

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI KUIS KARTU PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS
VIII A SMP NEGERI 2 LINGGO SARI BAGANTI**

SKRIPSI



Oleh:

ROSMAYENI

NIM 78989

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional seperti yang termuat dalam Undang-undang sistem kependidikan nasional No.20 tahun 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri seta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk tercapainya yang diharapkan peran serta guru, orang tua, masyarakat dan pemerintah.

Akhir-akhir ini masalah menurun mutu pendidikan sering diperbincangkan, baik dikalangan masyarakat, guru dan pemerintah. Penurunan terlihat pada hasil belajar siswa nilai semester I pada tahun 2007/2008 secara klasikal hanya 62,00. Sedangkan standar ketuntasan mata pelajaran untuk IPS kelas VIII hanya 70,00 berarti hasil yang diperoleh siswa belum mencapai batas minimal yang dituntut. Sehingga guru harus lebih aktif lagi memberikan memberikan dorongan dan motivasi terhadap siswa pada mata pelajaran IPS.

Sebagai tenaga pendidik guru bertanggung jawab langsung terhadap peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu guru dituntut untuk menciptakan kiat-kiat tersendiri dalam proses belajar mengajar demi meningkatkan mutu pendidikan. Diantara usaha tersebut antara lain pembenahan dari segi materi, pengembangan berbagai model serta metode

dalam pembelajaran, penggunaan media yang menarik dan bervariasi serta evaluasi yang tepat dari proses pembelajaran.

Menurut Silberman (2006:40) "*cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis pada temannya*". Berdasarkan pendapat diatas kuis kartu merupakan suatu cara pembelajaran siswa aktif dan dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar.

Untuk mengembangkan aktifitas belajar IPS dalam diri anak didik maka salah satu usaha yang dapat diduga dengan pemakaian kuis kartu dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS bertujuan agar setiap peserta didik nantinya menjadi warga, negara yang baik melatih peserta didik agar mempunyai kemampuan berpikir yang matang untuk menghadapi masalah sosial.

Kenyataan yang dihadapi di lapangan dan pengalaman mengajar sebagai guru di SMPN 2 Linggo Sari Baganti ditemukan bahwa aktifitas dan hasil belajar IPS siswa yang rendah. Hal ini dilihat dari (1) siswa kurang berminat dan tidak aktif dalam belajar, (2) guru yang mengajar dengan menggunakan metode belajar ceramah dan tidak bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan dan jenuh pada siswa, (3) catatan siswa yang kurang lengkap, (4) apabila diberikan pertanyaan banyak siswa yang diam, (5) kurangnya disiplin siswa dalam mengikuti semua mata pelajaran (informasi guru), (6) rendahnya kualitas hasil belajar siswa. Bila proses pembelajaran dilakukan dengan kuis kartu maka diprediksikan aktifitas siswa akan meningkat.

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “***Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Kuis Kartu Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII A SMP Negeri 2 Linggo Sari Baganti***”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah digambarkan di atas dapat dirumuskan masalah “**Apakah penggunaan kuis kartu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII A SMP Negeri 2 Linggo Sari Baganti**”.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah atau tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka masalah penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Peningkatan aktivitas siswa melalui kuis kartupada mata pelajaran IPS dikelas VIII A SMPN 2 Linggo Sari Baganti.
2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui kuis kartu pada mata pelajaran IPS dikelas VIII A SMPN 2 Linggo Sari Baganti dengan materi system perekonomian Indonesia pada semester 2.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas maka penelitian bertujuan untuk mengetahui :

1. Apakah dengan menggunakan kuis kartu dapat Meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VIII A di SMPN 2 Linggo Sari Baganti.

2. Apakah dengan menggunakan kuis kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VIII A di SMPN 2 Linggo Sari Baganti.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Melatih siswa untuk aktif
- b. Membantu siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa

2. Bagi Guru

- a. Memudahkan untuk pencapaian tujuan pembelajaran dalam materi-materi tertentu.
- b. Membimbing siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
- c. Dapat menerapkan model pembelajaran yang khususnya pada kuis kartu ,sehingga dapat menghindari kejenuhan siswa dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

Berhasilnya siswa dalam pembelajaran berarti tercapainya tujuan sekolah, guru dan masyarakat. Untuk itu sekolah diharapkan dapat mendukung atau memberi bantuan terhadap kendala yang dihadapi peneliti dalam menggunakan kuis kartu tersebut.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakekat Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dialami seseorang secara terus menerus untuk menuju suatu tingkah laku dan kemampuan yang diharapkan. Perubahan itu diperoleh melalui kegiatan yang dilakukan secara langsung oleh orang yang belajar tersebut, baik di bawah bimbingan orang lain seperti guru atau pendidik maupun yang dilakukan sendiri melalui pengalaman. Ukuran belajar tersebut dilihat dari terjadinya perubahan tingkah laku orang yang belajar tersebut sesudah mengikuti kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Winkel dalam Syafril (2005:4) :

"Belajar merupakan aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, kemampuan dan nilai serta sikap, perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas".

Pendapat yang sama dikemukakan oleh W. H. Burton dalam Darmansyah (2006:1), mengatakan :

"Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu sebagai hasil interaksi-interaksi dengan lingkungan. Unsur utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada individu. perubahan tersebut mengangkat aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada".

Pengertian tentang hakekat belajar di atas dapat disimpulkan ciri-ciri belajar diantaranya :

1. Adanya perubahan tingkah laku.
2. Perubahan dapat terjadi melalui latihan dan pengalaman nyata.
3. Perubahan terjadi melalui suatu proses dan kegiatan sehingga belajar bertujuan untuk perkembangan pribadi secara utuh.

B. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk menciptakan kondisi agar terjadi peristiwa belajar. Kegiatan pembelajaran harus terencana, terprogram dan mulai dari disain instruksional, melaksanakan kegiatan pembelajaran siswa, mengevaluasi hasil belajar dan mengadakan tindak lanjut.

Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, sehingga menyenangkan sesuai dengan pendapat Peter Kline (2003:22),

1. *Belajar akan lebih efektif jika dilaksanakan dalam suasana menyenangkan*
2. *Ciptakanlah lingkungan yang baik, maka siswa yang berasal dari keluarga miskin sekalipun, akan berkembang dalam proses belajar.*
3. *Orang dapat belajar dengan baik ketika mau belajar*

Dari pendapat di atas proses pembelajaran dapat diciptakan oleh guru yang kreatif sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

C. Aktivitas Belajar

Manusia dan aktivitas merupakan satu kesatuan yang tidak dapat

dipisahkan sebab hanya dengan aktivitas manusia dapat mewujudkan keinginannya. Dalam pembelajaran siswa sangat dituntut untuk beraktivitas oleh sebab itu guru hendaknya bisa memotivasi anak untuk beraktivitas salah satunya dengan menggunakan metode dalam proses belajar mengajar. Herman Hudoyono tahun (1997:194) mengungkapkan bahwa : *"Suatu ciri khas dalam pendidikan modern saat ini adalah hendaknya siswa aktif berpartisipasi sedemikian sehingga melibatkan intelektual dan emosional siswa dalam pembelajaran"*.

Dari pendapat tersebut berarti guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam mempelajari bahan pelajaran yang diberikan.

Upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar perlu ditumbuhkan untuk memperoleh hasil belajar yang baik. pendapat ini sesuai dengan pendapat S. Nasution (1995:90) yang mengatakan *"Tanpa aktivitas, belajar tidak akan memberikan hasil yang baik"*. Ini berarti guru memberikan kesempatan seluas- luasnya kepada siswa untuk berkembang secara aktif dalam belajar.

Selama proses pembelajaran, aktivitas yang mungkin dilakukan siswa menurut Sardiman A. M (2003:101) adalah :

1. *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan, menggambar, demonstrasi, percobaan dan menyelesaikan tugas.
2. *Oral activities* seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, memberi pendapat, interview, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan -. uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan,

angket, menyalin.

5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta diagram
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain, melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, beternak
7. *Mental activities*, sebagai contoh, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang gugup.

Dalam belajar perlu dipupuk aktivitas siswa, salah satunya adalah dengan cara pembelajaran latihan. Hal ini sesuai dengan *learning by doing*, belajar sambil berbuat, yaitu dengan merangsang peserta didik meresepsi apa yang bermanfaat dalam perangkat dirinya .

Komponen aktivitas yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPS yang sesuai dengan tindakan penelitian ini antara lain *visual activities*, *oral activities*, *mental activities* dan *emotional activities*. Jika berbagai aktivitas ini dapat diciptakan di sekolah-sekolah, tentu proses pembelajaran akan lebih dinamis, tidak membosankan, dan benar-benar menjadi pusat aktivitas yang maksimal dan menjadi pendorong untuk meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.

Jelaslah bagi kita bahwa dalam proses belajar mengajar keaktifan siswa harus ditingkatkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Hal ini bukan berarti peranan guru terabaikan, justru guru harus dapat membangkitkan aktivitas diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Hasil Belajar

Syaiful Bahar Djamarah (1994:40) menyatakan bahwa hasil belajar

adalah penilaian pendidikan tentang kemampuan siswa setelah melakukan aktifitas belajar. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2001:5) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pendapat diatas, jelaslah bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi belajar maupun perubahan tingkah laku. Untuk mengetahui hasil belajar siswa perlu diadakan tes. Tes sangatlah penting untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa. Tanpa mengadakan tes, guru tidak dapat melihat sejauh mana seorang siswa dapat merespon materi yang sudah mereka pelajari. Soal tes merupakan alat ukur yang dapat digunakan untuk menentukan hasil belajar.

Ilmu pengetahuan dapat diperoleh dengan belajar melalui berbagai proses antara lain, belajar mandiri kegiatan formal dan lain-lain. Proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, sesuai dengan yang dikemukakan Muhammad Ali (1984:102) yaitu:

“Faktor-faktor yang mempengaruhi dan mendorong untuk melakukan proses belajar adalah :

- 1. Kesiapan fisik maupun mental*
- 2. Motivasi*
- 3. Tujuan yang akan dicapai*

Ketiga faktor diatas merupakan suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar. Setiap kegiatan belajar yang sedang berlangsung hendaknya melibatkan seluruh siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam topik yang sedang dibicarakan.

E. Kuis Kartu Dengan Pembelajaran IPS

Sistem pembelajaran merupakan bagian integral dalam media pembelajaran. Banyak macam media yang dapat digunakan. Penggunaan media yang tepat akan memperbesar arti dan fungsi dalam mencapai hasil belajar. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih kongkrit.

Menurut Edgar Dale dalam buku Guru dalam proses Belajar Mengajar, oleh Muhammad Ali (2004:89) bahwa:

“Nilai media dalam pengajaran diklasifikasikan berdasarkan pengalaman. Pengalaman itu mempunyai dua belas tingkatan, tingkatan yang paling tinggi nilainya adalah pengalaman yang paling kongkrit, sedangkan yang paling rendah adalah yang paling abstrak”.

Kartu dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu siswa, sebab kartu dibuat dalam bentuk soal dan kartu jawaban pada pembelajaran IPS. Dalam kegiatan belajar siswa perlu alat bantu yang memungkinkan dia berkomunikasi secara baik dengan guru dan teman maupun lingkungannya.

Menurut Lukman, dalam Abdul Rahman (2003:5) *”keuntungan dari kartu adalah membuat mengingat satu pokok pikiran”*. Adapun kelebihan dari sistem kartu adalah memudahkan menghafal dan terampil menjawab soal-soal IPS.

Salah satu model-model pembelajaran efektif yang disampaikan oleh Bapak Taufik, M.Pd, menurut skripsi Jubiana tahun 2008, mengatakan bahwa

belajar dengan menggunakan kartu yang bertuliskan materi pelajaran sesuai dengan TPK, adalah satu model pembelajaran Pakem.

Menurut Melvin Silberman dalam buku *Active Learning*, ada 101 cara belajar aktif, salah satu adalah dengan pencocokan kartu. Melvin mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kartu dapat membuat siswa belajar lebih aktif dan menyenangkan sebab pada saat terjadi proses, di dalamnya terdapat gerak fisik yang membantu menggairahkan siswa yang merasa penat. Dengan demikian diharapkan siswa memperoleh nilai ketuntasan belajar untuk mata pelajaran IPS. Hasil belajar akan berhasil diperoleh siswa bila guru mampu menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, tidak membosankan.

Menurut Zaini (2004) cara yang cukup yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya dapat dibuat dengan kuis kartu. Kelebihan dari kuis kartu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang dilihat dari kehadiran siswa di kelas kerjasama dalam kelompok dan pembuatan laporan diskusi.

Metode kuis kartu merupakan cara pembelajaran seperti mencari pasangan tebak dunia dan bertukar pasangan.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pembelajaran kuis kartu adalah

a. Media yang diperlukan :

1. Kartu soal yang berukuran 10 x 10 cm
2. Kartu jawaban ukuran boleh sama dengan kartu soal
3. Pertanyaan beserta kunci sebagai pegangan bagi guru pada kertas yang

terpisah

b. Kegiatan

1. Sampaikan tujuan pembelajaran
2. Memberikan materi sesuai dengan kebutuhan
3. Bentuk kelompok dengan anggota 5 sampai 6 orang
4. Siswa dalam satu kelompok diberi tugas yang berbeda untuk membaca dan memahami materi
5. Siswa diberi kartu soal jumlah dapat disesuaikan dengan kebutuhan
6. Kartu soal digulung dan dimasukkan kedalam kotak
7. Masing-masing kelompok berlomba untuk mengambil satu kartu soal yang jawabannya didiskusikan dengan anggota kelompoknya.
8. Kelompok yang memberi jawaban yang benar mendapat skor sesuai dengan kecepatan kelompok dalam mengumpulkan jawaban dan kelompok yang memberikan jawaban yang salah tidak diberi poin.
9. Total nilai kelompok merupakan penjumlahan dari poin yang diperoleh dari masing-masing kelompok.
10. Kelompok yang menang diberikan tepuk tangan.
11. Pada akhir kegiatan dapat dilakukan tes secara individu dari soal-soal yang telah muncul.

F. Hipotesis Tindakan

Penggunaan pembelajaran kuis kartu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dikelas VIII A SMP Negeri 2 Linggo Sari Baganti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan beberapa temuan pada hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar terdapat peningkatan aktivitas kegiatan mengajar guru antara lain: menyiapkan media, penyajian pembelajaran dengan media yang tersusun dan terarah, appersepsi, memberikan penguatan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati media yang digunakan, penggunaan metode yang bervariasi, merangsang siswa untuk bertanya, semua kegiatan sudah memperoleh skala 4.
2. Terdapatnya peningkatan aktivitas belajar siswa seperti : perhatian siswa sudah terpusat kepada pelajaran, siswa sudah terlibat dalam penggunaan media, siswa merasa puas atas penyajian guru tentang materi, siswa merasa termotivasi selama PBM berlangsung, siswa aktif dan kreatif selama PBM berlangsung, semua peningkatan kegiatan belajar siswa sudah memperoleh nilai yang sangat baik.
3. Pada siklus siswa yang tuntas belajarnya 22 orang (59,4%) yang belum tuntas 15 orang (40,5%). Pada siklus II yang tuntas belajarnya 34 orang (91,8%), yang belum tuntas 3 orang (8,1%).

Ketuntasan belajar siswa pada siklus II sudah mencapai 91,8% sudah melebihi ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.
4. Dengan penggunaan kuis kartu pada pembelajaran IPS dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran

B. Saran

Melihat kepada penilaian hasil belajar siswa yang terdapat dalam penggunaan kuis kartu dalam mata pelajaran IPS di SMPN 2 Linggo Sari Baganti sebagaimana yang sudah dibahas sebelumnya maka beberapa saran yang disampaikan untuk bisa dipertimbangkan antara lain:

1. Diharapkan pihak sekolah sebagai penyelenggaraan proses belajar pembelajaran, dapat menyediakan alat dan bahan perlengkapan Kuis Kartu di kelas secara mencukupi agar proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak terhambat.
2. Para guru mata pelajaran kejuruan dapat mengembangkan diri terhadap tuntunan lebih besar lagi, sehingga pencapaian tujuan yang ingin dicapai dapat terlaksana dengan mudah.
3. Karena berhasil atau tidaknya pelaksanaan pendidikan di sekolah sangat ditentukan oleh faktor guru, maka sebaiknya guru selalu berusaha secara mandiri dalam meningkatkan kemampuan profesionalnya sebagai tenaga pendidik, khususnya kemampuan dalam penggunaan Kuis Kartu dalam proses pengajaran, walaupun terhalang oleh banyaknya hambatan sumber dana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mujiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nana Sujana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Syaiful, Sagala. 2006. *konsep dan makna pembelajaran*. Jakarta : Alfabeta
- Oemar Hamalik.1983.*Metode Belajar dan Kesulitan Belajar mengajar*. Bandung: Tarsito
- Sardiman A.M.2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada