

**Upaya Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar IPS
Terpadu Dengan Menggunakan Kuis Cerita Bergambar Pada
Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan**

Skripsi

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Disusun Oleh:

**RINI FEBRIANTY
2006 / 77640**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR IPS TERPADU DENGAN MENGGUNAKAN KUIS CEITA BERGAMBAR PADA SISWA KELAS VIII SMPN 3 KOTO XI TARUSAN

NAMA : RINI FEBRIANTY
BP/NIM : 2006/77640
KONSENTRASI : EKONOMI KOPERASI
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Prof. Drs. H. Alianis
NIP.19591129 198602 1 001

Pembimbing II,

Drs. Syamwil.M.Pd
NIP.19590820 198703 1 001

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FE-UNP

Drs. Syamwil, M. Pd
NIP.19590820 198703 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan
Di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang

“UPAYA MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR IPS TERPADU DENGAN MENGGUNAKAN KUIS CEITA BERGAMBAR PADA SISWA KELAS VIII SMPN 3 KOTO XI TARUSAN”

Nama : Rini Febrianty
BP/NIM : 2006/77640
Konsentrasi : Ekonomi Koperasi
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Padang, Agustus 2011

TIM PENGUJI

TANDA TANGAN

Ketua : Dr. H. Alianis.MS

Sekretaris : Rose Rahmidani, S.Pd, MM

Anggota : Drs.Auzar luky

Rino, S.Pd, M.Pd

ABSTRAK

Rini Febrianty. 2006/77640: Upaya Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar IPS Terpadu dengan Menggunakan Kuis Cerita Bergambar pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. 2011.

Pembimbing I : Drs. H. Alianis.MS

: Drs. H. Syamwil, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar IPS Terpadu dengan menggunakan kuis cerita bergambar pada siswa kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan kabupaten pasisir selatan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.4 yang berjumlah sebanyak 34 orang siswa dan terdiri dari 18 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket yang digunakan untuk melihat perubahan motivasi belajar siswa pada siklus I, II, dan III. Selanjutnya dilakukan pemberian kuis cerita bergambar untuk melihat peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat motivasi belajar siswa yang sangat memuaskan. Persentase motivasi belajar pada indikator perhatian siswa terhadap pembelajaran meningkat dari 49,99% pada siklus I menjadi 60,60% pada siklus II dan pada siklus III juga terjadi peningkatan yang sangat mengembirakan yaitu sebesar 80,23%. Sedangkan hasil belajar siswa juga terjadi peningkatan yaitu, pada siklus II rata-rata hasil belajar 63,94% dan pada siklus III meningkat menjadi 83,53%. Hal ini terjadi karena pemberian kuis cerita bergambar membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ternyata dengan pemberian kuis cerita bergambar dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu disarankan kepada Guru khususnya Guru mata pelajaran IPS Terpadu untuk memberikan kuis cerita bergambar.

KATA PENGANTAR

Segala puji kita ucapkan ke hadirat Allah SWT, Rabb semesta alam yang Maha Pengasih dan Penyayang. Shalawat dan salam untuk nabi Muhammad SAW, sebagai Uswatun Hasanah yang patut untuk diteladani dari segala segi kehidupan beliau.

