

**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DISKOVERI-INKUIRI BERBANTUAN CD
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI KURS TUKAR
VALUTA ASING DAN NERACA PEMBAYARAN
DI SMA NEGERI 1 BAE KUDUS**

Heru Kusmaryono¹

Abstract: *The average result of Economic Learning result in Foreign Exchange Rate Learning and Balance of Payments were less satisfied. A study of discovery-inquiry by using interactive CD expected to be more effective towards the learning result. This research is using experimental design within 120 of students' population. The samples are 58 students divided into 30 students as an experimental group and 28 students as control group. The research variable is the study with discovery-inquiry interactive CD, the students' response and the students' learning result. The research result shown that average students' response are very high as equal as 85.29%. The study with discovery-inquiry interactive CD in mastery of learning skill had average as 83.60 with point of $t_{hitung} = 2.73 > t_{tabel} = 1.699$. The study with discovery-inquiry interactive CD also increasing the average students' learning result from 50.27 to 83.60 by point of $t_{hitung} = 17.80 > t_{tabel} = 1.71$ and normalized-gain as big as 0.67 in a middle category. As a conclusion, the study with discovery-inquiry interactive CD had a positive response from the students, in achieving learning mastery and very effective for learning result in dealing with Foreign Exchange Rate Learning and Balance of Payments learning material.*

Keywords: *Discovery, Inquiry, Interactive CD, Learning Result*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah terdiri dari dua konsep yang berbeda yaitu belajar dan mengajar. Keduanya pada hakikatnya tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Belajar mengacu pada kegiatan siswa sedangkan mengajar mengacu pada kegiatan guru. Mengajar merupakan upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa. Tujuan proses pembelajaran di sekolah adalah semua siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Tingkat keberhasilan belajar siswa dapat diketahui dari sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari, yang ditunjukkan oleh

¹Guru Ekonomi SMA N 1 Bae Kudus

nilai-nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran yang bersangkutan di setiap kali diadakannya evaluasi atau penilaian.

Sekolah memiliki tugas untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal menjadi kemampuan untuk hidup di masyarakat dan mensejahterakan masyarakat. Setiap siswa memiliki potensi dan sekolah harus mengetahui potensi yang dimiliki siswa. Sekolah merancang pengalaman belajar yang harus diikuti siswa agar memiliki kemampuan yang diperlukan masyarakat sehingga potensi siswa akan berkembang secara optimal. Guru mempunyai peran penting dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih giat, sehingga memiliki prestasi yang tinggi. Upaya untuk memotivasi siswanya dapat dilakukan guru dengan menggunakan berbagai cara di antaranya adalah dengan pendekatan pembelajaran yang menarik dan menantang, memberikan penilaian dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat mengerti kelemahan yang ada pada dirinya serta dapat memperbaiki kinerjanya, penilaian terhadap hasil pembelajaran dan menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.

Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi dan atau distribusi. Luasnya ilmu ekonomi dan terbatasnya waktu yang tersedia membuat standar kompetensi dan kompetensi dasar ini dibatasi dan difokuskan kepada fenomena empirik ekonomi yang ada di sekitar siswa, sehingga siswa dapat merekam peristiwa ekonomi yang terjadi di sekitar lingkungannya dan mengambil manfaat untuk kehidupannya yang lebih baik.

Materi ekonomi dengan standar kompetensi memahami perekonomian terbuka dengan kompetensi dasar mengidentifikasi kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran adalah salah satu materi yang dipelajari siswa Sekolah Menengah Atas kelas XI IPS. Materi ini menyajikan fakta-fakta tentang peristiwa-peristiwa ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang mempunyai dampak atas kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Siswa diharapkan mampu menganalisis konsep dan prinsip kurs tukar valuta asing dalam kaitannya dengan neraca pembayaran.

Standar kompetensi memahami perekonomian terbuka dengan kompetensi dasar mengidentifikasi kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran dapat dicapai dengan pembelajaran kontekstual yang dapat membangkitkan minat siswa sehingga kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi menjadikan siswa aktif dan kreatif. Pendekatan pembelajaran kontekstual dengan metode diskoveri-inkuiri berbantuan CD (*Compact Disk*) interaktif menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan dapat memusatkan konsentrasinya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan pembelajaran kontekstual metode diskoveri-inkuiri merupakan suatu proses bermula dari merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan sementara, menguji kesimpulan sementara supaya sampai pada kesimpulan yang pada taraf tertentu diyakini oleh siswa yang bersangkutan.

Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi di SMA 1 Bae Kudus mengalami beberapa masalah antara lain: materi pembelajaran ekonomi kurang menarik, siswa belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran ekonomi, siswa bosan dengan pembelajaran konvensional, siswa belum memanfaatkan sumber belajar selain dari guru, minat belajar siswa yang cenderung rendah dan siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil belajar pada materi pokok kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran siswa kelas XI IPS tahun pelajaran 2010/2011 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80 dari 123 siswa terdapat 68 siswa atau sebesar 55,28 % tidak tuntas dengan nilai tertinggi 92 dan terendah 36.

Penelitian ini dibatasi pada tiga kriteria yaitu: (1) adanya kesesuaian dengan aturan atau prosedur yang dilihat dari respon siswa (2) hasil belajar yang dicapai dapat mencapai ketuntasan belajar dan (3) keefektifan pembelajaran dengan diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif yang ditandai dengan terjadinya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah (1) Mengkaji respon siswa kelas XI IPS di SMA 1 Bae Kudus tahun pelajaran 2012/2013 terhadap pembelajaran ekonomi dengan metode diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif pada materi pokok kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran, (2) Mengkaji pencapaian ketuntasan belajar pembelajaran ekonomi dan (3) Mengkaji keefektifan pembelajaran ekonomi dengan diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif pada materi pokok kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran kelas XI IPS di SMA 1 Bae Kudus tahun pelajaran 2012/2013.

Pembelajaran

Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru (Sagala, 2009:61). Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2009:61) adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Proses Pembelajaran adalah merupakan suatu sistem (Sanjaya 2008: 13). Oleh sebab itu, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Begitu banyak komponen yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan namun demikian tidak mungkin upaya meningkatkan kualitas dilakukan dengan memperbaiki setiap komponen secara serempak. Komponen-komponen itu keberadaannya terpecah, juga kita sulit menentukan kadar keterpengaruhan setiap komponen.

Strategi Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2008: 6) pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Seorang yang berperan mengatur strategi, untuk memenangkan peperangan sebelum melakukan suatu tindakan, ia akan menimbang bagaimana kekuatan pasukan yang dimilikinya baik dilihat dari segi kualitas maupun kuantitas; misalnya kemampuan setiap personal, jumlah maupun kualitas persenjataan, motivasi pasukanya, dan lain sebagainya. Kemp dalam Sanjaya (2008: 126) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan Siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Dari ilustrasi tersebut dapat disimpulkan, bahwa strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan strategi menurut J.R. David dalam Sanjaya (2008: 126) diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Jadi, dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan. Rowntree dalam Sanjaya (2008: 128) mengelompokkan ke dalam strategi penyampaian, penemuan atau *exposition-discovery learning*, dan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual atau *groups-individual learning*.

Metode Diskoveri-Inkuiri

Pembelajaran dengan metode diskoveri-inkuiri adalah salah satu hasil pemikiran berkaitan dengan peningkatan upaya guru dalam menjalankan proses pengajaran. Metode ini merupakan gabungan dari dua istilah yaitu diskoveri dan inkuiri yang masing-masing mempunyai penjelasan secara tersendiri walaupun keduanya secara umum menunjukkan kesamaan.

Panggabean (2007:50) menegaskan bahwa dalam penemuan siswa aktif menemukan sendiri hal-hal tertentu sebagai akibat pengalaman belajar yang telah didisain oleh guru. Oleh karena itu metode seperti ini menciptakan peluang bagi para siswa untuk menjawab pertanyaan secara luas dan sekaligus mengkontribusikan dirinya dalam mengembangkan kecintaan yang mendalam terhadap pelajaran. Sedangkan dalam metode inkuiri, siswa secara mandiri menemukan dan membangun kerangka pemahamannya berdasarkan konstruksi yang ditemukannya.

Hasil Belajar

Hasil adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Bila dikaitkan dengan belajar berarti hasil menunjuk sesuatu yang dicapai oleh seseorang yang belajar dalam selang waktu tertentu.

