

**PENGARUH METODE GENIUS LEARNING PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI BISNIS POKOK BAHASAN
MENDESKRIPSIKAN PASAR MONOPOLI TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI
SEKOLAH SMK PGRI 2 BOJONEGORO
TAHUN AJARAN 2018 / 2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk memenuhi salah satu syarat
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh
Retno Setyaningrum
NIM 15210029



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

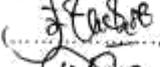
**PENGARUH METODE *GENIUS LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI BISNIS POKOK BAHASAN PASAR MONOPOLI TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SEKOLAH
SMK PGRI 2 BOJONEGORO TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh

RETNO SETYANINGRUM
NIM : 15210029

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

| | | |
|------------|---|--|
| Ketua | : Taufiq Hidayat, M.Pd. NIDN. 0727128902 | () |
| Sekretaris | : Ayis Crusma, F, S.Pd. M.Pd NIDN. 0729048802 | () |
| Anggota | : 1. Fruri Stevani, M. Pd NIDN. 0723048902 | () |
| | 2. Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd NIDN. 0716118301 | () |
| | 3. Dian Ratna P., S.Pd., M.Pd NIDN. 0728118702 | () |



Mengesahkan:


Drs. SUJIRAN, M.Pd.
NIDN. 0002106302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan senantiasa menjadi topik yang menarik untuk dibicarakan dan ditemukan solusinya. Diantara berbagai masalah yang ada masalah kualitas pendidikan atau hasil belajar siswa merupakan topik yang sangat menarik, dan tidak akan habis dibicarakan dalam dunia pendidikan, karena hasil belajar merupakan indikator untuk menilai kualitas sistem pendidikan yang diterapkan pada umumnya.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bertanah air. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan suatu bangsa itu sendiri dan kompleksnya suatu masalah menuntut siswa yang handal dan mampu berkompetensi. Selain itu pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak siswa yang bermutu tinggi. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pendidikan nasional yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta beradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi Warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pelajaran ekonomi dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dalam proses pembelajaran ekonomi seharusnya guru ekonomi mengerti bagaimana memberikan stimulus kepada siswa sehingga siswa mencintai belajar ekonomi dan

Pelajaran ekonomi dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dalam proses pembelajaran ekonomi seharusnya guru ekonomi mengerti bagaimana memberikan stimulus kepada siswa sehingga siswa mencintai belajar ekonomi dan Hasil penelitian dengan menerapkan strategi *Genius Learning* telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, diantaranya hasil penelitian yang dilakukan Indah (2012) dengan pengaruh *Genius Learning* strategi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di Surabaya diperoleh hasil belajar yang sangat baik dan nilai rata-rata pada siswa siswinya jadi meningkat. Penelitian juga dilakukan oleh Hozali (2012) terhadap siswa di SMK N 3 Surabaya. Hasil penelitian yang didapat adalah perhitungan keseluruhan prestasi siswa yang dikategorikan sangat baik, yang memungkinkan siswa dengan kecerdasan berbeda dapat memaksimalkan kemampuan mereka masing-masing.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku pembelajaran yang positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi, prestasi belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya, prestasi belajar yang dicapai siswa masih rendah.

Sebagian besar siswa di Indonesia masih kurang berprestasi dalam pembelajaran ekonomi karena suasana pembelajaran masih bersifat monoton selain itu guru juga kurang memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar ditandai kurangnya prestasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran

ekonomi karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan tidak melibatkan siswa sehingga kurangnya kemampuan siswa dalam mengkaitkan materi ekonomi yang dipelajari dengan persoalan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah mereka, maka sebagian besar siswa cepat bosan, kurang serius, dan cenderung mengantuk selama proses belajar berlangsung.

Adanya metode *Genius Learning* ini dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa dapat termotivasi dan meningkatkan prestasi siswa dalam mengikuti pelajaran dengan materi dan teori yang diajarkan, sehingga siswa dapat memahami teori maupun praktek dalam pelajaran ekonomi. Dengan menggunakan metode dalam pembelajaran dapat merangsang siswa agar berkembang keampuannya dalam meningkatkan hasil belajarnya. Strategi pembelajaran yang dipilih haruslah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa. Guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan. Strategi pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran ekonomi antara lain : (1). Prestasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak; (2). Siswa jarang mengajukan pertanyaan, meski guru sering memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum paham; (3). Prestasi dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran masih kurang; (4). Kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas. Hal ini menggambarkan bahwa prestasi siswa masih rendah.

Proses belajar mengajar terjadi aktivitas guru dan siswa. Hal ini yang memotivasi siswa untuk cenderung berprestasi dalam belajar. Aunurrahman

(2009:119) menyatakan keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, dan di kembangkan setiap guru dalam proses pembelajaran. Sehingga keaktifan siswa perlu digali dari potensi-potensinya, yang mereka aktualisasikan melalui aktifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pelajaran ekonomi. Siswa diharapkan benar-benar aktif dalam belajar ekonomi, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang materi pelajaran. Suatu konsep akan lebih mudah untuk dipahami dan diingat apabila disajikan melalui langkah-langkah dan prosedur yang tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien.

Seorang guru bertugas untuk menyajikan sebuah pelajaran dengan tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien. Hal ini dilakukan dengan terlebih dahulu memiliki pendekatan atau strategi pembelajaran yang tepat. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar ekonomi. Salah satunya adalah menerapkan strategi pembelajaran yaitu strategi *genius learning*.

