

**PENERAPAN METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER*
PADA MATERI KOMPONEN SISTEM KOMPUTER TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS
VIII DI SMP NEGERI 1 KETAPANG**

SKRIPSI

Oleh :

AVIONA ADISTY

NIM : 231910022

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
PONTIANAK**

2023

**PENERAPAN METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER*
PADA MATERI KOMPONEN SISTEM KOMPUTER TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII
DI SMP NEGERI 1 KETAPANG**

SKRIPSI

Oleh :

AVIONA ADISTY

NIM : 231910022

Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk menempuh ujian Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas MIPA dan Teknologi Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia (IKIP PGRI) Pontianak



**FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
PONTIANAK
2023**

**PENERAPAN METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER*
PADA MATERI KOMPONEN SISTEM KOMPUTER TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII
DI SMP NEGERI 1 KETAPANG**

SKRIPSI

Oleh :

AVIONA ADISTY

NIM : 231910022

Menyetujui,

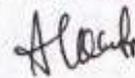
Pembimbing Utama,



Chandra Lesmana, S.Kom., M.Pd

NPP. 202 2012 224

Pembimbing Pendamping,



Henny Puspitasari, S.Kom., M.Pd

NPP. 202 2011 165

Dekan Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi

IKIP PGRI Pontianak



Yudi Darma, M.Pd

NPP. 202 2010 079

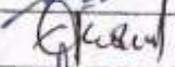
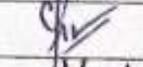
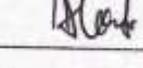
**SKRIPSI INI TELAH DIPERTAHANKAN DALAM SIDANG UJIAN
SKRIPSI**

Pada

Hari : Kamis

Tanggal : 09 November 2023

Tim Penguji :

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Ferry Marlianto, S.Kom,M.Pd	Penguji I	
2	Nurbani,ST.,M.Pd	Penguji II	
3	Chandra Lesmana,S.Kom,M.Pd	Penguji III	
4	Henny Puspitasari.S.Kom.,M.Pd	Penguji IV	

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi

IKIP PGRI Pontianak



Yudi Darma, M.Pd
NPP. 202 2010 079

**FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
PONTIANAK**

2023

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah, 2: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S AL-Insyirah, 94: 5-6)

“God has perfect timing, never early, never late. It takes a little patience and it takes a lot of faith, but it’s a worth the wait.”

“Keep doing your best everyday.

If no one is proud of you, be proud of yourself.”

(bookpoets, 159 of 365)

“When you believe in miracles, when you believe in the power of prayer, when your thoughts are positive, when your intentions are pure, when your patience is beautiful, and when you think good of Allah, anything, literally can happen for you. Allah can change all in second.”

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini dengan judul "PENERAPAN METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* PADA MATERI KOMPONEN SISTEM KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 KETAPANG." Beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan ada pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Pontianak, November 2023

Yang membuat pernyataan



Aviona Adisty

NIM. 231910022

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penulisan Desain Penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Giving Question And Getting Answer* Pada Materi Komponen Sistem Komputer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang”. Pembuatan Desain Penelitian ini, tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Chandra Lesmana, S.Kom.,M.Pd, Pembimbing Utama yang telah banyak memberi petunjuk, bimbingan, arahan dan masukkan berupa perbaikan pada desain penelitian ini.
2. Henny Puspitasari, S.Kom.,M.Pd, Pembimbing Pendamping yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun desain penelitian ini.
3. Muhammad Firdaus, S.Pd.,M.Pd, Rektor IKIP-PGRI Pontianak yang telah memberikan arahan dan motivasi selama perkuliahan.
4. Yudi Darma, M.Pd, Dekan Fakultas MIPA dan Teknologi yang telah banyak membantu mengarahkan selama perkuliahan.
5. Ketua Program Studi Teknologi Informasi yang telah banyak membantu mngarahkan selama perkuliahan.
6. Bapak/Ibu Dosen beserta Staf Program Studi Teknologi Informasi IKIP-PGRI Pontianak.
7. Teristimewa kepada orang tua, abang dan adik, beserta keluarga besar atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
8. Terimakasih kepada sahabat-sahabat saya Agatha Simamora, Devri, dan Erdinawati yang selalu memeberi motivasi kepada penulis.
9. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, baik dari segi isi maupun tata tulisnya. Untuk itu, dalam kesempatan ini

peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat dipetik manfaatnya.