Menurut Hamalik (2006:30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Soedijarto (1993: 49) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan sehingga hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan segala hal yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

Pemanfaatan CD Interaktif dalam Pembelajaran

Media pembelajaran sudah dikenal sejak lama, bahkan sejak pendidikan formal itu ada. AECT (*Association of Education and Communication Tecnology*) dalam Arsyad (2006:3) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi. Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (2006:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer, yang mampu merangsang siswa untuk belajar.

Media diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas karena media mempunyai kelebihan dan kemampuan yang dapat kita manfaatkan untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan yang ada. Secara singkat media berguna bagi upaya untuk mengefektifkan komunikasi yang ada di kelas. Media mampu menampilkan efek suara, gambar dan gerak, sehingga pesan yang kita sampaikan lebih hidup, menarik, dan kongkrit, serta dapat memberi kesan seolah-olah siswa terlibat dalam pengalaman belajar yang ditampilkan.

Hamalik dalam Arsyad (2006:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran mampu membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media juga akan sangat membantu meningkatkan efektifitas pembelajaran.

CD interaktif yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kemasan media pembelajaran yang di dalamnya memuat penjabaran konsep kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran dan permasalahan-permasalahan ekonomi yang dilengkapi dengan tampilan, animasi dan gambaran ilustrasi. Implementasi dari pengembangan sistem pembelajaran tersebut, siswa sebagai sentral kegiatan pembelajaran (*instruction*), sedangkan guru aktif memberi kemudahan (*fasilitas*) belajar siswa dan mereka berinteraksi dengan sumber-sumber belajar yang dapat mempermudah proses belajarnya. Pemanfaatan sumber belajar secara luas dan maksimal tersebut adalah dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

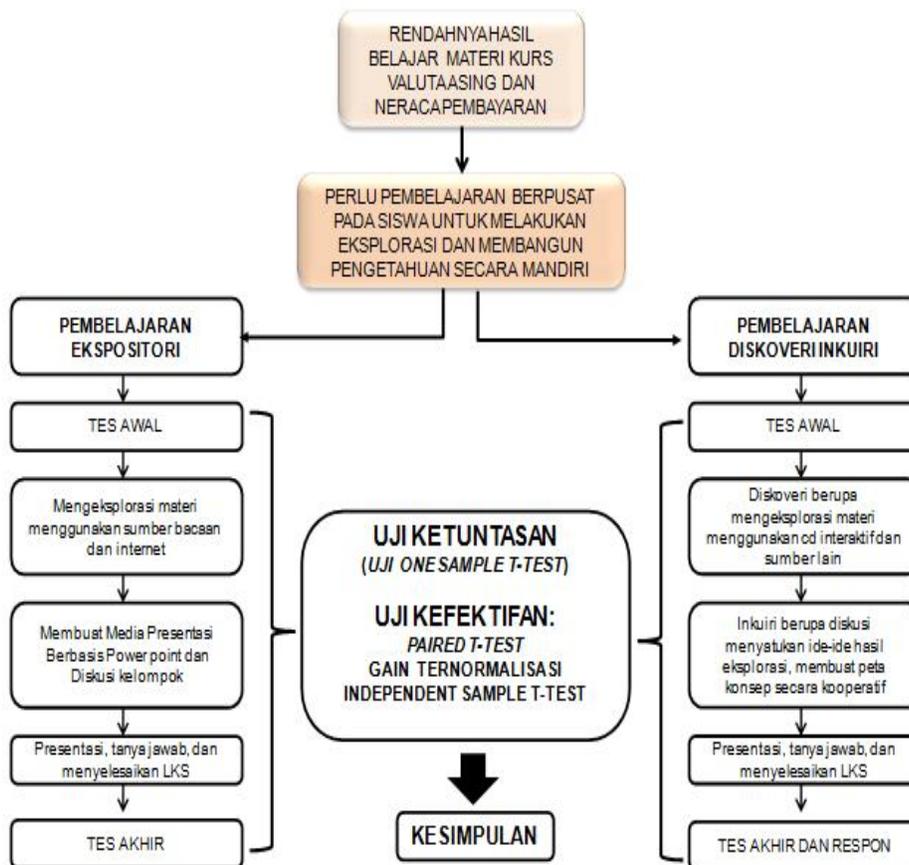
Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah pemilihan strategi dan metode pembelajaran oleh guru. Pemilihan strategi dan metode yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa sangat menentukan

hasil belajar yang dicapai siswa. Ketepatan guru dalam memilih strategi dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi paling sedikit dua dari tiga kriteria yaitu (1) siswa memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran; (2) siswa secara klasikal sudah mencapai ketuntasan belajar; (3) tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa. Keefektifan suatu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar dapat perlu diujicobakan serta dibandingkan dengan metode lain pada materi pelajaran yang sama.

Pemanfaatan CD interaktif sebagai salah satu sumber belajar dapat dimanfaatkan bagi siswa dalam tahapan eksplorasi dalam pembelajaran untuk mengkonstruksi pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. CD interaktif diperlukan oleh siswa ketika mempelajari materi kurs valuta asing dan neraca pembayaran. Hal ini cukup beralasan karena karakteristik materi ini bersifat kontekstual namun sulit bagi siswa untuk berhubungan langsung dengan kejadian nyata atau aplikasi dari materi tersebut.

Dari uraian tersebut maka dapat digambarkan alur kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yang diberi perlakuan/ eksperimen sesungguhnya dengan pola *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini mengambil sekelompok subyek dan populasi tertentu yang dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan satu kelas sebagai kelompok uji coba. Skema desain penelitian sebagai berikut:

No.	Kelas	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
1	Eksperimen	X ₁	P1	X ₂
2	Kontrol	Y ₁	P2	Y ₂

Keterangan :

- X₁ dan Y₁ = Tes awal sebelum diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 X₂ dan Y₂ = Tes akhir kelas eksperimen setelah diberi perlakuan melalui pembelajaran metode diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif dan tes akhir kelas kontrol setelah diberi perlakuan melalui pembelajaran ekspositori
 P1 = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen melalui pembelajaran metode diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif
 P2 = Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol melalui pembelajaran ekspositori

Tes awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi perlakuan. Sedangkan hasil dari tes akhir digunakan sebagai dasar untuk analisa yang akan dianalisis dengan uji t yang selanjutnya menjadi kesimpulan sebagai hasil penelitian ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA 1 Bae Kudus tahun pelajaran 2012/2013 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 120 siswa yang terdistribusi ke dalam kelas-kelas homogen secara akademik. Untuk mengetahui homogenitas dari populasi yang diteliti, maka perlu dilakukan uji homogenitas dan kesamaan rata-rata menggunakan uji Levene dan ANOVA. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *simplerandom sampling* yaitu mengambil 2 kelas secara acak dari populasi sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan undian diperoleh kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 2 dan kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 1. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif, respon siswa dan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Diskoveri-Inkuiri

Pembelajaran diskoveri-inkuiri yang diterapkan dalam penelitian ini berbantuan CD Interaktif. CD interaktif tersebut yang dirancang sendiri oleh peneliti dengan program *power point macro enabled show* yang berisi tentang materi, latihan dan

evaluasi. Materi yang digunakan dalam CD interaktif berasal dari beberapa sumber yaitu dari buku-buku pelajaran ekonomi SMA, bank soal dan internet. CD interaktif ini berisi teks, gambar, film dan berita yang bertujuan untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa pada materi kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran.

Teks yang ada dilengkapi dengan gambar-gambar yang sebagian besar diunduh dari internet, sedangkan film dan berita diunduh dari *youtube* dan Kantor Berita Nasional Antara, sehingga makin lengkap informasi yang terdapat di dalam CD interaktif tersebut. Seluruh materi baik teks, gambar, film dan berita yang ada dikemas menjadi sebuah CD interaktif dengan diiringi musik instrumental sehingga dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Secara garis besar CD interaktif ini terdiri dari dua bagian yaitu bagian awal dan bagian isi. Bagian awal CD interaktif ini berisi salam pembuka dan motivasi untuk menggunakan CD interaktif secara mandiri. Dalam bagian awal, juga terdapat judul materi pokok CD interaktif tersebut yang diperuntukkan bagi siswa kelas XI SMA. Juga terdapat identitas penyusun CD interaktif dan selanjutnya muncul logo UNNES. Setelah salam pembuka selesai selanjutnya bagian isi.

Bagian isi berupa menu utama yaitu halaman yang dapat digunakan bagi siswa untuk mulai menjelajah ke menu-menu lain yang terdapat di dalam CD interaktif ini. Menu-menu tersebut terdiri dari petunjuk, SK/KD, apersepsi, materi, latihan dan evaluasi.