Metode *Genius Learning* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran. Upaya peningkatan ini dicapai dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak, cara kerja memori, motivasi, konsep diri, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, metagognisi, gaya belajar, *multiple intelligence* atau kecerdasan jamak, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.

Dasar *genius learning* adalah metode *accelerated learning* atau cara belajar cepat. Di luar negeri metode ini dikenal dengan beragam nama, seperti *accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, *super learning*, *efficient and effective learning* (Rose dan Nicholl, 2003:36).

Pada dasarnya metode *genius learning* akan membantu siswa untuk membahas materi pembelajaran ekonomi yang diajarkan. Pada akhirnya siswa lebih tertarik untuk mempelajari ekonomi, sehingga akan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Metode *Genius Learning* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Pasar Monopoli Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Sekolah SMK PGRI 2 Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah adalah Adakah pengaruh metode *genius learning* terhadap prestasi belajar siswa kelas X?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X melalui metode *genius learning*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang : peningkatan keaktifan belajar siswa selama proses belajar ekonomi melalui metode *genius learning*, proses pembelajaran ekonomi dengan metode *genius learning* yang dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi, dan peningkatan prestasi belajar siswa selama proses belajar ekonomi melalui metode *genius learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan pembelajaran ekonomi melalui metode *genius learning*. b. Bagi Guru

- 1). Sebagai bahan pertimbangan bagi guru atau calon guru untuk memilih metode dalam mengajar ekonomi.
- 2). Membantu guru ekonomi dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- 3). Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya guru ekonomi, sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Bagi siswa terutama subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar ekonomi. d. Bagi Sekolah

Dengan metode *genius learning* akan menjadi bahan pertimbangan lembaga atau sekolah dalam menentukan yang lebih baik dalam proses belajar mengajar.

E. Definisi Operasional

1. Metode Pembelajaran Metode *Genius learning*

Metode pembelajaran adalah suatu cara dalam proses penyampaian materi yang di siapkan seorang pendidik terhadap peserta didiknya agar menciptakan peningkatan kemampuan berpikir siswa untuk mencapai tujuan. *Genius Learning* dikenal dengan istilah model belajar secara cepat/dipercepat, yang melibatkan kerjasama antar peserta didik belajar tidak dengan mengumpulkan informasi secara pasif, melainkan menciptakan pengetahuan secara aktif.

2. Keaktifan Belajar Siswa

Pada penelitian ini yang diharapkan siswa meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran ekonomi dalam pemecahan masalah, dalam pokok bahasan mendeskripsikan pasar monopoli, dimana siswa sebagai subjek didiknya

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Prestasi Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Slameto (2010: 2) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Sugihartono (2007: 74) “belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya”.

Menurut Ngalim (2006: 102) “belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan atau kecakapan”. Wina (2009: 112) “belajar adalah proses mental yang terjadi di dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan prilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari”.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil

pengalamannya sendiri karena adanya interaksi dengan lingkungan yang disadari.

a. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Sumadi (2002:297), “Prestasi Belajar sebagai nilai yang merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru terkait dengan kemajuan atau Prestasi Belajar siswa selama waktu tertentu”. Bukti keberhasilan dari seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu merupakan Prestasi Belajar yang dicapai oleh siswa dalam waktu tertentu.

Menurut Nana (2009: 102) : Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran dan penilaian usaha belajar. Dengan mengetahui prestasi belajar, dapat diketahui kedudukan anak di dalam kelas. Seperti yang dinyatakan oleh Sutratinah (2001: 43) bahwa “prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu”.

Berdasarkan beberapa pengertian Prestasi Belajar di atas dapat disimpulkan bahwa Prestasi Belajar adalah hasil penilaian dari kegiatan belajar yang telah dilakukan dan merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh dosen untuk melihat sampai di mana kemampuan mahasiswa yang dinyatakan dalam

bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Secara umum menurut Baharuddin (2009:19) faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar dibedakan menjadi dua kategori yaitu:

- 1) Faktor Internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi Prestasi Belajar individu. Faktor-faktor internal ini terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis.
- 2) Faktor Eksternal, dibedakan menjadi dua yaitu lingkungan sosial seperti lingkungan sosial sekolah yang di dalamnya termasuk guru, administrasi dan Teman Sebaya, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga seperti ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga, status sosial ekonomi. Sedangkan lingkungan nonsosial terdiri dari lingkungan alamiah, faktor instrumental, faktor materi pelajaran.

Menurut Slameto (2010: 54), terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yang digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, antara lain: faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, antara lain: faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang

tua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, Disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Menurut Ngalim (2006: 102) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu :

- 1) Faktor Sosial meliputi : faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar- mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.
- 2) Faktor individual antara lain : kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi .

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Prestasi Belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu

- 1) Faktor internal yakni faktor yang muncul dari dalam diri individu yang berupa faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi) dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa diantaranya lingkungan sosial seperti lingkungan sosial sekolah yang di dalamnya termasuk metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar,

tugas rumah. Lingkungan keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan) dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

2. Metode *Genius Learning*

Metode *Genius learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa yang menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak, cara kerja memori, *neuro-linguisticprogramming*, motivasi, konsep diri, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, metakognisi, gaya belajar, *multiple intelligences* atau kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.

