

**PENGARUH PENDEKATAN *PICTORIAL RIDDLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MENERAPKAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI
DI KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 RANAH PESISIR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan
Teknik Informatika dan Komputer*



Oleh
HASRIZAL
NIM: 1207576/2012

**PROGRAM STUDI PDD.TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Pendekatan *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.

Nama : Hasrizal

NIM/TM : 1207576/2012

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Disetujui :

Pembimbing I



Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd
NIP. 19481201 197602 1 001

Pembimbing II



Titi Sriwahyuni, S. Pd, M.Eng
NIP. 19820119 200604 2 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika



Drs. Putra Jaya, MT
NIP. 19621020 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*

**Pengaruh Pendekatan *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di
Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir**

Nama : Hasrizal
NIM/BP : 1207576 / 2012
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Tim Penguji

1. Ketua : Drs. Legiman Slamet, MT
2. Sekretaris : Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd
3. Anggota : Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng
4. Anggota : Drs. H. Sukaya
5. Anggota : Oktorina, S.Pd, MT

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2014

Yang menyatakan,



Hasrizal

ABSTRAK

Hasrizal : “Pengaruh Pendekatan *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir”

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya rata-rata hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi yaitu di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan SMK Negeri 1 Ranah Pesisir yaitu 70. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan Pendekatan *Pictorial Riddle* dengan pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *Randomize Control Group Only Design*. Sampel penelitian yaitu kelas X.MM_b sebagai kelas eksperimen menggunakan Pendekatan *Pictorial Riddle* dan kelas X.MM_a sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung. Teknik pengumpulan data dari *post-test* setiap pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 79,80, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 72,88. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,458 > 1,70$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dapat disimpulkan berarti pada taraf nyata, penelitian ini memperlihatkan bahwa, terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang positif antara penggunaan Pendekatan *Pictorial Riddle* dengan pembelajaran langsung pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir. Maka Pendekatan *Pictorial Riddle* lebih baik di bandingkan dengan pembelajaran langsung.

Kata Kunci : **Pendekatan *Pictorial Riddle***, Pembelajaran Langsung, Hasil Belajar, Ekperimen, Kontrol.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warrahmatullahiwabarrakatuh

Alhamdulillahirabbilalamin, Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan serta Ridho-Nya bagi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Pendekatan *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak ada manusia yang sempurna karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT. Sebagai manusia biasa yang terdapat banyak kekurangan dan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk kesempurnaan Skripsi ini .

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulusnya kepada pihak yang telah membantu dalam penulisan Skripsi ini, sehingga Skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya. terutama kepada semua

pihak yang telah membantu, antara lain :

1. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku ketua jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Oktorina, S.Pd, MT sebagai penasehat akademis sekaligus tim penguji skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan demi kesempurnaan skripsi penulis.
5. Tim penguji skripsi yaitu Bapak Drs. Legiman Slamet, MT dan Bapak Drs. H. Sukaya yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi penulis.
6. Bapak Drs. Samsu Rizal, M.Pd selaku Kepala SMK Negeri 1 Ranah Pesisir, dan Bapak Randra Hernos, S.Pd selaku guru Multimedia yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Seluruh Dosen dan pegawai Jurusan Teknik Elektronika
8. Kedua orang tua yang telah memberikan motivasi untuk ku, Istri yang setia menemaniku dalam suka maupun duka, Kakak-kaka ku yang selalu memberikan semangat, seluruh keluarga besar yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

9. Multimedia the gank, and Tri Idiot-nya, semoga selalu akur dan tahan terhadap masalah yang slalu menghampiri
10. Teman-teman transfer angkatan 2012 yang telah banyak memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung demi kesempurnaan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu penulisan Skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan semoga menjadi amal saleh dan mendapat pahala dari Allah SWT, amin.

Akhirnya penulis berharap, semoga Skripsi ini dengan segala keunggulan dan kelemahannya, akan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam lingkungan keluarga besar Universitas Negeri Padang.