Pontianak, November 2023

Peneliti

**PENERAPAN METODE GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER
PADA MATERI KOMPONEN SISTEM KOMPUTER TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII DI
SMP NEGERI 1 KETAPANG**

Aviona Adisty

IKIP PGRI PONTIANAK (Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas
Pendidikan MIPA dan Teknologi), Jl. Ampera No 88 Pontianak 78116,
Kalimantan Barat Indonesia
Email: vionaadisty45@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi komponen sistem komputer yang menggunakan metode *giving question and getting answer*, (2) Hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi sistem komputer yang menggunakan pembelajaran konvensional, (3) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara peserta didik yang diajarkan menggunakan metode *giving question and getting answer* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi komponen sistem komputer di kelas VIII SMP Negeri 1 ketapang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian *Post-Test Only Control Design*. Populasinya adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ketapang yang berjumlah 236 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas, terdiri dari satu kelas kontrol (VIII A) dan satu kelas eksperimen (VIII C). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran, dengan alat pengumpul data berupa soal tes. Sedangkan teknik pengolahan data dipergunakan rumus-rumus mean(rata-rata), chi kuadrat uji "t". Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui pengolahan dan analisis data : 1) Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *giving question and getting answer* tergolong sangat baik terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 82,83 dan standar deviasi 5,36. 2) Rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pembelajaran konvensional tergolong baik, diperoleh hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 69,81 dan standar deviasi

6,81. 3) setelah diadakan pengujian dua pihak dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,316 > 2,001$ maka h_0 ditolak, yang berarti H_a diterima.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran Model *Giving Question and Getting Answer*

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Penerapan Metode *Giving Question and Getting Answer* Pada Materi Komponen Sistem Komputer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang”. Masalah yang dibahas adalah: 1). Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi komponen sistem komputer setelah menerapkan metode *giving question and getting answer* ?, 2). Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi komponen sistem komputer setelah menerapkan metode konvensional ?, 3). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajarkan menggunakan metode *giving question and getting answer* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi komponen sistem komputer kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang.

Tujuan umum penelitian ini: (1) Hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi komponen sistem komputer yang menggunakan metode *giving question and getting answer*, (2) Hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi komponen sistem komputer yang menggunakan pembelajaran konvensional, (3) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara peserta didik yang diajarkan menggunakan metode *giving question and getting answer* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi komponen sistem komputer di kelas VIII SMP Negeri I Ketapang.

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian *Post-Test Only Control Design*. Populasinya adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri I Ketapang yang berjumlah 236 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas, terdiri dari satu kelas kontrol (VIII A) dan satu kelas eksperimen (VIII C). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran, dengan alat pengumpulan data berupa soal tes. Sedangkan teknik pengolahan data dipergunakan rumus-rumus mean (rata-rata), chi kuadrat dan uji “t”.

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui pengolahan dan analisis data: 1) Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *giving question and getting* tergolong sangat baik terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 82,83 dan standar deviasi 5,36. 2) Rata-rata hasil belajar

peserta didik dengan menggunakan pembelajaran konvensional tergolong baik, diperoleh hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 69,81 dan standar deviasi 6,81. 3) Setelah diadakan pengujian dua pihak dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,316 > 2,001$ maka H_0 ditolak, yang berarti H_a diterima.

Kesimpulan pada skripsi ini maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran *giving question and getting answer* dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi komponen sistem komputer kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dokumen penyerahan untuk ujian sidang Skripsi dengan judul "**Penerapan Metode *Giving Question And Getting Answer* Pada Materi Komponen Sistem Komputer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang.**"

Telah Lengkap

Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ada pelanggaran terhadap kelengkapan dokumen persyaratan mengikuti ujian skripsi.