Menurut Gunawan (2004:334-357), perumus *Genius Learning*, perbedaannya adalah bahwa *Genius Learning* telah memasukkan dan mempertimbangkan kondisi masyarakat Indonesia secara umum, kebudayaan bangsa yang sangat beragam, kondisi sosial ekonomi, sistem pendidikan nasional dan tujuan pendidikan yang utama, yaitu menyiapkan anak-anak Indonesia untuk bisa menjalani hidupnya dengan berhasil setelah mereka meninggalkan sekolah formal dan masuk ke Universitas Kehidupan.

Menurut Adi W. Gunawan (2004:334-357) dalam bukunya “*Genius Learning Strategy*” ada sembilan prinsip dalam *Genius Learning*, yaitu:

1. Otak akan berkembang dengan maksimal dalam lingkungan yang kaya akan stimulus multi sensori dan tantangan berpikir. Lingkungan demikian akan menghasilkan jumlah koneksi yang lebih besar di antara sel-sel otak.
2. Besarnya pengharapan/ekspektasi berbanding lurus dengan hasil yang dicapai. Otak selalu berusaha mencari dan menciptakan arti dari suatu pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung pada level sadar dan pikiran bawah sadar. Motivasi akan meningkat saat murid menetapkan tujuan pembelajaran yang positif dan bersifat pribadi.
3. Lingkungan belajar yang “aman” adalah lingkungan belajar yang memberikan tantangan tinggi namun dengan tingkat ancaman rendah. Dalam kondisi ini otak *neo-cortex* dapat diakses dengan maksimal sehingga proses berpikir dapat dijalankan dengan maksimal.
4. Otak sangat membutuhkan umpan balik yang bersifat segera dan mempunyai banyak pilihan.
5. Musik membantu proses pembelajaran dengan tiga cara. Pertama, musik membantu untuk men-charge otak. Kedua, musik membantu merilekskan otak sehingga otak siap untuk belajar. Dan ketiga, musik dapat digunakan untuk membawa informasi yang ingin dimasukkan ke dalam memori.
6. Ada berbagai alur dan jenis memori yang berbeda yang ada pada otak kita. Dengan menggunakan teknik dan strategi yang khusus, kemampuan untuk mengingat dapat ditingkatkan.

7. Kondisi fisik dan emosi saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Untuk bisa mencapai hasil pembelajaran secara maksimal, kedua kondisi ini, yaitu kondisi fisik dan kondisi emosi, harus benar-benar diperhatikan.

8. Setiap otak adalah unik dengan kapasitas pengembangan yang berbeda berdasarkan pada pengalaman pribadi. Ada beberapa jenis kecerdasan. Kecerdasan dapat dikembangkan dengan proses pengajaran dan pembelajaran yang sesuai.

9. Walaupun terdapat perbedaan fungsi antara otak kiri dan kanan, namun kedua belah hemisfer ini bisa bekerja sama dalam mengolah suatu informasi.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas dan lebih jauh berdasar pada cara kerja otak (yang dijelaskan dalam sekian bab dalam buku *Genius Learning Strategy*), Gunawan (2004:334-357) menawarkan langkah-langkah aplikatif dalam proses pembelajaran, yakni sebagai berikut:

1. Suasana Kondusif

Inti *Genius Learning* adalah metode pembelajaran yang membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif. Tanpa lingkungan yang mendukung, strategi apapun yang diterapkan di dalam kelas akan sia-sia. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif sebagai persiapan untuk masuk ke dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Kondisi yang kondusif ini merupakan syarat mutlak demi tercapainya hasil yang maksimal. Untuk menciptakan suasana kondusif ini ada beberapa hal yang harus dilakukan:

a. Memenuhi kebutuhan fisik, yang meliputi:

- 1). Fisik murid: murid harus dijauhkan dari lapar, kekenyangan, haus, lelah, terlalu panas, terlalu dingin, terlalu dibatasi gerak-geriknya.
- 2). Fisik dan fasilitas pendukung ruang belajar: Pengaturan meja variatif, ukuran kelas yang tepat, suhu ruang yang nyaman, pencahayaan yang memadai, ketenangan kelas terjaga, berbagai hiasan (poster-poster, pot-pot bunga).

b. Memenuhi kebutuhan rasa aman, dicintai dan dihargai.

Pemenuhan kebutuhan fisik bukanlah tugas yang terlalu sulit. Yang lebih sulit adalah untuk memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi, yaitu kebutuhan akan rasa aman, dicintai dan dihargai. Faktor ini adalah faktor internal, yang walaupun sudah berusaha dipenuhi, sering kali tidak mudah untuk mewujudkannya. *Genius Learning* menawarkan beberapa langkah praktis untuk memenuhi kebutuhan psikhis, yaitu:

1). Ciptakan hubungan positif

Untuk menciptakannya, gunakan metode PARTIS, yaitu: Perasaan diterima, Aspirasi, Rasa aman, Tantantang, Identitas, dan Sukses.

2). Hubungkan

Hubungkan pelajaran yang akan diajarkan dengan apa yang telah diketahui oleh murid sebelumnya, konteksnya, dan apa yang dapat dilakukan oleh murid dengan pelajaran itu pada masa akan datang. Semakin personal hubungan yang bisa diciptakan, hasilnya akan semakin baik. Dapat digunakan strategi sebagai berikut:

a). Mengajukan pertanyaan.