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil dan Motivasi belajar IPS Terpadu dengan menggunakan Kuis Cerita begambar pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Terima kasih kepada Bapak Drs. H. Alianis.MS selaku pembimbing I dan Bapak Drs.Syamwil.M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan ilmu, pengetahuan, waktu, serta masukan dengan penuh kesabaran dalam mengarahkan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih pada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Yunia Wardi, Drs, M.Si, selaku dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Syamwil,M.Pd dan Bapak Drs. Zulfahmi Dip. IT selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi.
3. Bapak Drs.Auzar Luky, Rino,S.Pd. M.Pd dan Rose Rahmidani,S.Pd.MM. Sebagai Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan saran perbaikan demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama perkuliahan.
5. Teristimewa kepada kakanda tercinta yang telah memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2006 yang saling memberikan motivasi serta semangatnya.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan dan dorongan serta perhatian yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	
1. Hasil Belajar.....	8
2. Motivasi belajar.....	11
3. Model Pembelajaran	19
4. Kuis cerita bergambar	23
B. Penelitian relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Hipotesis Tindakan	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Subjek Penelitian.....	30
C. Waktu dan Tempat Penelitian	30
D. Sasaran Penelitian.....	31
E. Desain Penelitian.....	31
F. Prosedur Penelitian.....	32
G. Instrumen penelitian	36
H. Teknik analisis Data	39
I. Indikator keberhasilan	41
J. Definisi operasional	42
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	43
B. Pelaksanaan dan Hasil Penelitian	44
C. Pembahasan	74
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Kuis I dan kKis II Kelas VIII.4 SMP N 3 Koto Xi Tarusan Tahun Ajaran 2010/2011	3
2. Lembaran Aktivitas Guru Mengajar	36
3. Daftar Skor Jawaban Setiap Pernyataan	37
4. Kisi-Kisi Penyusunan Angket	38
5. Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I pada Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	47
6. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Indikator Perhatian pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	49
7. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Indikator Relevansi pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	49
8. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar SISWa Siklus I Indikator Keyakinan pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	50
9. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Indikator Kepuasan pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	51
10. Nilai Kuis Cerita Bergambar Siswa siklus I pada Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	52
11. Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II pada Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	56
12. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Indikator Perhatian pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	57
13. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Indikator Relevansi pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	58
14. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Indikator Keyakinan pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	59
15. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Silkus II Indikator Kepuasan pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	59
16. Nilai Kuis Cerita Bergambar Siswa siklus II pada Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	60
17. Data Tes Belajar Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan Siklus II.....	61
18. Hasil Belajar Siklus II.....	62
19. Data Observasi Aktivitas Guru Siklus III pada Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	66
20. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus III Indikator Perhatian pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	67
21. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus III Indikator Relevansi pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	68
22. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Siklus III Indikator Keyakinan pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	69
23. Distribusi Ferekuensi Motivasi Belajar Siswa Silkus III Indikator Kepuasan pada Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	69

24. Nilai Kuis Cerita Bergambar Siswa siklus III pada Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	70
25. Data Hasil Belajar Siklus III Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan	71
26. Hasil Belajar Siklus III	73
27. Motivasi Belajar Kelas VIII.4 SMPN 3 Kotp XI Tarusan pada Siklus I,II dan III Tahun Ajaran 2010/2011	75
28. Perubahan Rata-Rata Nilai Kuis Cerita Bergambar pada siklus I,II,dan III Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan.....	76
29. Perubahan Rata-Rata Hasil Belajar pada siklus II,dan III Siswa Kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan Tahun Ajaran2010/2011	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penelitian.....	25
2. Proses Penelitian Tindakan Kelas.....	32
3. Perubahan Motivasi Belajar Setiap Siklus	76
4. Perubahan Rata-rata Hasil Belajar Setiap Siklus	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	91
2. Bahan ajar	102
3. Soal kuis cerita bergambar siklus I	106
4. Soal kuis cerita bergambar siklus II	107
5. Soal kuis cerita bergambar siklus III	109
6. Kunci jawaban soal kuis cerita bergambar siklus I	112
7. Kunci jawaban soal kuis cerita bergambar siklus II	113
8. Kunci jawaban soal kuis cerita bergambar siklus III	114
9. Soal Hasil Belajar siklus II	116
10. Soal Hasil Belajar siklus III	118
11. Kunci jawaban soal hasil belajar siklus II	121
12. Kunci jawaban soal hasil belajar siklus III	122
13. Angket	123
14. Tabulasi uji coba angket	126
15. Frekuensi uji coba angket	127
16. Tabulasi angket siklus I	129
17. Tabulasi angket siklus II	130
18. Tabulasi angket siklus III	131
19. Frekuensi tabulasi angket siklus I	132
20. Frekuensi tabulasi angket siklus II	136
21. Frekuensi tabulasi angket siklus III	140
22. Perubahan persentase nilai kuis cerita bergambar	140
23. Surat Izin Penelitian Fakultas	198
24. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	199
25. Surat Izin Telah Selesai Melakukan Penelitian	200

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana dalam mewujudkan pengembangan dalam pembangunan, sehingga pemerintah berusaha untuk mewujudkan dunia pendidikan di Indonesia dengan memberikan perhatian khusus dalam dunia pendidikan. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh tingkat pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan merupakan ujung tombak untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas di segala bidang kehidupan yang dapat membawa kemajuan dan kesejahteraan bangsa.