Padang, Agustus 2014
Wassalam

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 6 |
| C. Batasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah..... | 7 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Hasil Belajar | 9 |
| B. Pendekatan <i>Pictorial Riddle</i> | 13 |
| C. Pembelajaran Langsung | 17 |

| | |
|--|-----------|
| D. Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi | 18 |
| E. Penelitian Relevan | 19 |
| F. Kerangka Fikir..... | 21 |
| G. Hipotesis Penelitian | 22 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 23 |
| B. Desain Penelitian | 24 |
| C. Populasi dan Sampel..... | 24 |
| D. Variabel Penelitian | 26 |
| E. Data dan Sumber Data | 27 |
| F. Prosedur Penelitian | 28 |
| G. Instrumen Penelitian | 29 |
| H. Analisis Data | 35 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Deskripsi Data Penelitian..... | 40 |
| B. Analisis Data | 45 |
| C. Pembahasan..... | 49 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 51 |
| B. Saran | 52 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 53 |
| LAMPIRAN | 59 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Nilai MID Semester Siswa Multimedia TA 2013/2014 | 4 |
| 2. Langkah-langkah pembelajaran Pendekatan <i>Pictorial Riddle</i> | 16 |
| 3. Langkah-langkah Pembelajaran Langsung | 17 |
| 4. Rancangan Penelitian | 24 |
| 5. Populasi Penelitian | 25 |
| 6. Sampel Penelitian | 26 |
| 7. Interpretasi Nilai r | 33 |
| 8. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal | 34 |
| 9. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal | 35 |
| 10. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal | 41 |
| 11. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda | 42 |
| 12. Analisis Butir Soal | 42 |
| 13. Profil Data kelas Eksperimen dan kelas kontrol | 43 |
| 14. Distribusi frekuensi Nilai Kelas Eksperimen | 43 |
| 15. Distribusi frekuensi Nilai Kelas Kontrol | 44 |
| 16. Hasil Uji Normalitas Kelas Sampel | 45 |
| 17. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel | 46 |
| 18. Hasil Pengujian Hipotesis | 48 |
| 19. Ringkasan Hasil Analisa | 49 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|----------------------------|----------------|
| 1. Kerangka Berfikir | 21 |
| 2. Alur Penelitian | 29 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Daftar Nilai MID Semester | 55 |
| 2. Silabus | 56 |
| 3. RPP | 57 |
| 4. Kisi-Kisi Uji Coba | 81 |
| 5. Soal Uji Coba | 82 |
| 6. Kunci Jawaban | 91 |
| 7. LKS | 93 |
| 8. Tabulasi Perhitungan Validitas | 106 |
| 9. Validitas Uji Coba | 107 |
| 10. Reabilitas | 109 |
| 11. Uji Daya beda | 110 |
| 12. Kesimpulan Uji Coba Instrumen | 111 |
| 13. Daftar Nilai Tes Siswa | 112 |
| 14. Mean , Varians, dan Standar Deviasi | 113 |
| 15. Uji Normalitas | 115 |
| 16. Uji Homogenitas | 116 |
| 17. Uji Hipotesis | 117 |
| 18. Tabel Distribusi Nilai Z..... | 119 |
| 19. Tabel Distribusi Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors..... | 120 |
| 20. Tabel Nilai Persentil Untuk Distribusi F..... | 121 |
| 21. Tabel Persentil Untuk Distribusi t | 125 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi seluruh umat manusia, dengan pendidikan manusia memiliki pengetahuan, nilai dan sikap dalam berbuat untuk ikut menunjang pertumbuhan dan pembangunan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Di Indonesia pendidikan dilaksanakan melalui dua jalur, yaitu jalur formal dan jalur non formal. Jalur formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang seperti TK, SD, SLTP, SMU dan SMK. Sedangkan jalur non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang, seperti Paket A, B dan C.

Lembaga pendidikan formal bertanggung jawab terhadap kualitas sumber daya manusia sebagai generasi penerus bangsa harus mampu menghasilkan lulusan yang siap guna seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban 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 bertanggung jawab.”

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk menyiapkan tenaga tingkat menengah yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta sikap sesuai dengan spesialisasi kejuruannya. Sehingga tujuan utama proses pembelajaran adalah menuntut siswa untuk berhasil dalam menerapkan kemampuan yang sudah diperolehnya secara teori umumnya dan praktikum khususnya, sesuai dengan tujuan dari SMK itu sendiri yaitu untuk menghasilkan tenaga kerja menengah yang ahli dibidangnya.

Tercapainya tujuan pendidikan harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap motivasi dan keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru sebagai penyelenggara kegiatan belajar mengajar hendaknya memikirkan dan mengupayakan terjadinya interaksi secara optimal. Adanya interaksi secara optimal akan mengefektifkan kegiatan belajar mengajar. Untuk mengoptimalkan interaksi tersebut, maka guru harus memikirkan siasat pembelajaran. Memikirkan dan mengupayakan siasat pembelajaran atau cara guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran agar proses belajar mengajar tercapai maksimal sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Proses interaksi yang optimal akan memberikan hasil belajar siswa yang bagus pula, karena menurut Nana (2009:22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa saat atau setelah pembelajaran merupakan hasil belajar siswa tersebut.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dan dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam pendidikan di sekolah. Hasil belajar siswa suatu mata pelajaran tertentu merupakan salah satu indikator kualifikasi pendidikan di sekolah. Peningkatan kualifikasi ilmu pengetahuan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terus dilakukan, salah satunya adalah peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan.

Upaya peningkatan pendidikan yang sudah dilaksanakan pemerintah adalah program peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan. Upaya ini dilakukan bukan hanya melalui program peningkatan kualifikasi pendidikan guru dalam bentuk pendidikan pra-jabatan serta pembinaan dalam jabatan, melainkan juga pendidikan dan latihan profesi guru dalam sertifikasi pendidik.

Fenomena di lapangan selama ini, proses pembelajaran masih banyak timbul permasalahan di dalamnya. Fakta di lapangan menunjukkan di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir yang merupakan salah satu sekolah negeri yang berdiri di Kecamatan Ranah Pesisir, menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi adalah 70. Dari data yang ditemukan di SMK N 1 Ranah Pesisir

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pemahaman konsep Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi belum memuaskan dalam artian hasil belajar yang diperoleh masih di bawah batas tuntas yaitu 70. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai MID Semester Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi Kelas X Jurusan Multimedia Semester II Tahun Ajaran 2013/2014

| KELAS | NILAI < 70 | | NILAI \geq 70 | | JUMLAH | | Nilai rata-rata |
|-------------------|------------|-------|-----------------|-------|--------|-----|-----------------|
| | siswa | % | Siswa | % | siswa | % | |
| X MM _A | 10 | 62,5 | 6 | 37,5 | 16 | 100 | 64,69 |
| X MM _B | 9 | 60 | 6 | 40 | 15 | | 64,67 |
| JUMLAH | 19 | 61,29 | 12 | 38,71 | 31 | | 64,68 |

(sumber : *Guru Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir*)

Tabel 1 memperlihatkan hasil belajar dari 31 orang siswa hanya 12 orang yang mendapatkan nilai \geq 70 dengan persentase 38,71%, sedangkan 19 orang lain mendapatkan nilai < 70 dengan persentase 61,29%. Sedangkan nilai rata-rata adalah 64,68.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir disebabkan oleh berbagai faktor, baik eksternal maupun internal. Faktor eksternal yakni yang berasal dari luar diri siswa seperti bahan ajar, model pembelajaran, media, dan situasi lingkungan. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa mencakup motivasi, minat, dan sikap siswa.

SMK Negeri 1 Ranah Pesisir telah menerapkan pembelajaran langsung sesuai dengan materi pembelajaran yaitu Pengambilan Gambar dan

diikuti dengan pertanyaan yang dijawab oleh siswa. Dalam kegiatan ini siswa yang mengikuti pembelajaran kurang memiliki motivasi yang tinggi. Hal ini terlihat selama kegiatan inti, hanya sebagian kecil siswa yang aktif dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Sebagian besar siswa masih berdiskusi membicarakan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, bahkan ada yang keluar kelas. Siswa belum merasa bahwa belajar Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar itu menyenangkan.

Banyak cara untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana siswa dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Upaya peningkatan aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran disamping dengan penyediaan lingkungan belajar yang kreatif, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran.

Alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan *Pictorial Riddle* (teka teki bergambar). Menurut M. Amin (1987:150) Pendekatan *Pictorial Riddle* merupakan pendekatan dengan teknik mempresentasikan informasi ilmiah dalam bentuk poster atau gambar yang digunakan sebagai sumber diskusi. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan sebelumnya oleh pendidik melalui gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya. Dalam pendekatan ini suatu *riddle* berupa gambar dipapan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut.

Terbatasnya metode atau teknik penyampaian materi oleh pendidik di SMK N 1 Ranah Pesisir sehingga tidak tercapainya pemahaman siswa terhadap konsep dalam pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir, maka sangatlah bagus untuk diterapkan Pendekatan *Pictorial Riddle* guna meningkatkan pemahaman dan cara berfikir kritis dan kreatif siswa.

Sehubungan dengan latar belakang di atas judul penelitian ini adalah:
“Pengaruh Pendekatan *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi Di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam proposal penelitian ini adalah:

1. Penggunaan metode pembelajaran kurang bervariasi pada penyampaian materi sehingga belum berpengaruh terhadap hasil belajar.
2. Penggunaan pendekatan *pictorial riddle* untuk meningkatkan pemahaman siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah dikemukakan, maka pada penelitian ini dapat dibatasi hanya pada: Pengaruh pendekatan *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menerapkan Teknik

Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir tahun ajaran 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh pendekatan *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan: Apakah terdapat Pengaruh pendekatan *Pictorial Riddle* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi Di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian menggunakan Pendekatan *Pictorial Riddle* dapat mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi Di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.

2. Bagi Guru

Diharapkan pendekatan *Pictorial Riddle* dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam memilih model pembelajaran sebagai upaya meningkatkan Pemahaman siswa.

3. Bagi Penulis

- a. Dapat memberi dan menambah wawasan keilmuan kepada calon guru secara teoritis dan praktis tentang metode pembelajaran.
- b. Sebagai bahan pertimbangan penelitian berikutnya.

4. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi suatu pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Oemar (1993:21) hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan-pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Keberhasilan ini harus melalui beberapa tahap proses dalam pembelajaran yang mengikat seluruh komponen sekolah agar tujuan pembelajaran tercapai. Namun aktivitas pembelajaran menyangkut peranan guru dan siswa, dimana guru mengusahakan adanya jalinan komunikasi antara kegiatan belajar itu sendiri dengan kegiatan siswa dalam belajar dan guru yang lebih berpotensi dalam melihat tingkat keberhasilan siswa.

Hasil belajar menurut Nana (2009:22) adalah “Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang

terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Sedangkan menurut Rusman (2013:123) hasil belajar adalah “Sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Dari pendapat para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu semua bentuk perubahan dari individu setelah melakukan proses belajar. Perubahan ini terbentuk akibat penambahan ilmu pengetahuan, kebiasaan, sikap, pengaruh lingkungan serta keterampilan dan nilai-nilai. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai dan memahami pelajaran yang diterimanya.

Adapun klasifikasi hasil belajar dalam Nana (2009:22-34) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah (*domain*) sebagai berikut:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu:
 - a. Aspek pengetahuan (*Knowledge*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan mengingat, menyimpan, dan mengulang dari berbagai pengetahuan/informasi, termasuk kognitif tingkat rendah dan menjadi prasyarat untuk tipe kognitif berikutnya.
 - b. Aspek pemahaman (*Comprehension*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan menginterpretasikan informasi dengan bahasa sendiri, atau dengan kata lain kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan.

- c. Aspek aplikasi (*Application*) merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan mengaplikasikan pengetahuan kepada situasi baru, atau dengan kata lain penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus.
 - d. Aspek analisis (*Analysis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan merinci pengetahuan menjadi beberapa bagian dan menunjukkan bagian diantara bagian itu, atau dengan kata lain usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunanya.
 - e. Aspek sintesis (*Synthesis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh, atau dengan kata lain kemampuan menyusun bagian-bagian pengetahuan menjadi satu kesatuan dan menjadikannya sebagai situasi baru.
 - f. Aspek evaluasi (*Evaluation*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segitujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil,dll.
2. Ranah afektif, merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, yaitu:
- a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima ransangan (stimulasi) dari luar yang dating kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
 - b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
 - d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
3. Ranah psikomotor, tampak dalam bentuk keterampilan (*Skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu;
- a. Gerakan *reflex* (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
 - b. Keterampilan padagerakan-gerakan sadar.
 - c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dll.
 - d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
 - e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
 - f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan harus dilakukan dengan mengadakan evaluasi, di samping itu untuk mengukur dan menilai sampai dimana keefektifan pengalaman-pengalaman belajar, kegiatan belajar dan metode yang digunakan juga menggunakan evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkahlaku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar. Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa

selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan kemampuan ini disebut juga dengan kompetensi yang dapat diukur melalui evaluasi. Evaluasi hasil belajar mengajar merupakan bagian penting dalam proses pendidikan.

B. Pendekatan *Pictorial Riddle*

Secara umum pendekatan adalah cara atau usaha dalam mendekati atau mencapai suatu hal yang diinginkan. Seperti dikemukakan Wina (2007:127) bahwa: pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Sedangkan menurut Alben (2006:69) pendekatan adalah serangkaian tindakan yang berpola atau terorganisir berdasarkan prinsip-prinsip tertentu yang terarah secara sistematis pada tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Sedangkan Syaiful (2003:62) menyatakan bahwa: pendekatan merupakan suatu pandangan guru terhadap siswa dalam menilai, menentukan sikap dan perbuatan yang dihadapi dengan harapan dapat memecahkan masalah dalam mengelola kelas yang nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Pendekatan dalam pembelajaran merupakan suatu usaha seseorang pendidik untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Banyak pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan, salah satunya adalah pendekatan *pictorial Riddle*.

Menurut Amin (1987:150) Pendekatan dengan menggunakan *Pictorial Riddle* adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi

dan minat belajar siswa di dalam diskusi kelompok kecil dan besar. Gambar, peraga atau situasi sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle*. Sedangkan menurut Hartono dalam (Desi, 2013:10) Model pembelajaran *Pictorial Riddle* merupakan pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi, kreatifitas serta minat siswa dalam proses pembelajaran.

Hal senada disampaikan oleh Kristianingsih dalam (Desi, 2013:10) Model *Pictorial Riddle* merupakan model pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui *riddle* bergambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut. Gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa.

Pendekatan *pictorial riddle* merupakan usaha yang dilakukan seorang pendidik untuk mengembangkan motivasi dan minat belajar siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui *riddle* bergambar, sehingga menjadikan pembelajaran yang aktif dan efisien.

Dalam membuat rancangan suatu *riddle*, guru harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: (1) memilih beberapa konsep atau prinsip yang akan diajarkan atau didiskusikan, (2) melukis suatu gambar,

menunjukkan suatu ilustrasi atau menggunakan potret (gambar) yang menunjukkan konsep, proses, atau situasi, (3) suatu prosedur bergantian adalah untuk menunjukkan sesuatu yang tidak sewajarnya, dan kemudian meminta siswa untuk mencari dan menemukan mana yang salah dengan riddle tersebut, (4) membuat pertanyaan-pertanyaan berbentuk “*divergent*” yang berorientasikan pada proses dan berkaitan dengan riddle (gambar dan sebagainya) yang akan membantu siswa memperoleh pengertian tentang konsep atau prinsip apakah yang terlibat di dalamnya (Amien, 1987:150).

Dari pendapat ahli di atas dapat dibuat rancangan langkah-langkah pembelajaran menggunakan pendekatan *Pictorial Riddle* sebagai berikut:

- a. Memilih beberapa konsep atau prinsip yang akan diajarkan.
- b. Menampilkan suatu gambar yang menunjukkan suatu konsep, proses atau situasi materi yang diajarkan.
- c. Mengganti gambar sesuatu yang tidak wajar, kemudian meminta siswa untuk mencari dan menemukan mana yang salah dari *riddle* tersebut. Kemudian mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai hal-hal apa yang keliru/salah dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang telah dilakukan di dalam situasi tersebut.
- d. Membuat pertanyaan berbentuk *divergent* yang berorientasi pada proses dan berkaitan dengan *Riddle* (gambar dan sebagainya) yang akan membantu siswa memperoleh pengertian tentang konsep atau prinsip apakah yang terlibat didalamnya.

Tahapan pendekatan *Pictorial Riddle* dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan Pendekatan *pictorial riddle*

| No. | Langkah-langkah | Peran Guru | Peran Siswa |
|-----|---|---|---|
| 1 | Memilih dan memperkenalkan konsep yang akan diajarkan | Guru menampilkan konsep yang akan diajarkan | Memperhatikan, menganalisa dan mengingat konsep |
| 2 | Menampilkan gambar atau video yang menunjukkan konsep, proses situasi materi yang ajar. | Guru menampilkan gambar atau video yang menunjukkan konsep, proses situasi sesuai dengan materi yang diajarkan | Memperhatikan, menganalisa dan mengingat konsep |
| 3 | Mengganti gambar dengan situasi yang tidak sewajarnya. | Guru menampilkan gambar atau video yang menunjukkan konsep yang tidak wajar atau bertentangan dengan konsep yang diajarkan | Memperhatikan, menganalisa dan mengingat konsep |
| 4 | Mengajukan pertanyaan yang berorientasi pada konsep, proses situasi materi yang diajarkan | Guru mengajukan pertanyaan yang berorientasi pada konsep, proses situasi materi yang diajarkan. | Menjawab pertanyaan dan membahas dalam masing-masing kelompok |
| 5 | Mengevaluasi, memberi kesempatan untuk mencobakan konsep dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan | Guru mengevaluasi jawaban siswa, memberi kesempatan siswa untuk mencobakan konsep dan kemudian menyimpulkan konsep materi yang telah diajarkan. | Memberikan tanggapan terhadap jawaban dari kelompok lain |

C. Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung sangat identik dengan Pengajaran Langsung (Direct Instruction) yaitu merupakan pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Pendekatan mengajar ini sering disebut Model Pengajaran Langsung (Kardi dan Nur, 2000a :2).

Pengajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif. Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan tentang sesuatu sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu yang keduanya berstruktur dengan baik dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Nur, 2000:4-5).

Ditambahkan oleh Nur (2000:7), Pengajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang mempunyai 5 langkah dalam pelaksanaannya, yaitu menyiapkan siswa menerima pelajaran, demonstrasi, pelatihan terbimbing, umpan balik, dan pelatihan lanjut (mandiri) (Nur, 2000:7).

Tabel 3. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan Pembelajaran langsung

| No. | Langkah-langkah | Peran Guru | Peran Siswa |
|-----|---|--|--------------------|
| 1 | Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa | Guru menjelaskan topik, informasi latar belakang pembelajaran, pentingnya pelajaran dan memotivasi siswa | Memperhatikan guru |

| | | | |
|---|---|---|------------------------------|
| 2 | Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan | Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau memberi informasi tahap demi tahap | Memperhatikan guru |
| 3 | Membimbing pelatihan | Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal | Memperhatikan dan mencobakan |
| 4 | Menelaah pemahaman dan memberikan umpan balik | Guru mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik dan memberikan umpan balik | Mencobakan diperagakan guru |
| 5 | Memberikan kesempatan untuk pelatihan dan penerapan | Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, khusus penerapan pada situasi kompleks dalam kehidupan sehari-hari. | Melakukan latihan |

D. Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi

Menurut Randra (2009:12) Menerapkan Teknik Pengambilan gambar produksi merupakan mata pelajaran kompetensi kejuruan dari kompetensi keahlian multimedia, dan bagian dari program studi keahlian Teknik Komputer dan Informatika serta dalam lingkup bidang studi keahlian Teknik Informasi dan Komunikasi. Menurut Syamsul (2013:23), Teknik Pengambilan Gambar Produksi merupakan teknik yang digunakan saat pengambilan suatu obyek menggunakan kamera. Teknik ini digunakan untuk memperbagus tampilan sebuah obyek.

Memperhatikan pengertian Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa menerapkan teknik

pengambilan gambar produksi merupakan bagian dari Bidang Studi Keahlian Teknik Informasi dan Komunikasi, dibagi menjadi Program Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika dan kemudian menjadi bagian dari Mata Pelajaran Kompetensi Keahlian dari Multimedia, penerapan dari teknik pengambilan gambar produksi tersebut dapat diartikan juga, bahwa suatu hasil seni yang dihasilkan dari penerapan suatu teknik mengambil gambar.

Adapun bagian dari Standar Kompetensi Keahlian Multimedia menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kompetensi dasar dari menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan prosedur pengoperasian kamera,
- b. Mengidentifikasi peralatan pendukung kamera,
- c. Mengisi dan merawat *battery* selama pengambilan gambar,
- d. Pengambilan gambar,
- e. Menata kabel-kabel kamera,
- f. Mengoperasikan *clapper board*

Melihat kompetensi dasar dari mata Pelajaran kompetensi Keahlian Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi dibagi menjadi 6 kompetensi dasar yaitu: 1) Menjelaskan prosedur pengoperasian kamera, 2) Mengidentifikasi peralatan pendukung kamera, 3) Mengisi dan merawat *battery* selama pengambilan gambar, 4) Pengambilan gambar, 5) Menata kabel-kabel kamera, dan 6) Mengoperasikan *clapper board*

E. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, berikut ini ditemukan penelitian yang ada kaitannya dengan variabel yang akan diteliti :

1. Hazairin Nikmatul Lukma (2011) dengan judul “Pembelajaran Fisika Menggunakan Animasi dan *Pictorial Riddle* Ditinjau dari Motivasi Belajar dan Sikap Ilmiah Siswa. (Studi kasus pada materi Usaha dan Energi Kelas XI IPA Semester 1 SMA Terpadu Abul Faidl Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2010/2011)”. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan KKM sebesar 70, maka dari 30 orang siswa nilai rata-rata ketuntasan adalah sebesar 65,75 dengan 7 orang yang tidak tuntas dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Animasi dan *pictorial Riddle* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,85 yaitu dari 30 orang siswa hanya 1 orang yang tidak tuntas.
2. Desi Lina Sari (2013), dengan judul: “pengaruh penerapan model pembelajaran *pictorial riddle* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa SMA Negeri 2 Wonogiri Tahun pelajaran 2012/2013”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai 70 ke atas (KKM yang ditetapkan oleh sekolah), sudah mencapai 42 siswa dan nilai rata-rata kelas juga sudah mengalami kenaikan. Dari hasil perhitungan, nilai rata-rata kelas mencapai 93.5. Nilai ini sudah di atas nilai standar. Sehingga dianggap pembelajaran sudah mencapai titik ketuntasan, meskipun belum 100% siswa dinyatakan tuntas belajar.
3. Jenius Bonartua Manurung (2013), dengan judul: “Pengaruh model pembelajaran inkuiri berbasis *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengukuran di kelas X Semester I SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A. 2012/2013”. Berdasarkan penelitian yang telah

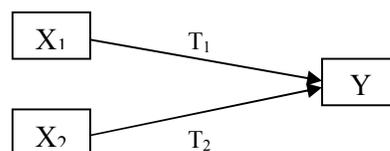
dilakukan dengan ketuntasan 70, dari 45 orang siswa hanya 3 orang yang tidak tuntas. Dari nilai rata-rata 74,67 berdasarkan kriteria ketuntasan minimal dinyatakan hasil belajar siswa telah tuntas.

F. Kerangka Fikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dipaparkan lebih lanjut dirumuskan ke dalam kerangka berfikir dan hubungan antara masing-masing variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian yang berfokus pada hasil belajar peserta didik dan dalam pelaksanaan pembelajaran, seorang guru perlu memperhatikan tujuan yang hendak dicapai, persiapan mengajar, metode atau pendekatan dan evaluasi.

Hasil belajar siswa yang ditemukan dari data, diperkirakan hasil belajar siswa tersebut salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Untuk itu dilakukan suatu cara untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disini guru akan menggunakan pendekatan *Pictorial Riddle* sebagai sarana memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pendekatan *Pictorial Riddle* (X_1) dan model pembelajaran langsung (X_2), sedangkan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y).

Berdasarkan uraian di atas diperoleh kerangka berpikir yang digambarkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Keterangan:

X₁ : Kelas Eksperimen

X₂ : Kelas Kontrol

T₁ : Menerapkan Pendekatan *Pictorial Riddle*

T₂ : Menerapkan Pembelajaran Langsung

Y : Hasil Belajar

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus di uji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Hipotesis akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan Pendekatan *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan Pendekatan *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penerapan pendekatan *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMKN 1 Ranah Pesisir memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan pembelajaran langsung. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata belajar siswa kelas eksperimen 79,80 sedangkan kelas kontrol 72,88.
2. Perhitungan uji t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,458$ memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan dengan t_{tabel} yaitu 1,70 pada taraf nyata 0,05. Maka hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang positif hasil belajar siswa yang menggunakan pendekatan *Pictorial Riddle* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran langsung pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di kelas X Multimedia SMK N 1 Ranah Pesisir.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain :

1. Bagi Kepala sekolah, penelitian ini diharapkan kepala sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah agar dapat memotivasi guru dan membina guru agar mau dan mampu melaksanakan Pendekatan *Pictorial Riddle* dengan pelajaran yang tepat.
2. Kepada guru sebaiknya untuk memvariasikan model pembelajaran dengan Pendekatan *Pictorial Riddle* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa penggunaan Pendekatan *Pictorial Riddle* sebagai model pembelajaran yang sangat menyenangkan dengan teknik diskusi kelompok yang efektif, yang dapat memotivasi siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi juga meningkatkan keaktifan siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. (2008). *Prinsip-Prinsip & Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang KTP FIP UNP.
- Agus Irianto . 2004 . *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Alben Ambarita. (2006). *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Desi Lina Sari (2013). *Pengaruh penerapan model pembelajaran pictorial riddle terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa SMA Negeri 2 Wonogiri Tahun pelajaran 2012/2013*. Semarang: UNS
- Hamruni, (2009). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Hazairin Nikmatul Lukma. (2011). *Pembelajaran Fisika Menggunakan Animasi dan Pictorial Riddle Ditinjau dari Motivasi Belajar dan Sikap Ilmiah Siswa*. Semarang: UNS.
- Jenius Bonartua Manurung (2013). *Pengaruh model pembelajaran inkuiri berbasis pictorial riddle terhadap hasil belajar siswa pada materi pengukuran di kelas X Semester I SMA Swasta Methodist Lubuk Pakam T.A. 2012/2013*. Medan: UNIMED
- Liche Seniati. (2005). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT Gramedia.
- Moh. Amin (1987). *Pedoman Laboratorium dan Petunjuk Pratikum*. P2LPTK, Jakarta
- M. Randra Hernos (2013). *Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi*. Balai Selasa: SMKN1 RANPES
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur, M dan Kardi, S. (2000). *Pengajaran Langsung*. Pusdat Sains dan Matematika Sekolah Program Pasca Sarjana. UNESA.

- Oemar Hamalik. (1993). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. 2008 . *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syafril. (2010). *Statistik Lanjutan* : UNP Padang.
- Syaiful Sagala. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsul Maulana. (2013). *Memahami Teknik Pengambilan Gambar*. Agam: SMK N 1 Ampek-Angkek
- Trianto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tim Penulis Universitas Negeri Padang. (2008). *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Wina Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.