Pontianak, November 2023

Yang Membuat Pernyataan



Aviona Adisty

Nim. 231910022

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
RINGKASAN SKRIPSI	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	11
A. Latar Belakang	11
B. Masalah Penelitian	15
C. Tujuan Penelitian	15
D. Manfaat Penelitian	16
E. Ruang Lingkup Penelitian	17
A. Variabel Penelitian	17
B. Definisi Operasional	20
F. Hipotesis	21
BAB II. Penerapan Metode <i>Giving Question And Getting Answer</i> Pada Materi Komponen Sistem Komputer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik	22
A. Metode Pembelajaran <i>Giving Question And Getting Answer</i>	22
B. Pengertian Belajar	28
C. Hasil Belajar	29
D. Materi Komponen Sistem Komputer	31
E. Penelitian Relevan	36
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Metode dan Bentuk Penelitian	39
1. Metode Penelitian	39
2. Bentuk Penelitian	40

B. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi	41
2. Sampel	42
C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	43
D. Uji Keabsahan Instrumen	44
E. Prosedur Penelitian	53
F. Teknik Analisis Data	53
G. Jadwal Pelaksanaan Penulisan	55
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Persiapan Penelitian	57
B. Pelaksanaan Penelitian	57
C. Pengolahan dan Analisis Data	58
1. Pengolahan Data	58
2. Analisis Data	64
D. Pembahasan	64
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	67
1. Asumsi Penelitian	67
2. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V. PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Lampiran	Halaman
Tabel 1.1 Nilai Tugas Harian Peserta Didik Kelas VIII	12
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	40
Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang	42
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Butir Soal	46
Tabel 3.4 Klasifikasi Koefisiensi Reliabilitas	48
Tabel 3.5 Hasil Indeks Kesukaran Butir Soal	49
Tabel 3.6 Hasil Uji Kesukaran Butir Soal	49
Tabel 3.7 Intrepetasi atau Penafsiran Daya Pembeda	51
Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Pembeda	51
Tabel 3.9 Kriteria Pencapaian Nilai	54
Tabel 3.10 Jadwal Pelaksanaan Skripsi	56
Tabel 4.1 Data Hasil Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.2 Kategori Penilaian Menurut Arikunto (2008: 245)	59
Tabel 4.3 Hasil Rekaputulasi Uji Normalitas	60
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Tes	61
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Uji Normalitas	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Tes	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Independent Samples Test	63

DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Halaman
Gambar 2.1 Alur Sistem Komputer	31
Gambar 2.2 <i>Processor</i> pada <i>Smartphone</i>	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Halaman
I. Alur Tujuan Pembelajaran	73
II. Modul Ajar Kelas Kontrol	82
III. Modul Ajar Kelas Eksperimen	86
IV. Kisi – kisi Soal	91
V. Lembar Soal	92
VI. Lembar Kunci Jawaban	96
 Lampiran B	
I. Surat Izin Penelitian dari IKIP-PGRI Pontianak	100
II. Surat Izin Penelitian dari SMP Negeri 1 Ketapang.....	101
III. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Ketapang	102
IV. Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian	103
VII. Surat Izin Pra Observasi	104
VIII. Surat Permohonan Menjadi Validator	105
IX. Surat Keterangan Validasi	106
X. Lembar Pedoman Penilaian Validasi Modul	109
XI. Lembar Pedoman Validasi Soal	111
XII. Lembar Jawaban Soal	123
XIII. Hasil <i>Post-Test</i>	125
XIV. Nukilan Tabel Nilai “t” Untuk Berbagai df	126
XV. Dokumentasi	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemrolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2013: 15) mengemukakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran adalah hasil belajar. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat terlaksana apabila terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik.

Proses pembelajaran Informatika diharapkan dapat lebih efektif dalam mencapai tujuan pendidikan sehingga perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2016: 19), menyatakan peran guru adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator. Peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, inovatif, dan kreatif dengan tetap berpegang teguh pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

Berdasarkan hasil pada saat melakukan pra observasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ketapang pada tanggal 4 Februari 2023, guru pada mata pelajaran Informatika Bapak Harwi Penda Herditama.,S.Pd menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep mata pelajaran Informatika khususnya pada elemen (SK) Sistem Komputer materi Komponen Sistem Komputer.

Sehingga menyebabkan sebagian besar hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) . Hal ini disebabkan karena kurangnya keaktifan dan kemauan belajar pada peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga guru kesulitan membimbing dan berinteraksi dengan peserta didik dalam upaya meningkatkan aktifitas belajar peserta didik tersebut, sehingga hasil belajar yang akan dicapai tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75.

Kegiatan pembelajaran SMP Negeri 1 Ketapang juga lebih bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru, yang artinya semua informasi berasal dari guru sedangkan peserta didik hanya diam mendengarkan tanpa mencari tahu secara aktif informasi tersebut, sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang peduli dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Data yang diperoleh peneliti dari guru mata pelajaran Informatika materi komponen sistem komputer dengan nilai tugas harian seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ketapang pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 298 orang, peserta didik yang tuntas di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 205 orang dan 93 orang yang tidak tuntas. Untuk rata-rata nilai harian kelas VIII SMP Negeri 1 Ketapang dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai Tugas Harian Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Ketapang

No	Kelas	Nilai Rata-Rata
1.	VIII A	72,2
2.	VIII B	66,7
3.	VIII C	65,2
4.	VIII D	66
5.	VIII E	70,7
6.	VIII F	70,6
7.	VIII G	69
8.	VIII H	70,2
9.	VIII I	69,3
10.	VIII J	71,9

Sumber : Guru Mata Pelajaran Informatika SMP 1 Negeri Ketapang

Berdasarkan tabel 1.1, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat memacu peserta didik agar menjadi lebih aktif dan dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Guru harus dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan langkah awal keberhasilan belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru melalui penggunaan metode yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran dan yang mampu melibatkan secara aktif peserta didik, baik fisik, mental intelektual dan emosional. Berbagai metode yang digunakan guru hendaknya mampu meningkatkan hasil belajar yang tinggi pada peserta didik, diantaranya adalah metode *Giving Question and Getting Answer*. Dengan metode ini akan melatih peserta didik agar memiliki keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran. Menurut Nengsi dan Oktaria (2019) dalam hasil penelitiannya metode *Giving Question and Getting Answer* memungkinkan peserta didik untuk mengemukakan pikirannya, merangsang peserta didik agar terlibat dalam interaksi, dan memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Guru dapat menerapkan metode *Giving Question and Getting Answer* sebagai salah satu upaya agar pada pembelajaran Informatika materi komponen sistem komputer, proses pembelajarannya tidak berpusat pada guru. Metode pembelajaran ini merupakan strategi pembelajaran aktif (*active learning strategy*) yang disajikan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dan menjenuhkan serta dapat membantu peserta didik melatih kemampuannya dalam bertanya jawab. Pembelajaran ini, peserta didik dituntut untuk aktif dan partisipatif, sehingga dengan keaktifan peserta didik tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang selama ini dirasa kurang memuaskan.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dengan adanya penggunaan metode yang bervariasi dalam menyampaikan materi pelajaran. Penelitian Mardiana (2020) menunjukkan bahwa ketika penerapan metode *Giving Question and Getting Answer* dilaksanakan, peserta didik berani mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan atau hal-hal yang belum dipahaminya. Selain berani mengungkapkan pertanyaan, para peserta didik juga berani mempresentasikan hasil kerjanya kepada peserta didik yang lainnya. Oleh karena itu, jika dalam pembelajaran Informatika peserta didik dapat belajar secara menyenangkan maka diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat pula. Melalui metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* diharapkan mampu membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam mempelajari materi komponen sistem komputer dan dapat meningkatkan keaktifitasan, adanya kerja sama antar sebaya, mampu mengemukakan pendapat, mampu bekerja sama dalam diskusi dan mampu memecahkan berbagai permasalahan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Penerapan Metode *Giving Question And Getting Answer* Pada Materi Komponen Sistem Komputer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode *giving question and getting answer* pada materi komponen sistem komputer terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang?.”

Dari permasalahan umum tersebut kemudian dirumuskan sub-sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi komponen sistem komputer setelah menerapkan metode *giving question and getting answer* ?

2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi komponen sistem komputer setelah menerapkan metode konvensional ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajarkan menggunakan metode *giving question and getting answer* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi komponen sistem komputer kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses penerapan penerapan metode *giving question and getting answer* pada materi komponen sistem komputer terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang ?

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi secara objektif tentang :

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi komponen sistem komputer setelah menerapkan metode *giving question and getting answer*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi komponen sistem komputer setelah menerapkan metode konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajarkan menggunakan metode *giving question and getting answer* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi komponen sistem komputer kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat terutama bagi peningkatan kualitas penyelenggaraan proses belajar mengajar disekolah baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai upaya mengembangkan disiplin ilmu Teknologi Informasi dan Komputer dan juga dapat menjadi

salah satu informasi guna mengembangkan teori-teori khususnya pada mata pelajaran Informatika tentang metode *giving question and getting answer* dengan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang berkaitan dengan kontribusi tertentu yang diberikan dari penyelenggara penelitian terhadap objek penelitian, baik individu, kelompok atau organisasi. Manfaat praktis penelitian ini antara lain :

a. Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar, memberikan suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik aktif dan kreatif serta dapat mengarahkan peserta didik pada perkembangan yang positif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang mereka peroleh.

b. Guru Mata Pelajaran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, agar dapat memberikan masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Informatika di sekolah terutama dalam penerapan metode *giving question and getting answer* sekaligus mengetahui karakteristik dan faktor yang mempengaruhinya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Sekolah

Dengan adanya pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam proses belajar mengajar guru Informatika, terutama dalam menemukan dan mempergunakan metode pembelajaran alternatif dikelas sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

d. Peneliti

Hasil peneliti ini dapat dijadikan bahan masukan dan bekal serta menjadi bahan kajian dalam pengembangan wawasan keilmuan, terutama tentang penerapan metode *giving question and getting*

answer terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perangkat lunak pengolah angka.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup ini membahas tentang penerapan metode *giving question and getting answer* pada materi komponen sistem komputer terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang tahun pelajaran 2022/2023, dengan variabel pembahasan sebagai berikut :

1. Variabel Penelitian

Variabel merupakan salah satu unsur terpenting dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 39) menjelaskan mengenai pengertian dari variabel yaitu : “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Darmadi (2011: 20) “Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenis maupun tingkatnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulannya bahwa variabel adalah gejala yang menjadi objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang keberadaanya mempengaruhi variabel lain. Zuldafrial (2012: 14) menyatakan bahwa : “Variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel lain yang disebut variabel terikat”. Selanjutnya menurut Sugiyono (2019 : 69) Variabel Independen sering disebut sebagai variabel bebas, variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Berdasarkan dari pendapat

tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang diselidiki pengaruhnya dalam sebuah penelitian.

Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode *giving question and getting answer*. Menurut Suprijono (2013: 107) Langkah-langkah metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* adalah sebagai berikut:

- 1) Membagikan dua potongan kertas kepada peserta didik
- 2) Mintalah kepada peserta didik untuk menuliskan di kartu itu
(1) kartu menjawab (2) kartu bertanya
- 3) 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”
- 4) Setelah pertanyaan diajukan, mintalah kepada peserta didik memberi jawaban. Setiap peserta didik yang hendak menjawab diwajibkan menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu menjawab”. Namun setiap peserta didik yang hendak menjawab maupun bertanya harus menyerahkan kartu-kartu itu kepada guru.
- 5) Jika sampai akhir sesi ada peserta didik 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 hingga akhir pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan peserta didik.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang keberadaanya atau munculnya dipengaruhi variabel lain. Zuldafrial (2012: 14) menyatakan bahwa : “Variabel terikat adalah variabel yang ada atau

munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas”, lebih lanjut variabel dependen (terikat). Menurut Sugiyono (2019: 69) sering disebut dengan variabel terikat, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan kedua pendapat di atas disimpulkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang diduga sebagai pengaruh dari variabel bebas, karena ada tidaknya variabel ini tergantung pada variabel bebas.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang yaitu hasil belajar tes sumatif berupa nilai soal tes pada akhir pembelajaran pada materi perangkat lunak pengolahan angka. Bloom,dkk. Membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif yaitu: 1) pengetahuan (C1), 2) pemahaman (C2), 3) penerapan/aplikasi (C3), 4) analisis (C4), 5) sintesis (C5), dan 6) evaluasi (C6). Yang menjadi penilaian hasil belajar kognitif dalam penelitian ini adalah pemahaman peserta didik, dimana peserta didik dapat mengetahui (C1), memahami (C2), serta mengaplikasikan (C3) materi pelajaran Informatika. Penelitian ini adalah pemahaman peserta didik, dimana peserta didik dapat mengetahui (C1), memahami (C2), serta mengaplikasikan (C3) materi pelajaran Informatika.

c. Variabel Kontrol

Menurut Sugiyono (2014: 41), bahwa variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel independen (terikat) dan variabel dependen (bebas) tidak dipengaruhi faktor luar yang tidak diteliti. Variabel kontrol sering digunakan apabila peneliti melakukan penelitian yang bersifat membandingkan melalui penelitian eksperimen. Berikut variabel kontrol dalam penelitian ini :

- 1) Materi yang akan diajarkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah materi komponen sistem komputer.
- 2) Jumlah jam pelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah (4x40 menit) dalam 2 kali pertemuan.
- 3) Guru yang mengajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu peneliti.

2. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah dalam variabel yang perlu diberikan penjelasan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan arti dari istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah yang perlu dijelaskan secara operasional adalah sebagai berikut :

a. Metode *Giving Question and Getting Answer*

Metode *giving question and getting answer* merupakan suatu metode pembelajaran yang melatih peserta didik memiliki keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan terhadap peninjauan kembali materi yang telah diajarkan. Dengan metode ini akan melatih peserta didik memiliki keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran.

b. Pembelajaran Konvensional

Yang dimaksud dengan pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memberikan teori, contoh soal dan latihan atau pekerjaan rumah dimana guru bertindak sebagai sumber ilmu dan pusat pembelajaran.

c. Hasil Belajar Peserta Didik

Yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh peserta didik melalui belajar yang berupa nilai-nilai atau angka sebagai akibat dari adanya rangkaian proses belajar. Adapun hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diambil pada tes akhir pembelajaran yaitu pemahaman

peserta didik, dimana peserta didik dapat mengetahui (C1), memahami (C2), serta mengaplikasikan (C3) materi perangkat lunak pengolah angka.

d. Materi Komponen Sistem Komputer

Yang dimaksud dengan materi komponen sistem komputer dalam penelitian ini adalah gabungan dari berbagai komponen perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat keras yang memiliki kemampuan untuk menjalankan sebuah komputer dan saling berhubungan.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atas pertanyaan penelitian yang masih harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian di lapangan. Sugiyono (2014: 96) mengemukakan: “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”, sejalan dengan hal itu Darmadi (2011: 75) mengatakan bahwa hipotesis adalah: “Jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuri”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah pertanyaan penelitian yang merupakan dugaan yang kita amati dan harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian di lapangan. Untuk menguji hipotesis ini diperlukan sejumlah data, baik yang mendukung maupun yang bertentangan dengan hipotesis. Data tersebut akan diolah dengan teknik atau perhitungan statistik guna memperoleh kesimpulan-kesimpulan dalam menerima atau menolak hipotesis, adapun rumusan hipotesis penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara peserta didik yang diajarkan menggunakan metode *giving question and getting answer* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi komponen sistem komputer kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang.

2. Hipotesis Nol (H0)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara peserta didik yang diajarkan menggunakan metode *giving question and getting answer* dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi komponen sistem komputer kelas VIII di SMP Negeri 1 Ketapang.