Petunjuk berisi keterangan-keterangan yang memberikan penjelasan tentang tombol-tombol yang digunakan dalam CD interaktif. SK/KD berisi rumusan SK/KD dan indikator yang akan dipelajari dari CD interaktif tersebut. Apersepsi berisi tentang materi yang mengantarkan siswa dalam mempelajari CD interaktif tentang Kurs Tukar Valuta Asing dan Neraca Pembayaran dengan tampilan permasalahan sehari-hari yang berhubungan materi tersebut. Materi berisi materi pembelajaran tentang Kurs Tukar Valuta Asing dan Neraca Pembayaran. Latihan soal berisi latihan-latihan soal yang akan digunakan kembali untuk berlatih materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Bagian evaluasi digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mempelajari materi kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran dan dari evaluasi ini akan muncul nilai serta keterangan ketuntasan belajar secara otomatis yang menunjukkan kompetensi siswa pada materi tersebut.

Respon Siswa terhadap Pembelajaran

Respon ini merupakan tanggapan siswa melalui pengisian kuesioner setelah mengikuti pembelajaran. Respon siswa menunjukkan bahwa sebanyak 19 siswa (63,3%) memiliki respon yang sangat tinggi, selebihnya 11 siswa (36,7%) dalam kategori tinggi. Secara keseluruhan diperoleh rata-rata nilai respon 85,29%. Rata-rata nilai respon tersebut berada dalam interval 85 – 100 dalam kriteria sangat tinggi.

Data tersebut menunjukkan adanya persepsi siswa yang memandang bahwa guru mampu menyajikan pembelajaran ekonomi dengan cara lain yang lebih menarik. Guru juga menginformasikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah dalam pembelajaran

yang harus dilakukan oleh siswa. Guru memberikan ketrampilan/kreativitas dan mengadakan evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan siswa. Guru juga dipandang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan ide atau gagasan serta merumuskan konsep dan prinsip materi yang dipelajari, memberikan penghargaan dan memberikan waktu yang cukup pada siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi melalui CD interaktif di laboratorium komputer, mencari sumber belajar lain melalui internet dan menuangkannya secara kooperatif dalam bentuk peta konsep, memberi kesempatan untuk melakukan diskusi di kelas. Pembelajaran dengan diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif juga mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar karena siswa merasa tertantang untuk melakukan eksplorasi dalam pembelajaran.

Ketuntasan Hasil Belajar

Rata-rata hasil belajar sebelum mengikuti pembelajaran yang dilihat dari tes awal belum mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata tes awal pada kelompok eksperimen sebesar 50,27 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 52,14. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan pembelajaran diskoveri-inkuiri pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 83,60. Dari 30 siswa sebanyak 25 siswa (83,3%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 80 , sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh rata-rata 71,43, dengan ketuntasan sebanyak 7 siswa (25%) dari 28 siswa.

Hasil uji ketuntasan belajar menggunakan *one sample t-test* dengan $\mu_0 = 80$ yaitu KKM yang digunakan di SMA Negeri 1 Bae Kudus memperlihatkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar, terbukti dari nilai $t_{hitung} = 2,73 > t_{tabel} (1,699)$, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar $-4,61 < t_{tabel} (1,703)$ yang berarti belum mencapai ketuntasan belajar.

Keefektifan Pembelajaran Diskoveri-Inkuiri terhadap Hasil Belajar

Keefektifan pembelajaran diskoveri-inkuiri terhadap hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan gain ternormalisasi diperoleh data bahwa rata-rata gain ternormalisasi pada kelompok eksperimen sebesar 0,67 dalam kategori cukup dengan kata lain peningkatan hasil belajar dengan penerapan pembelajaran diskoveri-inkuiri tergolong cukup. Rata-rata gain ternormalisasi pada kelompok kontrol sebesar 0,41 dalam kategori cukup sehingga peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran metode ekspositori masih tergolong rendah.

Peningkatan hasil belajar tersebut diuji kebermaknaannya menggunakan *paired t-test* antara tes awal dan tes akhir. Hasil uji *paired t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,80 > t_{tabel} = 1,71$ untuk kelompok eksperimen, dan untuk kelompok kontrol $= 14,29 > t_{tabel} = 1,72$ yang berarti bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol mengalami peningkatan yang signifikan.

