

Pendekatan *Scientific* Berbantuan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan *Curiosity* dan Kemampuan Analogi Mahasiswa pada Pembelajaran Ekonomi

A. St. Aisyah Nur^{1*}, Anwar Ramli² & Inanna³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹e-mail: andichalazwyboyman3@gmail.com; ²e-mail: anwar288347@yahoo.com; ³e-mail: inanna@unm.ac.id

(Received: 30 Juni 2021; Accepted: 10 Juli 2021; Published: 30 Juli 2021)

Abstrack. This research is based on real conditions in the field, namely the low curiosity and analogy ability of students at the University of Muhammadiyah Bone, Campus 3 Kahu, through economics learning, especially in the subject of Introduction to Economics II, Taxation on the Basics of Social Sciences which has not used a scientifically assisted approach. puzzle learning media in the learning process. This type of research uses quantitative research with the type of research design, namely Quasi Experimental Design with the type of "Nonequivalent Control Group Design". Based on the results of the recapitulation of student scores in the experimental class, the average score was 76.92 and the control class was 57.41, which means that the value of the experimental class (with a scientific approach assisted by puzzle learning media) is higher than the control class (direct approach). Meanwhile, based on the SPSS output from the Independent Samples Test obtained by the researcher, it can be concluded that the statistical test in the t-test above uses two-tailed testing which can be concluded that the value of Sig. of $0.000 < 0.05$ based on the decision rule of the t-test, H1 is accepted and H0 is rejected. Thus, it can be concluded that there is an Influence of Scientific Approach on Curiosity and Analytical Ability of Students in Economic Learning at Muhammadiyah University Bone, Campus 3 Kahu, Bone Regency in economic learning.

Keywords: Scientific Approach; Puzzle Learning Media; Curiosity; Analogy

Abstrak. Penelitian ini berdasarkan atas kondisi nyata yang ada di lapangan yaitu rendahnya *curiosity* dan kemampuan analogi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Bone Kampus 3 Kahu, melalui pembelajaran ekonomi khususnya pada mata kuliah Pengantar Ilmu Ekonomi II, Perpajakan Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial yang belum menggunakan pendekatan *scientific* berbantuan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis desain penelitian yaitu *Quasi Eksperimental Design* dengan tipe "*Nonequivalent Control Group Design*". Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai mahasiswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 76.92 dan kelas kontrol 57.41 yang berarti bahwa nilai kelas eksperimen (dengan pendekatan *scientific* berbantuan media pembelajaran *puzzle*) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (pendekatan langsung). Sementara berdasarkan output SPSS dari pengujian *Independent Samples Test* yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa, test statistis dalam uji-t di atas dengan menggunakan pengujian dua arah (*two tail*) yang dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$ berdasarkan kaidah keputusan dari uji-t maka, H1 di terima dan H0 di tolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Pendekatan *Scientific* terhadap *Curiosity* dan Kemampuan Analogi Mahasiswa pada Pembelajaran Ekonomi di Universitas Muhammadiyah Bone Kampus 3 Kahu Kabupaten Bone dalam pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: Pendekatan *Scientific*; Media Pembelajaran *Puzzle*; *Curiosity*; Analogi

PENDAHULUAN

Nur, *et all* (2018: 131) menyatakan bahwa, fenomena yang terjadi di era globalisasi saat ini yaitu seluruh dunia cenderung menjadi satu dan membentuk ketergantungan. Oleh karena itu, pendidikan di era globalisasi dituntut untuk menghasilkan lulusan yang memiliki prestasi terbaik atau sumber daya manusia yang berkualitas karena menurut Asfar, *et all* (2019:156) menyatakan bahwa, kompetensi pengetahuan dan juga keahlian relatif mudah untuk dikembangkan melalui program pelatihan untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia.

Sementara kenyataan yang terjadi saat ini berdasarkan hasil penelitian Sulistiawati, Suryadi & Fatimah (2016:176) menjelaskan bahwa, salah satu penyebab sumber daya manusia belum mampu untuk bersaing dengan negara luar, karena dalam proses pembelajaran belum dapat mengembangkan kemampuan penalaran analogi mahasiswa secara maksimal. Dimana, penalaran analogi merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa dan perlu dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi agar mampu untuk mengembangkan sumber daya manusia. Salah satu fakta yang ditemukan oleh Franita (2016:89) menjelaskan bahwa kemampuan penalaran analogi mahasiswa di perguruan tinggi belum dapat berkembang sebagaimana mestinya sehingga akan berdampak kepada rendahnya mutu sumber daya manusia di Indonesia.

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian dari beberapa studi yang telah dilakukan berkaitan dengan penalaran analogi diantaranya adalah studi yang dilakukan oleh Rifaatu, Mahmuzah & Aklimawati (2017:72) mengenai penalaran analogi memperoleh fakta bahwa, kualitas kemampuan penalaran analogi rendah karena skornya hanya 49% dari skor ideal. Kemampuan penalaran mahasiswa Indonesia, khususnya semester 1 masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari rendahnya prestasi mahasiswa Indonesia di dunia Internasional (Nur, Asfar, Ruhni & Nurliah. 2018: 233)

Febryani & Kusumaningtyas (2016:43) dalam penelitiannya menemukan bahwa, kemampuan analogi sangat dibutuhkan mahasiswa pada saat memecahkan masalah karena pengembangan kemampuan analogi yang kurang dapat menyebabkan mahasiswa merasa kesulitan untuk menganalogikan jawaban yang sebenarnya dan pengerjaan soal sangat penting untuk mendeteksikan suatu permasalahan yang diberikan. Apabila mahasiswa memiliki kemampuan analogi yang tinggi maka, mahasiswa lebih aktif dan dapat memahami materi karena melatih kemampuan analoginya.

Nur, *et all* (2021:591) menyatakan bahwa, kemampuan analogi mahasiswa akan terasah atau berkembang apabila disertai dengan rasa ingin tahu yang tinggi oleh mahasiswa itu sendiri. Ernawati, Herman & Inanna (2021:35) menyatakan bahwa, rasa ingin tahu adalah rasa penasaran terhadap sesuatu yang memunculkan rasa keinginan untuk belajar. Oleh karena itu, rasa ingin tahu adalah suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran (Raharja. 2018: 153). Akan tetapi rasa ingin tahu tersebut dapat dipupuk dengan cara menampilkan permasalahan yang menantang kepada mahasiswa (Amalia & Pujiastuti. 2016:524).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, pengalaman mengajar dan informasi yang dihimpun oleh peneliti dari Universitas Muhammadiyah Bone Kampus 3 Kahu ditemukan suatu permasalahan khususnya pada mata kuliah Pengantar Ilmu Ekonomi II, Perpajakan dan Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial. Peneliti memperoleh fakta bahwa, rasa ingin tahu dan penggunaan analogi mahasiswa pada saat proses belajar mengajar pada mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, Pengantar Ilmu Ekonomi II dan Perpajakan di kelas masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran mahasiswa terpaku pada apa yang telah diberikan oleh dosen dan kurangnya rasa ingin tahu serta kemampuan analogi yang dimiliki mahasiswa. Sehingga apabila dosen memberikan soal kepada mahasiswa yang tidak identic atau berbeda konteks tetapi masih dalam satu konsep yang sama dengan contoh soal yang telah diberikan dosen sebelumnya mahasiswa merasa bingung dan kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Sehingga dalam proses pembelajaran, yaitu mahasiswa tidak mempunyai motivasi, minat untuk belajar, tidak mampu bekerja sama, megemukakan pendapat, bertanya, menjawab, tidak mampu mengungkapkan pemahamannya serta materi yang disampaikan oleh dosen tidak mampu bertahan lama, serta tidak ada usaha mahasiswa dalam pembelajaran yang mengacu pada kegiatan menghubungkan antara apa yang sudah diketahui dengan apa yang ingin dipahami. Hal ini menyebabkan sebagian besar mahasiswa kurang menggunakan penalaran analoginya.

Keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh dosen ditentukan oleh keingintahuan dan minat belajar mahasiswa, keingintahuan (*Curiosity*) merupakan salah satu aspek yang bersifat kondisional bagi pengembangan mahasiswa, keingintahuan ini bahkan merupakan jiwa

dan hakekat budaya belajar, proses akan menjadi hal yang lebih menarik bila merupakan kehendak yang timbul dari diri sendiri mahasiswa tanpa ada dorongan atau paksaan dari pihak lain.

Akar permasalahan dari rendahnya kemampuan analogi mahasiswa secara empiris disebabkan karena banyak dosen yang kurang memberikan perhatian dalam mengembangkan kemampuan penalaran analogi mahasiswa. Oleh karena itu, salah satu penyebab kurangnya aktivitas dalam proses pembelajaran, yaitu pendekatan yang digunakan dosen dalam proses pembelajaran yang belum mampu memaksimalkan aktivitas belajar mahasiswa (Utami, Sajidan & Dwiastuti. 2015:26). Upaya peningkatan kemampuan dan keterampilan berpikir mahasiswa khususnya kemampuan penalaran analogi perlu mendapat perhatian dan usaha yang serius dari dosen sebagai objek sentral dalam proses pembelajaran (Persada, 2016:24).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, dosen dapat kiranya mengupayakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran yang inovatif, efektif dan kreatif yakni dapat memberikan peluang dan mendorong mahasiswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar dapat melatih kemampuan penalaran analoginya. Maka dari itu menurut Fauzi, Zainuddin & Atok. (2017:28) untuk membentuk karakter mahasiswa, secara khusus rasa ingin tahu maka dibutuhkan instrumen pendidikan seperti pengajar yang berkompeten, sumber belajar yang memadai, serta yang terpenting adalah tindakan pembelajaran berupa pendekatan, model, metode, ataupun strategi pembelajaran yang tepat. Sehingga efektif dan efisien dalam menumbuhkan serta menguatkan rasa ingin tahu mahasiswa. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi terarah dan mendapat hasil yang maksimal bila menggunakan pendekatan yang baik.

Sehubungan dengan hal tersebut maka upaya yang dilakukan peneliti untuk membangun rasa ingin tahu dan kemampuan analogi mahasiswa dalam pembelajaran ekonomi yaitu perlu adanya pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan yang merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran dengan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar (mengasosiasi) dan mengkomunikasikan.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik memiliki karakteristik yaitu berpusat pada mahasiswa, melibatkan keterampilan proses sains dalam mengontruksi konsep, hukum atau prinsip, melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berfikir tingkat tinggi mahasiswa, dan juga dapat mengembangkan karakter mahasiswa. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan dosen diperlukan. Akan tetapi bantuan dosen tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya mahasiswa atau semakin tingginya tingkat pendidikan mahasiswa.

Pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran akan semakin meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu dan analogi mahasiswa apabila disertai dengan media pembelajaran. Karena penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar mahasiswa serta mahasiswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar mahasiswa diharapkan dapat meningkat.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari system pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Karena media pembelajaran merupakan bagian integral dari system pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran memengaruhi hasil belajar peserta didik (Ramli, Rahmatullah, Inanna & Dangnga. 2018: 5). Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran puzzle karena media pembelajaran puzzle menurut Atini (2018:71) adalah salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menarik perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Puzzle* mahasiswa terlibat secara langsung untuk menyusun dan memainkannya, sehingga diharapkan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan bermanfaat untuk mahasiswa baik dimasa sekarang maupun masa yang akan datang.

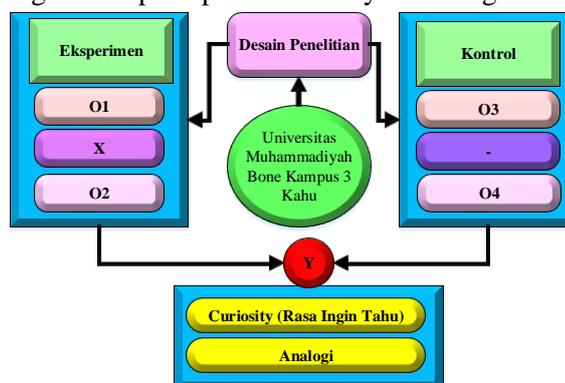
Dewi & Hastuti (2019:152) menyatakan bahwa pada umumnya *puzzle* dirancang sebagai mainan atau hiburan, akan tetapi *puzzle* juga dapat digunakan untuk tes kecerdasan. Oleh karena itu, pada potongan *puzzle* terdapat teka-teki yang harus dipecahkan. Teka-teki yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Penerapan *puzzle* dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu, meningkatkan keterampilan kognitif (berkaitan dengan kemampuan mahasiswa untuk memecahkan masalah), meningkatkan kemampuan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial (berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dengan orang lain, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih logika, melatih kesabaran, serta memperluas pengetahuan).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *puzzle* merupakan alat perantara penyajian masalah untuk diselesaikan dengan cara menyusun agar membentuk sebuah pola yang diharapkan agar mahasiswa lebih tertarik pada pembelajaran yang dapat memengaruhi hasil belajar lebih meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme di gunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014:14).

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian Eksperimen, Jenis desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimental Design* dengan tipe “*Nonequivalent Control Group Design*”. Pola desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:



(Diadaptasi dari Sugiyono, 2016:79)

Gambar 1.1 Desain Penelitian *Non-equivalent Control Group Design*

Keterangan:

- O1 : Pemberian tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen
- O2 : Pemberian tes akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen
- O3 : Pemberian tes awal (*pretest*) pada kelas kontrol
- O4 : Pemberian tes akhir (*post-test*) pada kelas kontrol
- X : Pemberian *treatment* (penerapan pendekatan saintifik) pada kelas eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Bone Kampus 3 Kahu, dengan jumlah populasi sebanyak 80 mahasiswa, dengan jumlah sampel sebanyak 52 orang mahasiswa pada tahun pelajaran 2020/2021 pada semester genap. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, yaitu

1. Tes tertulis yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mahasiswa terhadap materi yang dipelajari;
2. Kuesioner/angket yang bertujuan untuk mengungkapkan sikap, keyakinan, perilaku dan karakter seseorang;

3. Wawancara tidak terstruktur bertujuan untuk mengetahui sikap mahasiswa terhadap pembelajaran ekonomi, dan
4. Metode dokumentasi bertujuan untuk mengungkapkan fakta atau kenyataan pada saat pelaksanaan tindakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, terdiri dari:

1. Uji Normalitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak;
2. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan antara kedua sampel, apakah sampel tersebut bersifat homogen atau memiliki varian yang sama.
3. Uji T digunakan untuk menentukan taraf signifikansi perbandingan (membandingkan nilai rata-rata suatu kelompok dengan rata-rata kelompok yang lain) merupakan uji beda dua rata-rata populasi tidak berhubungan.
4. Uji Normalitas Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan analogi dan rasa ingin tahu mahasiswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Instrumen Non Test

Analisis data instrument non tes yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pendekatan *Scientific*, *Curiosity* dan kemampuan analogi. Hasil distribusi frekuensi dari kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi (f)			Persentase (%)		
			Pendekatan <i>Scientific</i>	<i>Curiosity</i>	Analogi	Pendekatan <i>Scientific</i>	<i>Curiosity</i>	Analogi
1	80 - 100	Sangat Baik	106	219	162	84.80	79.64	80.60
2	70 - 79	Baik	17	45	34	13.60	16.36	16.92
3	60 - 69	Cukup baik	2	11	4	1.60	4.00	1.99
4	50 - 59	Kurang baik	0	0	0	0.00	0.00	0.00
5	< 49	Tidak baik	0	0	0	0.00	0.00	0.00
Jumlah			160	275	200	100	100	100

(Diadaptasi : Dari data penelitian yang diolah)

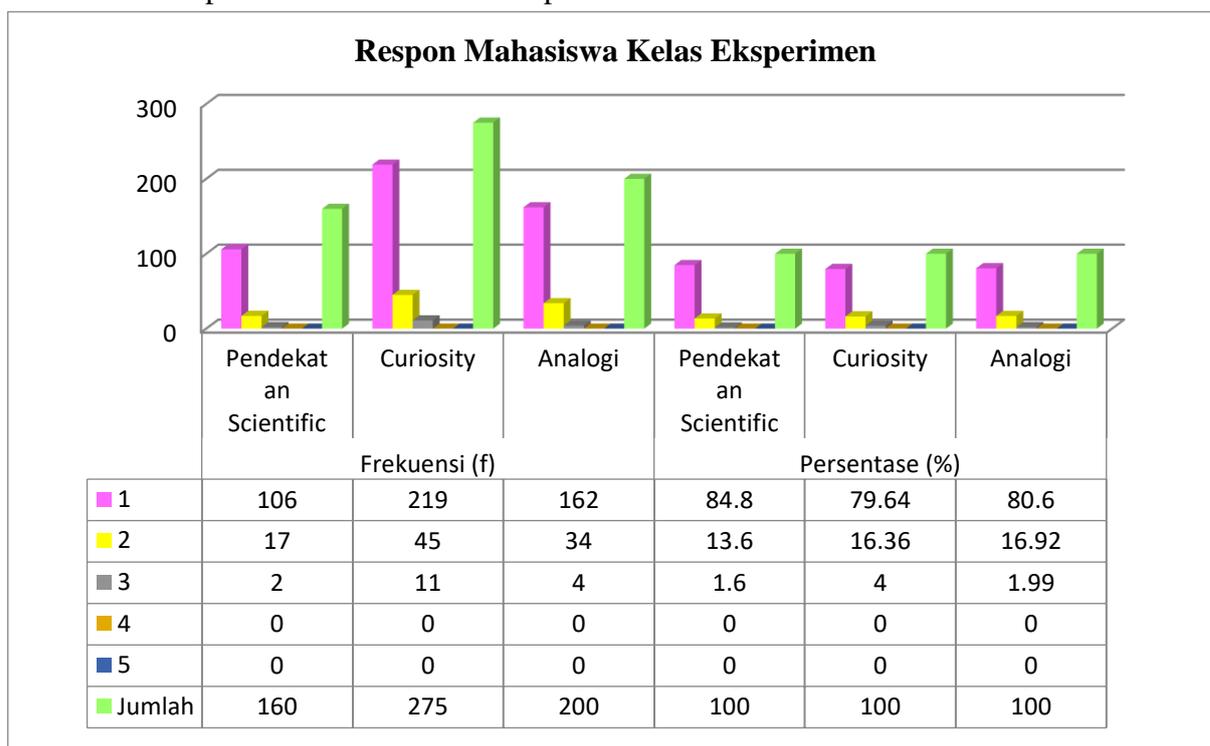
Sementara hasil distribusi frekuensi dari kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

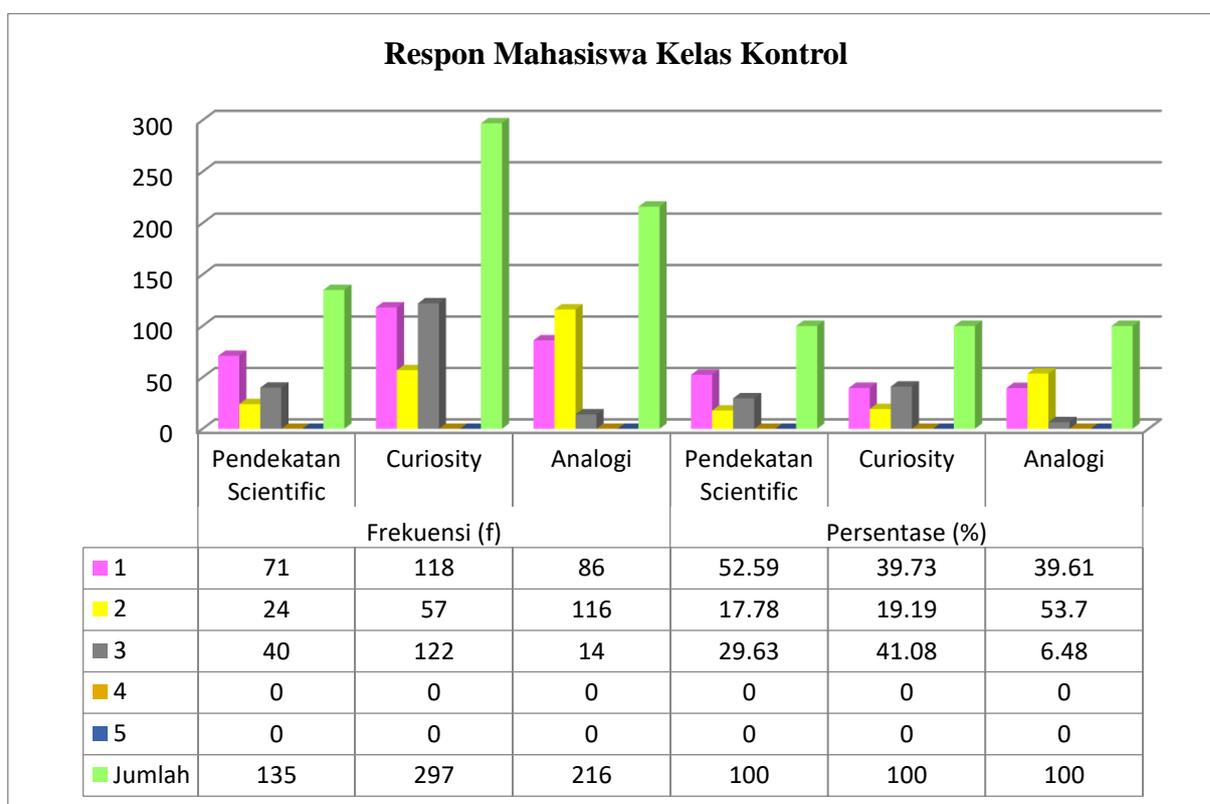
No	Interval	Kategori	Frekuensi (f)			Persentase (%)		
			Pendekatan <i>Scientific</i>	<i>Curiosity</i>	Analogi	Pendekatan <i>Scientific</i>	<i>Curiosity</i>	Analogi
1	80 - 100	Sangat Baik	71	118	86	52.59	39.73	39.61
2	70 - 79	Baik	24	57	116	17.78	19.19	53.70
3	60 - 69	Cukup baik	40	122	14	29.63	41.08	6.48
4	50 - 59	Kurang baik	0	0	0	0.00	0.00	0.00
5	< 49	Tidak baik	0	0	0	0.00	0.00	0.00
Jumlah			135	297	216	100	100	100

(Diadaptasi : Dari data penelitian yang diolah)

Grafik 1.1 Respon Mahasiswa Kelas Eksperimen



Grafik 1.2 Respon Mahasiswa Kelas Kontrol



Berdasarkan hasil rekapitulasi respon mahasiswa tentang pendekatan saintifik, rasa ingin tahu dan analogi pada kelas eksperimen maka dapat disimpulkan bahwa, mayoritas respon mahasiswa berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 84.8% dari pendekatan saintifik, 79.64% dari rasa ingin tahu dan 80.6% dari kemampuan analogi.

Berdasarkan hasil rekapitulasi respon mahasiswa tentang pendekatan saintifik, rasa ingin tahu dan analogi pada kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa, respon mahasiswa berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 52.29% dari pendekatan saintifik, 41.08% dari rasa ingin tahu yang berada pada kategori cukup baik dan 53.7% dari kemampuan analogi yang berada pada kategori baik.

2. Analisis Data Instrumen Test

a. Uji Normalitas

Pengujian hasil normalitas data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.3 *Test of Normality*

		<i>Tests of Normality</i>					
Group		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Pre Test Kelas Eksperimen	.206	25	.008	.916	25	.042
	Post Test Kelas Eksperimen	.163	25	.086	.928	25	.079
	Pre Test Kelas Kontrol	.141	27	.180	.966	27	.492
	Post Test Kelas Kontrol	.184	27	.019	.922	27	.045
	Selisih Kelas Eksperimen	.113	25	.200*	.963	25	.476
	Selisih Kelas Kontrol	.118	27	.200*	.955	27	.283

(Diadaptasi : Dari data penelitian yang diolah dengan SPSS, 2021)

Berdasarkan output SPSS di atas dapat disimpulkan bahwa, nilai signifikansi kelas eksperimen berdasarkan nilai pre-test di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.008 < 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang tidak berdistribusi normal berdasarkan pengujian *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan berdasarkan pengujian *Shapiro-Wilk* di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.042 < 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang tidak berdistribusi normal. Berdasarkan nilai post test dari kelas eksperimen di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.086 > 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal berdasarkan pengujian *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan berdasarkan pengujian *Shapiro-Wilk* di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.079 > 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal.

Berdasarkan nilai pre test dari kelas kontrol di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.180 > 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal berdasarkan pengujian *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan berdasarkan pengujian *Shapiro-Wilk* di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.492 > 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal. Sementara itu, berdasarkan nilai post test dari kelas kontrol di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.019 < 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang tidak berdistribusi normal berdasarkan pengujian *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan berdasarkan pengujian *Shapiro-Wilk* di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.045 < 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang tidak berdistribusi normal.

Untuk memperkuat hasil pengujian normalitas dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengujian normalitas antara selisih nilai pre test dan post test baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk melihat kenormalan data dalam penelitian. Adapun nilai signifikansi (sig) dari selisih pre test dan post test kelas eksperimen yaitu sebesar $0.200 > 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal berdasarkan pengujian *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan berdasarkan pengujian *Shapiro-Wilk* di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.476 > 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal. Hasil pengujian selisih antara pre test dan post test kelas kontrol di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.200 > 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal berdasarkan pengujian *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan berdasarkan pengujian *Shapiro-Wilk* di peroleh nilai signifikansi (sig) sebesar $0.283 > 0.05$, yang berarti bahwa data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.4 *Test of Homogeneity of Variances*

Test of Homogeneity of Variances			
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.461	3	100	.710

(Diadaptasi : Dari data penelitian yang diolah dengan SPSS, 2021)

Berdasarkan output SPSS dari pengujian homogenitas yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan hasil pengujian *Post Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.710 \geq 0.05$ yang berarti bahwa data tersebut mempunyai varian yang sama (homogen).

c. Uji *Independent Samples Test* (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui seberapa jauh hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Menggunakan rumus uji t pada taraf signifikansi 5 % (0.05). Hasil pengujian *Independent Samples Test* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.5 *Uji Independent Samples Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Equal variances assumed	.443	.509	-10.518	48	.000	-26.000	2.472	-30.970	-21.030
	Equal variances not assumed			-10.518	46.954	.000	-26.000	2.472	-30.973	-21.027

(Diadaptasi : Dari data penelitian yang diolah dengan SPSS, 2021)

Berdasarkan output SPSS dari pengujian *Independent Samples Test* yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa, test statistis dalam uji-t di atas dengan menggunakan pengujian dua arah (*two tail*) yang dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$ berdasarkan kaidah keputusan dari uji-t maka, H1 di terima dan H0 di tolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Pendekatan *Scientific* terhadap *Curiosity* dan Kemampuan Analogi Mahasiswa pada Pembelajaran Ekonomi di Universitas Muhammadiyah Bone Kampus 3 Kahu Kabupaten Bone dalam pembelajaran ekonomi.

d. Uji Normalitas Gain

Hasil pengujian normalitas gain dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel yaitu:

Tabel 1.6 Hasil Uji Normalitas Gain

		Descriptives		
Group			Statistic	Std. Error
NGain_P ersen	Kelas Eksperimen	Mean	66.3374	5.12921
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55.7512
			Upper Bound	76.9235
		5% Trimmed Mean		67.9675
		Median		70.0000

Descriptives				
Group		Statistic	Std. Error	
Kelas Kontrol	Variance	657.720		
	Std. Deviation	25.64606		
	Minimum	50.00		
	Maximum	100.00		
	Range	100.00		
	Interquartile Range	35.61		
	Skewness	-.831	.464	
	Kurtosis	.503	.902	
	Mean	-57.4074	16.93356	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-92.2148	
		Upper Bound	-22.6000	
	5% Trimmed Mean		-54.3847	
	Median		-40.0000	
	Variance		7742.125	
	Std. Deviation		87.98935	
	Minimum		50.00	
	Maximum		85.71	
Range		335.71		
Interquartile Range		145.83		
Skewness		-.675	.448	
Kurtosis		-.322	.872	

(Diadaptasi : Dari data penelitian yang diolah dengan SPSS, 2021)

Berdasarkan output SPSS dari pengujian Normalitas Gain yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) pada kelas eksperimen sebesar 66, nilai media berada pada angka 70 dengan nilai minimum yaitu 50 dan nilai maksimum yaitu 100. Sedangkan hasil pengujian Normalitas Gain yang diperoleh peneliti pada kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) pada sebesar 57, nilai media berada pada angka 40 dengan nilai minimum yaitu 57 dan nilai maksimum yaitu 85. Yang dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan hasil pengujian gain tes dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi di banding dengan kelas kontrol sehingga dapat dikatakan bahwa, ada pengaruh pendekatan saintifik terhadap *curiosity* dan kemampuan analogi mahasiswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran secara keseluruhan dapat meningkatkan *curiosity* (rasa ingin tahu) serta kemampuan analogi mahasiswa, akan tetapi masih terdapat kelemahan dalam pendekatan saintifik pada proses pembelajaran yaitu pada tahap menalar atau mengasosiasi, karena mahasiswa masih lemah dalam proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diamati untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Selain daripada itu masih ada beberapa mahasiswa yang tidak aktif untuk menyampaikan pendapat, saran atau tanggapan terhadap topik yang di amati, berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa masih terdapat mahasiswa pada kelas Eksperimen memiliki *curiosity* (rasa ingin tahu) dan kemampuan analogi yang masih rendah dalam proses pembelajaran yang disebabkan karena malu untuk menyampaikan pertanyaan, saran serta sanggahan tentang materi dan topik yang di presentasikan sehingga mahasiswa kurang mampu mengatasi kesulitan yang ada.

Pengaruh pendekatan saintifik terhadap *curiosity* (rasa ingin tahu) dan kemampuan analogi dapat di ketahui dari hasil pengujian hipotesis instrumen test yaitu berdasarkan output test statistics dalam uji-t dengan menggunakan pengujian dua arah (*two tail*) yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan saintifik terhadap *curiosity* (rasa ingin tahu) mahasiswa dalam pembelajaran ekonomi. Hal ini juga dapat di buktikan dari hasil respon mahasiswa tentang proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dalam membangun kemampuan *curiosity* mahasiswa. Hasil rekapitulasi respon mahasiswa terhadap *curiosity* rata-rata berada pada kategori baik. Akan tetapi masih terdapat nilai yang rendah dari indikator rasa ingin tahu mahasiswa dalam proses pembelajar, indikator yang dimaksud yaitu tentang, mencari informasi dari berbagai sumber tentang materi pembelajaran. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah di olah maka dapat di

simpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan saintifik terhadap *curiosity* (rasa ingin tahu) mahasiswa dalam pembelajaran Ekonomi.

Berdasarkan hasil uji instrumen non test dan di peroleh bahwa *curiosity* (rasa ingin tahu) mahasiswa pada kelas eksperimenn dan kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen hasil rekapitulasi respon mahasiswa berada pada kategori sangat baik sedangkan pada kelas kontrol hasil rekapitulasi respon mahasiswa berada pada kategori cukup baik. Dari hasil pengolahan data dari tiap-tiap butir item pernyataan terdapat indikator yang memperoleh respon yang rendah pada mahasiswa, dimana indikator yang dimaksud yaitu mencari informasi dari berbagai sumber tentang materi pembelajaran, mahasiswa masih rendah dalam indikator tersebut. Dimana mahasiswa masih kurang mencari informasi untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh dosen dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji instrumen test dan di peroleh bahwa kemampuan analogi mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi di banding kelas kontrol. Salah satu penyebab meningkatnya hasil belajar mahasiswa di kelas eksperimen karena adanya penerapan pendekatan saintifik berbantuan media pembelajarn *puzzle* pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh pendekatan saintifik terhadap kemampuan analogi mahasiswa.

Pendekatan *Scientific* memengaruhi *Curiosity* (rasa ingin tahu) dan kemampuan analogi. Langkah-langkah dari pendekatan *scientific* menuntun mahasiswa membangun rasa ingin tahu serta kemampuan analogi mahasiswa. Dimana, hal ini dapat terlihat pada tahap “mengamati”, “menanya” dan “menalar/mengasosiasi”.

b. Saran

Merujuk dari hasil penelitian ini, maka untuk meningkatkan *curiosity* dan membangun kemampuan analogi mahasiswa dalam mata pelajaran Ekonomi yang sangat memengaruhi hasil belajar mahasiswa perlu kiranya diajukan beberapa saran yang sangat berguna, seperti:

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik disarankan agar supaya ditingkatkan dengan mencermati penyampaian informasi pada proses pembelajaran sehingga topik dalam permasalahan yang di cari dapat di pahami dengan baik serta apabila ada penyampaian informasi yang kurang tepat dapat terdeteksi dalam artian dapat di perbaiki, di berikan saran serta di berikan perntanyaan apabila ada informasi yang kurang jelas.
2. Penerapan pendekatan saintifik perlu ditingkatkan agar *curiosity* (rasa ingin tahu) dan kemampuan analogi mahasiswa dapat meningkat dengan cara memperbaiki tahap menalar atau mengasosiasi, sehingga dalam proses pembelajaran mahasiswa memiliki keyakinan serta keingintahuan untuk bertanya, menyampaikan pendapat serta memberikan saran sehingga materi atau topik yang di presentasikan dapat dengan mudah dipahami oleh mahasiswa serta mahasiswa mampu mengatasi kesulitan yang ada.
3. Pada penelitian selanjutnya lebih baik dilakukan di berbagai perguruan tinggi yang dapat mengadakan pembelajaran ekonomi berbasis pendekatan saintifik, sehingga diperoleh sampel dengan taraf kepercayaan 95% dari Perguruan tinggi se-Kabupaten Bone. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran aktivitas belajar mahasiswa yang lebih beragam.
4. Kemampuan dalam memecahkan masalah sangat diperlukan mahasiswa dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan karakter yang lain atau lebih difokuskan pada indikator dari karakter rasa ingin tahu pada tingkat yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, F. N., & Pujiastuti, E. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu melalui Model *PBL*. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*, 523-531.
- Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. M. I. T., Nur, A. S. A., Kurnia, A., Asfar, A. H., & Budiarto, E. (2019). Implementasi Model Pembelajaran *Knowledge Sharing* Berbasis Kompetensi pada Mahasiswa Teknik Kimia Politeknik Negeri Ujung Pandang. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2019, 155-159
- Atini, L. N. (2018). Penggunaan Permainan *Puzzle* pada Materi Bangun Datar di Kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 68-78

- Dewi, N. Y., & Hastuti, H. (2019). Penggunaan Media *Picture Puzzle* untuk Meningkatkan Interaksi dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X IS 2 SMA Negeri 2 Painan. *Jurnal Kapita Selekta Geografi*, 2(4), 148-164.
- Ernawati, Herman., & Inanna. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Murder terhadap *Self Efficacy* dan Kuriositas Peserta Didik dalam Pembelajaran Ekonomi, 4(1), 32-43.
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada SMA Negeri Di Kota Makassar. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*
- Fauzi, R. A., Zainuddin., & Atok, A. R. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui *Discovery Learning*, *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS (JTP2IPS)*. 2(2), 27-36.
- Febryani, K., & Kusumaningtyas, A. D. (2016). Seminar Nasional HFI 2014 UAD. *Jurnal Fisika Indonesia*, 53(18), 43-46.
- Franita, R. (2016). Analisa Pengangguran di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Volume 1, 88-93, ISSN: 2541-657X.
- Nur, A. S. A., Asfar, A. M. I. T., Ruhni., & Nurliah, A. (2018). Building Students' Analysis through the Application of GOLD (Guided, Organizing, Leaflet, Discovery) Models with Lontara Bilingual Applications based on Android. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 227, 233-236
- Nur, A. S. A., Hartina., Ruhni., Jamaluddin., Sari, A. M., & Hasriati. (2018). Pembelajaran Ekonomi Melalui Aplikasi GOLD Lontara Berbasis Android. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian (SNP2M)*: 131-136
- Nur, A. S. A., Ramli, A., Inanna., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Ernawati. (2021). Analysis Curiosity and Analogy Abilities of College Student Reviewed From A Scientific Approach at The University Of Muhammadiyah Bone. *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(5), 590-609.
- Persada, R. A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*) terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Mahasiswa (Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 2 Sindangagung Kabupaten Kuningan pada Pokok Bahasan Segi Empat). *EduMa*, 5(2), 23-33.
- Raharja, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Mahasiswa (*Measuring Students' Curiosity*). *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(2), 151-164.
- Rahmatullah. (2018). Pembelajaran Ekonomi Berjatidiri Bangsa. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 10-16. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5055>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). How Informal Education Fosters Economic Awareness in Children. *Dinamika Pendidikan*, 15(2), 202-214. <https://doi.org/10.15294/dp.v15i2.25285>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., Rakib, M., Mustari, M., & Rabania. (2020). Developing Thematic Economic Comic with Characters for Early Childhood. *EST Journal of Educational Science and Technology*, 6(3), 293-300.
- Ramli, A., Rahmatullah., Inanna., & Dangnga, T. (2018). Peran Media dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5-7.
- Rifaatu., Mahmuzah., & Aklimawati. (2017). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa SMP Melalui Pendekatan *Problem Posing*. 4(2), 71-80.
- Sugiyono. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiwati., Suryadi, D., & Fatimah, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Penalaran Analogi Menggunakan Desain Didaktis Berdasarkan Kesulitan Belajar pada Materi Luas dan Volume Limas. *JPPM*, 9(1), 175-188.
- Utami, E., Sajidan., & Dwiastuti, S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Biologi Mahasiswa Kelas X-2 SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Bio-Pedagogi*, 4(1), 25-29.
- Yulianti, Thaief, I., & Rahmatullah. (2019). Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi Contextual Teaching Learning in Economic Learning. *Pinisi*