Pertanyaan selalu membutuhkan jawaban. Untuk bisa menjawab, kita perlu berpikir. Saat berpikir kita mengakses memori jangka pendek kita. Dengan demikian, memori ini terisi informasi baru dan menggeser informasi yang tidak ada gunanya ke luar dari memori jangka pendek. Untuk menghilangkan memori yang tidak berguna ini, murid diminta untuk menghubungkan (memikirkan) materi yang akan mereka pelajari saat ini dengan apa yang telah mereka ketahui sebelumnya. Selain itu, murid perlu mengerti aplikasi dari apa yang dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal melakukan ini, minta murid untuk menuliskan di atas kertas, apa yang muncul di pikirannya. Ini akan semakin memperkuat pikirannya tentang materi yang akan dipelajari dan dengan demikian akan menghapus informasi tak berguna yang ada di dalam memorinya yang tidak ada hubungan sama sekali dengan materi pelajaran.

b). Gunakan gambar atau poster sebagai pemicu

Misalnya anda menggantungkan gambar manusia perahu. Lalu tanyakan kepada murid apa yang muncul dalam pikiran mereka saat mereka melihat gambar tersebut. Lakukan brain-storming. Catat apa saja ide yang muncul dan tuliskan di papan tulis. Setelah mendapatkan cukup banyak ide, kategorikan ide-ide itu ke dalam kelompok-kelompok tertentu

c). Membangun ide/ *idea-build-up*

Cara ini bisa dilakukan sebagai berikut: Misalnya materi yang akan diajarkan adalah mengenai cara kerja otak manusia. Anda bisa meminta murid mengeluarkan kertas kosong dan menuliskan dua hal yang ia ketahui dan dua hal yang tidak ia ketahui mengenai otak. Ia boleh menulis apa saja. Setelah itu minta murid untuk saling membandingkan apa yang mereka tuliskan dengan teman di sebelahnya. Dari sini akan muncul empat hal yang diketahui dan empat hal yang tidak diketahui. Setelah itu, minta pasangan ini membandingkan isi kertas mereka dengan pasangan lain. Lakukan ini hingga semua pasangan telah saling membandingkan isi kertas mereka. Setelah ini semua selesai dilakukan, anda sebagai guru akan mendapat satu daftar, yang memberikan gambaran kelas secara menyeluruh, mengenai hal yang diketahui dan yang tidak diketahui mengenai otak. Lalu tuliskan daftar itu di papan tulis. Ajarkan materi mengenai otak berdasarkan informasi yang anda dapatkan dari murid anda. Ajarkan apa yang tidak mereka ketahuikan jangan membuang waktu mengulang apa yang telah mereka ketahui.

3). Tetapkan tujuan

Pada tahap inilah proses pembelajaran baru dimulai. Apa hasil yang akan dicapai pada akhir sesi harus dijelaskan dan dinyatakan kepada murid. Hasil yang akan dicapai dapat dijelaskan langsung kepada seluruh kelas, ada juga yang dijelaskan per kelompok, atau kadang dijelaskan kepada murid secara pribadi. Tulislah dengan huruf yang

besar dan jelas di papan tulis sehingga murid dapat senantiasa melihat tujuan dari proses pembelajaran yang akan segera mereka mulai.

Tahap ini juga merupakan tahap *goal-setting*.

2. Pemasukan informasi

Pada tahap ini, informasi yang akan diajarkan harus disampaikan dengan melibatkan gaya belajar. Metode penyampaian harus bisa mengkombinasikan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetis dan bila memungkinkan juga mengakomodasi gaya penciuman dan pengecap. Pada tahap ini, memori jangka panjang akan dapat diakses apabila proses pemasukan informasi bersifat unik dan menarik. Gunakan strategi yang berbeda sesuai dengan situasinya, misalnya *activeconcert*, membaca dengan cara dramatisasi, menggunakan poster, gunakan pendekatan mendengar secara aktif dan berikan juga waktu untuk melakukan refleksi, *review*.

3. Aktivasi

Saat murid menerima informasi melalui proses pembelajaran (pemasukan informasi), informasi ini masih bersifat pasif. Murid masih belum merasa memiliki informasi atau pengetahuan yang ia terima. Mengapa? Karena proses penyampaian berlangsung satu arah, yaitu dari guru ke murid. Untuk bisa lebih meyakinkan bahwa murid benar-benar telah mengerti dan untuk menimbulkan perasaan di hati murid bahwa informasi yang barusan diajarkan adalah benar-benar milik mereka, kita perlu melakukan proses aktivasi.

Proses aktivasi merupakan proses yang membawa murid kepada satu tingkat pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang diajarkan. Dalam *Genius Learning*, digunakan teori *Multiple Intelligences Gardner* untuk mengakses berbagai bentuk kecerdasan yang ada dalam diri murid. Proses aktivasi sebenarnya proses sederhana. Dengan menggunakan kalimat di bawah ini sebenarnya anda telah melakukan proses aktivasi dalam diri murid.

Oleh karena itu seorang guru seharusnya melakukan uji kecerdasan murid-muridnya. Aktivasi bisa dilakukan dengan menggunakan aktivitas yang dilakukan seorang diri, secara berpasangan atau secara berkelompok guna membangun kemampuan komunikasi dan kerja sama/kelompok. Dorong murid untuk membuat keputusan sendiri dan mengukur kemajuan yang mereka capai dibandingkan dengan kriteria sukses yang telah ditetapkan. Pada tahap ini murid menemukan arti yang sesungguhnya dari apa yang ia pelajari. Proses ini lebih bersifat internal. Murid mengintegrasikan apa yang ia pelajari dan menemukan makna yang sesungguhnya dari apa yang ia pelajari.

4. Demonstrasi

Tahap ini sebenarnya sama dengan proses guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan ujian. Hanya bedanya, dalam metode *genius learning*, pemahaman siswa langsung diuji pada saat itu juga. Ini bertujuan untuk benar-benar mengetahui sampai mana pemahaman siswa. Kalau dalam pembelajaran konvensional, guru biasanya akan memberikan ujian satu minggu setelah proses pemasukan informasi. Berdasarkan pada cara kerja

otak yang optimal, maka cara memberikan ujian tersebut sangat tidak efektif. Demonstrasi yang dimaksud dapat meliputi praktik langsung, membuat tes dan mengerti jawabannya, mengajar, mengerti aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

5. Tinjau Ulang

Melakukan pengulangan dan pada akhir setiap sesi dan sekaligus membuat kesimpulan dari apa yang telah dipelajari. Ini bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat dari proses pembelajaran.

Sistem sosial merupakan suasana dan norma yang berlaku di dalam suatu metode. Dalam metode *genius learning*, guru memainkan peranan penting dalam upaya menghilangkan berbagai hambatan dalam perkembangan kecerdasan. Tapi juga harus diperhatikan prinsip dan norma yang terkandung dalam metode ini yaitu kerjasama, belajar berbasis aktivitas dan kesamaan derajat. Dalam metode pembelajaran genius learning ini lingkungan belajar harus positif dan kondusif agar tercapai hasil belajar yang maksimal (Gunawan, 2004:333).

Prinsip reaksi adalah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan siswanya, termasuk bagaimana seharusnya siswa memberikan respon. Prinsip ini memberikan petunjuk bagaimana seharusnya para pengajar menggunakan aturan permainan yang berlaku pada metode tersebut. Prinsip reaksi dalam metode *genius learning* adalah:

- a) Dalam berkomunikasi, sering-sering menggunakan dan menyebutkan nama anak dengan positif,

- b) Memberikan perhatian secara adil dan merata terhadap diri setiap anak didik,
- c) Guru menunjukkan dan memberikan contoh perilaku positif,
- d) Guru memperhatikan bahasa lisan yang digunakan dalam berkomunikasi dengan siswa,
- e) Guru memberikan penilaian secara positif. Tidak menghitung berapa soal yang salah tetapi menghitung jawaban yang benar. Tidak mencoret-coret lembar jawaban dengan spidol merah, dan
- f) Melakukan aktivitas bersama yang bertujuan membangkitkan rasa percaya dan saling mengenal diantara siswa.

Sistem pendukung adalah segala sarana bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan suatu metode. Sarana yang diperlukan dalam pelaksanaan metode *genius learning* adalah penataan atau cara pengaturan ruang yang menimbulkan suasana kondusif dimana meja dan kursi ditata sedemikian rupa agar siswa merasa menjadi bagian dari suatu kelompok.

Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para siswa pada tujuan yang diharapkan. Dampak instruksional dalam *genius learning* adalah:

- a. Kemampuan mengembangkan pikiran positif terhadap dirinya.
- b. Kemampuan untuk belajar mengerti dari pengalaman dan kemampuan untuk mendapatkan serta mempertahankan pengetahuan.

Untuk atau dalam penelitian ini dampak instruksionalnya adalah prestasi belajar siswa. Dampak Pengiring adalah hasil belajar yang dihasilkan, oleh

suatu proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialamilangsung oleh para siswa tanpa pengarahan langsung oleh pengajar.

Dampak pengiring dalam *genius learning* antara lain:

1. Meningkatkan rasa penghargaan terhadap orang lain,
2. Kemampuan berkomunikasi,
3. Siswa tidak malu bertanya kepada temannya sendiri, dan
4. Meningkatkan motivasi dan suasana belajar.

B. Metode Penelitian yang Relevan

- 1) Penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Reffsi Yuhanda (2008) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Genius Learning* terhadap Motivasi dan Hasil belajar Siswa Pada Bidang Studi Ekonomi Kelas X di SMA N 8 Jambi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode berpengaruh terhadap hasil belajar sedangkan motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.
- 2) Hasil penelitian yang dilakukan Indah (2012) dengan pengaruh *Genius Learning* strategi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di Surabaya diperoleh hasil belajar yang sangat baik.
- 3) Reffsi melihat pengaruh metode *Genius Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar, jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen dengan populasi kelas X SMAN 8 Jambi. Sedangkan peneliti menerapkan metode *Genius Learning* dalam usaha meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di kelas XI IPS SMA N 11 Jambi.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Erna Yunita yang berjudul “Pengaruh *Genius Learning* dengan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar IPA siswa SMPN 12 Semarang Tahun Ajaran 2013/2014.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan peserta didik, materi pembelajaran adalah sebagai informasi yang hendak disampaikan guru. Komunikasi ini hanya akan berjalan lancar jika guru memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan memperhatikan kemampuan peserta didik. Informasi berupa materi pembelajaran dapat disampaikan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun. tidak semua metode pembelajaran cocok digunakan pada setiap proses pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut agar mampu menggunakan berbagai metode dan memilih metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Sehingga dengan metode pembelajaran yang digunakan prestasi siswa dapat ditingkatkan.

Dengan adanya prestasi siswa maka kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, *Genius Learning* sebagai salah satu metode pembelajaran mampu meningkatkan prestasi siswa, dengan merancang delapan lingkaran sukses yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. lingkaran sukses ini bertujuan untuk mengatur keseluruhan proses pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan hingga pada tahap evaluasi, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan dengan menerapkan metode *genius learning*.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban teoritis atas permasalahan yang ada, yang merupakan sebuah kesimpulan yang harus di uji kebenarannya. Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori diatas maka dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Ada pengaruh Metode *Genius Learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis kelas X Akuntansi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 2 Bojonegoro pada kelas X Akuntansi semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan selama 9 (sembilan) bulan dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

| Keterangan | 2018 | | 2019 | | | | | | |
|--------------------|------|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | Nop | Des | Jan | Feb | Mar | Apr | Mei | Jun | Jul |
| Tahap Persiapan | ✓ | ✓ | | | | | | | |
| Tahap Pelaksanaan | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| Tahap Penyelesaian | | | ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

Keterangan :

✓ : Waktu menjalankan setiap tahap

Tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Permohonan pembimbing, dilaksanakan pada awal bulan November 2018.
- 2) Pengumpulan data mengenai permasalahan yang akan diteliti dengan mengadakan survei ke sekolah. Survei ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada guru yang bersangkutan dan

dokumentasi nilai siswa serta yang berkaitan dengan pembelajaran ekonomi bisnis. Survei ini dilakukan untuk mengetahui secara garis besar permasalahan yang dialami oleh siswa pada pembelajaran ekonomi bisnis.

- 3) Pengajuan proposal penelitian, yang mulai dilaksanakan pada bulan Januari 2019.
- 4) Permohonan ijin ke SMK PGRI 2 Bojonegoro pada awal bulan Februari 2019.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Menentukan sampel dari populasi.
- 2) Pengujian kondisi awal kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan dua kelas yang mempunyai kondisi seimbang.
- 3) Pengajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen SMK PGRI 2 Bojonegoro dimulai pada tanggal 11 Februari 2019.
- 4) Penyusunan instrumen penelitian soal kemudian divalidasi oleh validator. Validator terdiri dari Linna Setyawati, S.Pd. dan Dra. Hj. Siti Qomariyah 2 guru ekonomi SMK PGRI 2 Bojonegoro, dan Rika Pristian F.A dosen prodi pendidikan ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.
- 5) Pemberian soal uji coba di kelas uji coba yang sudah mendapatkan materi yang sama.

- 6) Perhitungan tiap butir (validitas butir soal, daya beda, tingkat kesukaran dan reliabilitas) dari hasil uji coba.
- 7) Pengajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- 8) Pelaksanaan tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

c. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya disusun laporan penelitiannya sesuai dengan hasil pengolahan data. Pengolahan data yang dilakukan menggunakan *Microsoft Excel*.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014:14) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Karena penggunaan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji adanya pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Jenis penelitian ini adalah eksperimen karena untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain pada pengaruh pembelajaran *Genius Learning* terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK mata pelajaran ekonomi pokok bahasan mendeskripsikan pasar monopoli di SMK PGRI 2 Bojonegoro Tahun Pelajaran 2018/ 2019.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama. Menurut Sugiyono (2014:117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X Akuntansi SMK PGRI 2 Bojonegoro yang terbagi dalam 2 (dua) kelas dan jumlah anak sekitar 60.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti yang memiliki sifat sifat yang sama dari objek yang merupakan sumber data. Menurut Sugiyono (2014:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling probability sampling dengan jenis secara kluster (*cluster random sampling*) yaitu menentukan sampel berupa kelompok klaster yang telah ditentukan, karena penelitian dilakukan di sekolah maka peneliti mengambil dua kelas. Maka dari itu sampel penelitian mengambil X AK 1 yang berisi 30 anak untuk kelas eksperimen. Dan setelah itu memilih kelas X AK 2 untuk kelas kontrol yang berjumlah 30 anak.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses yang berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data yang berkenaan ketepatan cara cara yang di gunakan untuk mengumpulkan data

(Sugiyono 2015). Metode yang di gunakan pengambilan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Menurut Arikunto (2010:193) menyatakan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat alat yang di gunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes tulis untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan pembelajaran *Genius Learning*.

2. Dokumentasi

Hamidi (2004:72) Dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga atau organisasi maupun perorangan. Pengumpulan data dengan metode dokumentasi ini dilakukan dengan melihat dan meminta dokumen dari pihak guru mata pelajaran yaitu nilai UAS semester ganjil. Nilai yang diperoleh tersebut digunakan peneliti sebagai nilai awal dalam penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Penelitian adalah semua alat yang di gunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian (Triyono 2012:156) maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kisi kisi instrumen penelitian metode *Genius Learning*

| NO | INDIKATOR | NO ITEM |
|----|---|---------------------------------|
| 1 | Dapat menjelaskan pengertian perdagangan antar daerah, jual beli dalam perdagangan antar daerah, tujuan perdagangan antar daerah, faktor pendorong perdagangan antar daerah, manfaat dalam perdagangan antar daerah. | 1,2,3,4,5 |
| 2 | Dapat menjelaskan pengertian perdagangan internasional, ruang lingkup perdagangan internasional, manfaat perdagangan internasional, faktor pendorong perdagangan internasional, penggunaan kurs dalam perdagangan internasional. | 6,7,22,23,25 |
| 3 | Dapat memberikan contoh ekspor dan impor, menjelaskan pembayaran mata uang asing dalam perdagangan internasional, menjelaskan komoditas ekspor dalam hasil pertanian, menjelaskan pengertian impor, menjelaskan kebijakan mendorong barang ekspor, menyebutkan faktor pendorong ekspor, menyebutkan manfaat kegiatan ekspor impor | 8,29,9,10,11, 14,13 15,19 |
| 4 | Dapat menyebutkan barang yang termasuk dalam kelompok migas, menjelaskan pengertian wisma dagang, menjelaskan pengertian importir umum, mendeskripsikan komoditas barang impor yang termasuk barang konsumsi, mendeskripsikan produk indonesia tidak kalah dengan produk impor. | 12,16,17,18, 20 |

| | | |
|---|---|-------------|
| 5 | Dapat menjelaskan pengertian produsen eksportir, menjelaskan eksportir dalam menangkap peluang pasar, memberikan contoh importir dalam perdagangan luar negeri, menyebutkan yang bukan termasuk dalam kegiatan ekonomi. | 21,24,26,27 |
| 6 | Dapat memberikan contoh dari perdagangan kecil, mendeskripsikan indonesia sengaja melakukan impor daripada membuat produk sendiri. | 28,30 |

Penelitian instrumen ini yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar. Tes ini disusun peneliti yang memuat beberapa pertanyaan yang berisi tentang materi pokok yang sudah dibahas yang terdiri dari 30 soal tes pilihan ganda. Soal yang diujikan dibuat 30 soal, karena untukantisipasi apabila ada soal yang tidak bisa dipakai. Pemberian skor pada tes hasil belajar adalah jika benar bernilai 1 (satu) dan jika salah bernilai 0 (nol).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Untuk mendapatkan instrumen yang benar dan akurat harus memenuhi beberapa syarat diantaranya valid, reliabel, tingkat kesukaran dan daya beda.

Cara untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat memenuhi syarat – syarat tersebut adalah :

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2015 : 363) validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Jika data yang dihasilkan dari sebuah instrument valid, maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut valid, karena dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya. Pada penelitian ini uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas isi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan uji validitas isi adalah: membuat kisi-kisi tes, menyusun soal-soal butir tes, kemudian menelaah butir soal. Kriteria penelaah dalam validitas isi meliputi: a. Butir soal sesuai dengan kisi-kisi, b. Materi pada butir soal dapat dipahami oleh siswa, c. Kalimat soal dapat dipahami oleh siswa, d. Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda, e. Butir tes bukan termasuk katagori soal yang terlalu mudah atau terlalu sukar.

Untuk menilai apakah suatu instrumen mempunyai validitas isi yang tinggi atau tidak, biasanya dilakukan melalui *experts judgment* (penelitian yang dilakukan oleh para pakar) dan semua kriteria penelaahan harus disetujui oleh validator. Dalam hal ini, validator

yang dipilih yaitu dua guru ekonomi SMK PGRI 2 Bojonegoro dan satu dosen prodi pendidikan ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.

2. Daya beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2015 : 226). Jumlah peserta untuk pengujian instrument kurang dari 100, maka digunakan perhitungan untuk kelompok kecil yaitu dengan membagi dua seluruh jumlah peserta kedalam kelompok atas (50%) dan kelompok bawah (50%). Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Di mana :

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda :

$D : 0,00 - 0,20$: jelek (*poor*)

$D : 0,21 - 0,40$: cukup (*satisfactory*)

$D : 0,41 - 0,70$: baik (*good*)

$D : 0,71 - 1,00$: baik sekali (*excellent*)

Butir – butir soal yang baik adalah butir – butir soal yang mempunyai indeks daya beda cukup hingga baik sekali 0,4 sampai dengan 1,00.

(Arikunto, 2015 : 232)

3. Taraf kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sulit/sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya (Arikunto, 2015: 222). Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*).

Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Didalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P (p besar), singkatan dari kata “proporsi”. Dengan demikian maka soal dengan $P = 0,70$ lebih mudah jika dibandingkan dengan $P = 0,20$.

Sebaliknya soal dengan $P = 0,30$ lebih sukar daripada soal dengan $P = 0,80$.

Rumus mencari P adalah :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan

betul JS = jumlah seluruh siswa peserta tes. (Sugiyono,

2015: 223).

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut.

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar

Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

Walaupun demikian ada yang berpendapat bahwa soal – soal yang dianggap baik, yaitu soal – soal sedang, adalah soal – soal yang mempunyai indeks kesukaran 0,30 sampai dengan 0,70 (Arikunto, 2015 : 225).

3. Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Atau seandainya hasilnya berubah- ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti. Sehubungan dengan reliabilitas

ini, Scarvia B. Anderson dan kawan – kawan menyatakan bahwa persyaratan bagi tes, yaitu validitas dan reliabilitas ini penting. Dalam hal ini, validitas lebih penting, dan reliabilitas ini perlu, karena menyongkong terbentuknya validitas. Sebuah tes mungkin reliabel tetapi tidak valid. Sebaliknya, sebuah tes yang valid biasanya reliabel (Arikunto, 2015: 101).

Untuk menghitung reliabilitas soal tes hasil belajar yang berbentuk objektif atau pilihan ganda, digunakan rumus kuder Richardson (KR-20), yaitu :

$$r_{11} = \frac{n S^2 - pq}{(n-1) S^2}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = Banyaknya butir item

S^2 = Varian total

pq = Jumlah dari hasil perkalian antara p dengan q

Soal dikatakan reliabel jika indeks reliabilitas yang diperoleh telah melebihi 0,70 ($r_{11} > 0,7$). (Budiyono, 2009:69)

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik dengan tiga jenis prasyarat analisis data yaitu metode *Lilliefors* untuk uji normalitas, metode bartlett untuk uji homogenitas dan uji t untuk uji keseimbangan pada data awal. Untuk data akhir menggunakan metode *Lilliefors* untuk uji normalitas, untuk uji homogenitas dan uji t untuk uji hipotesis.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Lilliefors* menggunakan prosedur sebagai berikut:

a) Hipotesis

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

b) Tingkat Signifikansi

$$\alpha = 5\%$$

c) Statistik Uji

$$L = \text{Maks} |F(z_i) - S(z_i)|$$

Dengan:

$$F(z_i) = P(Z \leq z_i)$$

$$Z \sim N(0,1)$$

$$Z_i : \text{skor standart untuk } X_i \text{ dan } Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

$S(Z_i)$: proporsi banyaknya $Z \leq Z_i$ terhadap banyaknya Z_i .

d) Daerah Kritis

$$DK = \{L \mid L > L_{\alpha;n}\}$$

e) Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $L_{hitung} \in DK$

H_0 diterima jika $L_{hitung} \notin DK$

2) Uji Homogenitas

Sebelum data yang diperoleh dianalisis, maka terlebih dahulu diuji homogenitasnya untuk mengetahui bahwa populasi-populasi homogen atau berasal dari populasi yang variansinya sama. Dalam uji homogenitas ini penulis menggunakan uji Bartlett.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam uji Bartlett adalah sebagai berikut:

a) Hipotesis

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (variansi-variansi dari kedua sampel homogen)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (variansi-variansi dari kedua sampel homogen)

b) Tingkat

Signifikansi, $\alpha = 0,05$

c) Statistik

Uji

$$\chi^2 = \frac{2,303}{c} \left[f \log RKG - \sum_{j=1}^k f_j \log s_j^2 \right]$$

Dengan $\chi^2 \sim \chi^2_{\alpha, k-1}$

Dimana:

k = cacah populasi

N = banyaknya seluruh nilai (ukuran)

n_j = banyaknya nilai (ukuran) sampel ke- j = ukuran sampel ke- j

$f_j = n_j - 1$ = derajat kebebasan untuk s_j^2 ; $j = 1, 2, \dots, k$

$f = N - k = \sum_{j=1}^k f_j =$ derajat kebebasan untuk RKG

$c = 1 +$;

rerata kuadrat galat = ;

$SS_j =$ (1)

d) Daerah

Kritik

$$DK = \{ \chi^2 | \chi^2 > \chi^2_{\alpha, k-1} \}$$

Untuk beberapa α dan $(k-1)$, nilai $\chi^2_{\alpha, k-1}$ dapat dilihat pada tabel nilai chi-kuadrat dengan derajat kebebasan $(k-1)$.

e) Keputusan

n Uji

H_0 ditolak jika $\chi^2 \in DK$ atau H_0 tidak ditolak jika $\chi^2 \notin DK$.

(Budiyono, 2009: 176)

b. Uji Keseimbangan

Sebelum eksperimen berlangsung, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji keseimbangan sampel penelitiannya. Hal ini dimaksudkan agar hasil dari eksperimen benar-benar akibat dari perlakuan yang dibuat, bukan karena pengaruh yang lain. Untuk menguji keseimbangan sampel penelitian dengan menggunakan uji t sebagai berikut.

1) Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat perbedaan antara kemampuan siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol)

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat perbedaan antara kemampuan siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol)

2) $\alpha = 0,05$

3) Komputasi

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibicarakan selisih rerata)

4) Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim t_{(n_1 + n_2 - 2)}$$

5) Daerah Kritis

DK =

6) Keputusan Uji

Apabila $t_{obs} \in DK$ maka H_0 ditolak dan apabila $t_{obs} \notin DK$ maka H_0 diterima. (Budyono, 2009: 151-158)

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menghitung dan mengetahui apakah hipotesis yang telah dikemukakan benar atau tidak. Karena pada penelitian ini akan dibuktikan apakah pembelajaran *Genius Learning* dapat memberikan prestasi belajar yang lebih baik atau

tidak, maka statistik uji yang digunakan pada uji hipotesis adalah uji-t satu pihak. Berikut langkah-langkah uji hipotesis uji-t satu pihak 1.

Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Ada pengaruh yang Metode *Genius Learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis kelas X Akuntansi.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ Ada pengaruh yang Metode *Genius Learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis kelas X Akuntansi.

2. $\alpha = 0,05$

3. Komputasi

$$S_p^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibicarakan selisih rerata)

4. Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim (n_1 + n_2 - 2)$$

5. Daerah Kritis

$$DK = \{t | t > t_{tabel}\} \text{ dan } t_{obs} \in DK \text{ atau } t_{obs} \notin DK$$

6. Keputusan Uji

Apabila $t_{obs} \in DK$ maka H_0 ditolak dan apabila $t_{obs} \notin DK$ maka H_0 diterima (Budiyono, 2009: 151-158)

belajar yang lebih memuaskan dari pada sebelumnya yang menggunakan media buku saja.

Apabila H_0 diterima maka siswa yang diajar dengan pembelajaran *Genius Learning* tidak memperoleh prestasi belajar yang memuaskan.