Keefektifan pembelajaran diskoveri-inkuiri juga dilihat dari perbedaan hasil belajar yang dibandingkan dengan pembelajaran lainnya yaitu ekspositori. Diperoleh

nilai t_{hitung} untuk data tes awal sebesar $-0,644$ dan kurang dari $t_{tabel} = 2,00$ yang berarti bahwa tidak ada perbedaan rata-rata tes awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang sama. Hasil uji t untuk data tes akhir $= 5,394 > t_{tabel} = 1,67$ yang berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata tes akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif secara nyata memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran ekonomi pada materi pokok kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran dengan metode diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif mendapat respon positif oleh siswa kelas XI IPS di SMA 1 Bae Kudus tahun pelajaran 2012/2013.
2. Pembelajaran ekonomi dengan metode diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif pada materi pokok kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran kelas XI IPS di SMA 1 Bae Kudus tahun pelajaran 2012/2013 secara signifikan mencapai ketuntasan belajar.
3. Pembelajaran ekonomi dengan metode diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif efektif terhadap hasil belajar pada materi pokok kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran kelas XI IPS di SMA 1 Bae Kudus tahun pelajaran 2012/2013.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran diskoveri-inkuiri dengan bantuan CD interaktif mendapat respon positif dari siswa, mencapai ketuntasan belajar dan efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran, maka implikasi dari penelitian tersebut adalah:

1. Guru ekonomi dapat mengembangkan pembelajaran diskoveri-inkuiri dengan bantuan CD interaktif melalui tahapan: diskoveri inkuiri dengan cara mempelajari materi di CD interaktif maupun sumber-sumber lain sebelum pembelajaran dimulai, dan dilanjutkan dengan pembelajaran secara kooperatif menuangkan ide gagasan yang diperoleh dalam peta konsep dan didiskusikan, pemaparan dan tanya jawab.
2. Guru dapat mengembangkan CD interaktif menggunakan software powerpoint dengan acuan materi berupa teks, gambar, video pendukung, latihan soal maupun evaluasi diri.
3. Agar hasil pembelajaran lebih optimal, maka sekolah perlu menyediakan jaringan internet dan laboratorium komputer agar dapat dimanfaatkan siswa untuk mengakses internet mencari sumber-sumber belajar maupun mempelajari materi melalui CD interaktif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disarankan antara lain:

1. Pembelajaran diskoveri-inkuiri berbantuan CD interaktif diterapkan dan ditingkatkan pada materi yang lain berkaitan dengan kehidupan nyata siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa melakukan penjelajahan untuk memperoleh pengetahuan melalui CD interaktif maupun sumber belajar lainnya melalui tugas mandiri terstruktur. Sebagai pengontrolnya, maka guru dapat memberikan penugasan untuk membuat peta konsep secara pribadi maupun kelompok dan dikumpulkan sebelum kegiatan pembelajaran di kelas dimulai.
2. Diharapkan guru dalam pembelajaran ekonomi materi kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran dapat memaksimalkan aktivitas siswa melalui proses Diskoveri- Inkuiri.
3. Sekolah perlu memfasilitasi sarana prasarana pembelajaran untuk kepentingan peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Reza Oktiana. 2009. *Keefektifan Pembelajaran Matematika dengan Strategi Discovery-Inquiry berbantuan CD Interaktif pada Materi Aljabar Siswa Kelas VIII*. Semarang: UNNES
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Marimuthu, T. 2005. *An Insight into Constructivism and Discovery Inquiry in the Teaching of Science by Secondary School Trainee Teachers during Practicum*. <http://www.ipbl.edu.my/inter/penyelidikan/seminarpapers/2005/thangaveloMPSAH.pdf>. (10 Februari 2010).
- Panggabean, Y, dkk.2007. *Strategi, Model dan Evaluasi Pembelajaran Kurikulum 2006*. Bandung: Bina Media
- Pudjiastuti, Pratiwi.2003. *Pengaruh Pembelajaran IPA-Biologi Menggunakan Metode Diskoveri-inkuiri Terhadap Kemampuan Analisis dan Sintesis*. Jurnal Penelitian Kependidikan Vol 13, No. 2
- Sagala, Syaiful.2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Soedijarto.1993. *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu*. Jakarta: Balai Pustaka.

Trianto.2007. *Model Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka