materi dan siap dalam menjawab pertanyaan baik dari temannya maupun dari gurunya. Strategi ini selain sebagai modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah juga dapat dikatakan sebagai strategi yang digunakan untuk mengulang kembali materi, atau meninjau ulang materi serta mengingat. Menurut Siberman, 2012 hlm. 252 (dalam Aprianti, 2017 hlm. 22) mengemukakan bahwa suatu pengulangan terhadap pelajaran dapat melekat lebih lama dalam ingatan.

Penelitian sebelumnya terkait dengan strategi pembelajaran *Giving*

Question and Getting Answer menyatakan bahwa strategi tersebut mempengaruhi hasil belajar, terjadi peningkatan hasil belajarnya. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian, yang sebelumnya telah dilakukan oleh Muh Yunus dan Kurniati ilham (2013) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answers* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bajeng (Studi pada Materi Pokok Tata Nama Senyawa dan Persamaan Reaksi) “. Hasil penelitian tersebut adalah penggunaan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) memiliki nilai hasil belajar lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 6 Garut mengenai pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) melalui video conference terhadap hasil belajar siswa pada konsep jamur dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan awal siswa (*pretest*) sebelum menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) di kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 52,17 dan kemampuan awal siswa sebelum menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 55,33. Secara statistik tidak berbeda signifikan.
2. Hasil belajar siswa (*posttest*) setelah menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) memperoleh nilai rata-rata pada kelompok eksperimen lebih besar. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 83,37 dan rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 70,61. Secara statistik berbeda signifikan.
3. Besarnya pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar siswa melalui video conference pada konsep jamur berdasarkan hasil uji gain ternormalisasi pada kelompok eksperimen didapatkan nilai rata-rata sebesar 61,9028 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu sebesar 35,8633. Pada kelompok eksperimen menurut tafsiran efektifitas Hakke (1999) yang belum dimodifikasi termasuk dalam kriteria cukup efektif, sedangkan pada kelompok kontrol termasuk kriteria tidak efektif. Jika menurut Hakke (1999) yang sudah di modifikasi dalam (Sundayana, 2018 hlm. 15) termasuk dalam kriteria sedang. Namun kelompok eksperimen memiliki nilai yang lebih baik dengan selisih 26, 0395 angka. Maka besarnya pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) sebesar 26, 0395 angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, F., Effendi., & Rodi. (2017). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Kimia SMAN 1 Indralaya*. Jurnal Proseding Seminar Nasional Pendidikan IPA, hlm.214-226.
- Chasanah, A. (2012). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Giving Questions And Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N Banyudono Tahun Ajaran 2011/2012*; Jurnal Pendidikan Biologi, 4 (3), hlm. 29-38.
- Dimiyati. & Mudjino. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, S. & Siregar, S.A. (2018). *Penerapan Strategi Giving Question And Getting Answer Sebagai Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Akuntansi*; Jurnal Pendidikan Akuntansi, 1 (2), hlm. 125-137.
- Hamruni. (2017). *Penerapan Strategi Giving Question And Getting Answer Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi,
- Slameto. (2018). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stephanie. (2020). *Pengertian, Fungsi dan Manfaat Video Conference*. (Online) diakses pada 04 Maret 2021. Tersedia :
- <https://vikon.id/blog/video-conference-pengertian-fungsi-dan-manfaat/>.