Salah satu instansi penyelenggara pendidikan adalah sekolah. Sekolah adalah lembaga pendidikan yang memusatkan pada pertumbuhan, pemeliharaan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian dan agama. Siswa melakukan kegiatan belajar mengajar berdasarkan sistem yang sudah ada. Sekolah seharusnya melalui bidang pendidikan mempertegas usaha untuk memproses dan menghasilkan para lulusan yang dititik beratkan pada segi kualitas dari pada segi kuantitas.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas dan hasil belajar siswa. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran juga merupakan salah satu faktor lesunya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM), sehingga berakibat pada tingkat ketuntasan belajar siswa. Tingkat ketuntasan belajar siswa masih dibawah target yang diprogramkan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Tarusan, gejala belajar siswa yang teramati selama proses pembelajaran

seperti, pada awal pertemuan siswa terlihat agak kesulitan menjawab pertanyaan guru tentang materi yang akan diajarkan. Hal ini disebabkan oleh siswa yang tidak mencari tahu apa yang akan mereka pelajari. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran masih kurang, hal ini tampak jelas pada saat guru menerangkan masih banyak siswa yang tidak fokus dan saling mengganggu teman. Apabila guru mengajukan pertanyaan, siswa semangat untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Tapi pada saat guru meminta siswa menjawab satu per satu hanya dijawab oleh sedikit siswa saja.

Hal lain yang menarik perhatian penulis adalah buku yang dipakai siswa selama proses pembelajaran hanya pinjaman dari pustaka. Kecenderungan siswa untuk membeli referensi lain sangat kurang. Mengingat kemampuan ekonomi siswa sangat rendah. Akibatnya adalah siswa kekurangan referensi buku pada saat mengikuti pelajaran.

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa SMP N 3 Tarusan, ini ditandai dengan banyaknya siswa yang keluar masuk kelas, saling mengganggu teman sebelahnyanya pada saat proses pembelajaran berlangsung serta lesunya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM) sehingga berakibat pada tingkat ketuntasan belajar siswa. Tingkat ketuntasan belajar siswa masih dibawah target yang diprogramkan oleh pihak sekolah. Gejala belajar siswa ini diperkirakan memberikan dampak terhadap rendahnya hasil belajar ekonomi. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.
Rata-Rata Nilai Kuis I dan Kuis II
Mata Pelajaran IPS Terpadu Pada Bidang Ekonomi Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 3 Tarusan Tahun Ajaran 2009/2010

Kelas	KUIS I					KUIS II				
	Nilai Rata-rata	Tuntas		Tidak tuntas		Nilai Rata-rata	Tuntas		Tidak tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%		Jumlah	%	Jumlah	%
VIII.1	72	25	80,6	6	19,4	76	24	77,4	7	22,6
VIII.2	59	18	56,2	14	43,7	64	20	62,5	12	37,5
VIII.3	64	21	67,7	10	32,3	62	19	61,3	12	38,7
VIII.4	58	12	35,3	22	64,7	62	11	32	23	68
VIII.5	58	10	30,3	23	69,7	64	18	54,5	15	45,5
Rata-Rata	62,2	-	-	-	-	65,6	-	-	-	-

Sumber : Buku nilai Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII

Dari nilai rata-rata kuis pada tabel 1 diatas menunjukkan bahwa masih sangat rendahnya hasil belajar IPS Terpadu pada bidang Ekonomi siswa, yang ditandai dengan beberapa kelas yang siswanya memiliki nilai di bawah Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM). Dapat diketahui bahwa di SMP Negeri 3 Tarusan pada mata pelajaran ekonomi Kriteria Ketuntasan Minimalnya adalah 65 (enam puluh lima). Sedangkan dari 5 kelas yang ada, hanya satu kelas yang nilai rata-rata Ketuntasan Klasikalnya di atas 75% yaitu kelas VIII.1. Selebihnya masih berada dibawah Persentase Ketuntasan Klasikal.

Dari empat kelas yang berada di bawah rata-rata tersebut, penulis akan mengadakan penelitian tindakan kelas pada kelas VIII.4, Dimana kelas tersebut memiliki nilai rata-rata 62 pada kuis II. Sebanyak 32% siswa di kelas ini yang memiliki nilai di atas SKBM sedangkan 68% lainnya masih berada di bawah standar. Hal ini berarti tiga perempat dari jumlah siswa memiliki nilai di bawah SKBM. Alasan penulis memilih kelas ini selain karena nilai rata-rata kelas yang masih dibawah Persentase Ketuntasan Klasikal juga karena penulis mendapat izin penelitian dari guru bidang studi di kelas VIII.4 ini.

Dari observasi awal yang penulis lakukan dan wawancara dengan beberapa siswa (pada September 2010) juga diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaran ekonomi mereka termasuk guru yang disiplin, cepat tanggap dan keras dalam mendidik siswa. Keras disini maksudnya bukan suka ringan tangan tapi guru sangat ingin perubahan yang lebih baik bagi siswanya. Dalam mengajarkan pelajaran guru sudah variatif dengan menggunakan metode ceramah bervariasi, diskusi, dan tanya jawab. Guru juga suka memberikan latihan dan pekerjaan rumah yang dapat menambah pemahaman siswa. Tetapi pada metode yang diterapkan guru masih berorientasi pada *teacher centered*, sehingga dalam pembelajaran motivasi siswa sangat minim disertai dengan keinginan siswa untuk belajar sangat rendah yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan penulis, saat ini siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar dibandingkan dengan buku pelajaran. Hal ini dapat dijadikan guru sebagai alternatif pembelajaran menarik, yaitu dengan membuat materi pelajaran menjadi cerita bergambar. Untuk mempelajari dengan baik, belajar aktif diawali banyak membaca membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam belajar aktif yang paling penting bagi siswa adalah memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan dan melakukan tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah siswa miliki untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Namun keberhasilan guru dalam mengelola proses pembelajaran sebagaimana di atas tidak selalu berjalan sinergis dengan keadaan saat proses evaluasi. Biasanya setiap kali guru menginformasikan akan dilaksanakan kuis sebagai tolak ukur dari keberhasilan dalam pembelajaran, selalu direspon kurang positif dari seluruh siswa, hal tersebut terlihat dari

reaksi yang diperlihatkan siswa. Mereka cenderung menolak untuk dilaksanakan kuis dengan berbagai alasan. Kondisi tersebut terus terlihat hingga proses kuis berlangsung, yang secara otomatis keadaan tersebut berdampak pula pada hasil yang didapat siswa dengan hasil kurang memuaskan dan belum mencapai pada Standar Ketuntasan Minimal. Ini disebabkan karena guru masih terbelenggu oleh cara konvensional dalam membuat soal, sehingga *image* siswa terhadap soal untuk kuis selalu sama pada mata pelajaran, yaitu membosankan serta menjenuhkan, ditambah lagi dengan soal yang sangat banyak dapat membuat *down* siswa sebelum mengerjakan soal yang diberikan. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar, perlu memberi respon positif yang kongkrit dan objektif serta memotivasi siswa khususnya saat mengikuti proses kuis.

Dari hasil wawancara penulis dengan beberapa siswa, (september 2010) diperoleh informasi bahwa siswa sangat suka membaca cerita bergambar atau komik, seperti: komik Doraemon, Detektif Conan, Naruto, Barbie. Selain itu juga penulis membaca buku media pendidikan (Sadiman, 2008:45), maka penulis menyimpulkan bahwa salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan kuis cerita bergambar yang dapat digunakan secara efektif oleh guru. Cerita bergambar merupakan solusi yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Guru dapat menggunakan cerita bergambar serta efektif dalam usaha untuk mengurangi ketakutan siswa dalam menghadapi evaluasi belajar. Cerita bergambar yang dalam penyajiannya menggunakan bahasa sehari-hari dan dilengkapi gambar yang menarik memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari (Sudjana dan Rivai, 2001:69). Guru harus dapat menciptakan kondisi saat kuis yang menyenangkan agar siswa termotivasi untuk belajar serta

hasil belajarnya dapat maksimal. Siswa sekarang lebih tertarik membaca buku cerita bergambar seperti komik dan majalah dibandingkan buku pelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmi pada tahun 2008 yang berjudul upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, maka penulistertari untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Upaya meningkatkan hasil dan motivasi belajar IPS Terpadu dengan menggunakan kuis cerita bergambar pada siswa kelas VIII SMPN 3 Koto XI Tarusan”**.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan observasi awal penelitian di kelas VIII SMPN 3 Koto XI Tarusan, dapat diidentifikasi masalah-masalahnya sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Koto XI Tarusan pada mata pelajaran ekonomi masih rendah.
2. Guru kurang kreatif dalam membuat evaluasi proses belajar mengajar.
3. Motivasi belajar siswa masih sangat rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latarbelakang dan identifikasi masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Koto XI masih sangat rendah.
2. Motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Koto XI sangat rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan kuis dalam bentuk cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Koto XI Tarusan pada mata pelajaran IPS Terpadu pada bidang ekonomi ?
2. Apakah penggunaan kuis dalam bentuk cerita bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Koto XI Tarusan pada mata pelajaran IPS Terpadu pada bidang ekonomi ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan :

1. Apakah penggunaan kuis dalam bentuk cerita bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Koto XI Tarusan pada mata pelajaran IPS Terpadu pada bidang ekonomi.
2. Apakah penggunaan kuis dalam bentuk cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Koto XI Tarusan pada mata pelajaran IPS Terpadu pada bidang ekonomi.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis selain merupakan usaha untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami kajian tentang pendidikan ekonomi, juga untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Sebagai sumbangan pikiran bagi guru-guru pada umumnya dan guru ekonomi khususnya dalam memilih alternatif pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Siswa, untuk meningkatkan motivasi belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar IPS khususnya ekonomi siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Sanjaya (2005: 27) mengatakan bahwa “Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian siswa belajar dalam suatu kompetensi dasar”. Sementara menurut Dalyono (2007: 60-61) ada beberapa faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar siswa, yaitu:

- a. Faktor internal, seperti kesehatan, intelegensi, bakat, minat, dan motivasi serta cara belajar.
- b. Faktor Eksternal, seperti keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungannya.

Dalam Ngalim (2007: 107) dinyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa adalah :

- a. Internal
 - 1) Fisiologi meliputi: kondisi fisik dan panca indra.
 - 2) Psikologi meliputi: bakat dan minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.
- b. Eksternal
 - 1) Lingkungan meliputi: lingkungan alam dan sosial.
 - 2) Instrumental meliputi: kurikulum/materi, guru, sarana dan prasarana dan manajemen/ administrasi.

Pada dasarnya setiap manusia selalu memahami proses belajar dimana proses belajar itu bertujuan untuk terjadinya suatu perubahan. Perubahan yang dimaksud bisa saja dalam segi keterampilan, sikap, kebiasaan baru lainnya. Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika telah terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan maupun dalam bentuk sikap dan nilai positif.

Menurut Gagne dalam Djafar (2001: 82) hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam yaitu:

- a) Informasi verbal (*intellectual skill*)
- b) Keterampilan intelektual (*intellectual skill*)
- c) Strategi kognitif (*cognitive strategies*)
- d) Sikap (*attitude*)
- e) Keterampilan motorik (*motor skill*)

Sobry (2009: 120) mengatakan bahwa "Tes adalah alat untuk melihat perubahan kemampuan dan tingkah laku siswa setelah ia menerima materi". Hasil tes ini kemudian dianalisis oleh guru dan diberi penilaian. Penilaian bertujuan untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan instruksional oleh siswa.

Taksonomi Bloom dalam Anas (2007: 49) menyebutkan 3 kategori hasil belajar yang meliputi 3 ranah :

1. Ranah kognitif : hasil belajar berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
2. Ranah afektif : hasil belajar berupa penerimaan, penanggapan, perhitungan pengaturan, dan bermuatan nilai.

3. Ranah psikomotor : hasil besar berupa gerakan reflek, gerakan dasar, gerakan tanggap perseptual, kegiatan fisik dan komunikasi tidak berwawancara.

Berdasarkan kajian teori diatas dapat penulis simpulkan bahwa merupakan hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan suatu pekerjaan/ aktivitas tertentu. Hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang tampak pada terjadinya perubahan segi keterampilan, sikap, kebiasaan baru lainnya. Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika telah terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan maupun dalam bentuk sikap dan nilai positif.

Secara terperinci dapat dikatakan bahwa hasil belajar atau produk belajar meliputi: keterampilan intelektual, pemahaman pengertian, penguasaan kognitif, keterampilan metodik, sikap mental, dan kemampuan prestasi belajar untuk menentukan keberhasilan. Penguasaan hal-hal tersebut di atas di sekolah formal dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai. Setiap individu menginginkan hasil yang sebaik mungkin. Oleh karena itu setiap individu harus belajar dengan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

2. Motivasi belajar

a. Pengertian Motivasi belajar

Menurut Sardiman (2001:71) motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai satu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiap-kesiagaan). Berawal dari kata motif itu maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan dirasakan atau mendesak.

Sedangkan menurut Donald dalam Sardiman (2001:71) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan berhubungan dengan persoalan kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Dalam kegiatan belajar, apabila ada seorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki penyebabnya. Penyebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin tidak senang, mungkin sakit, atau ada problem pribadi dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri siswa tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang

afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab musababnya dan kemudian mendorong seorang siswa untuk melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar.

Menurut Sardiman (2005:75) motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila dia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi belajar itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi belajar itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang.

Menurut Sardiman (2001:86) motivasi dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, antara lain:

1) Motivasi berdasarkan pembentukannya

a). Motif-motif bawaan

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Contohnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, dorongan untuk beristirahat dan dorongan seksual.

b). Motif-motif yang dipelajari

Motif yang dipelajari adalah motif yang timbul karena dipelajari. Contohnya: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu didalam masyarakat. Motif ini seringkali disebut dengan motif yang diisyaratkan secara sosial, sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk.

2) Motivasi berdasarkan Woodworth dan Marquis

a) Motif organis, meliputi:

kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.

b) Motif darurat, meliputi:

dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.

c) Motif objektif, meliputi:

kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi untuk menaruh minat. Motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3) Motivasi jasmani dan rohani

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmani seperti refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohani adalah kemauan.

4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

a) Motivasi intrinsik, meliputi:

Motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu didorong untuk melakukan sesuatu.

b) Motivasi ekstrinsik, meliputi:

Motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar.

Menurut Sardiman (2001:84) hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sedangkan menurut Hamdah (2007:27) peranan atau fungsi motivasi dalam belajar adalah:

a). Menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang siswa yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

b). Memperjelas tujuan belajar

Erat kaitannya dengan makna belajar, sehingga siswa akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajarinya itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi siswa.

c). Menentukan ketekunan belajar

Seorang siswa yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, maka akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik.

Di samping itu, motivasi belajar juga berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Didalam kegiatan pembelajaran peranan motivasi sangat diperlukan. Dengan motivasi siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam hal ini perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam dan guru selaku pendidik haruslah berhati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar para peserta didik.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah dalam Sardiman (2001:92), antara lain:

(1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat

- (2) Hadiah
Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tertentu.
- (3) Saingan/kompetensi
Saingan atau kompetensi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Baik itu persaingan individu maupun persaingan kelompok sama-sama dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- (4) Pujian
Apabila ada siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.
- (5) Hukuman
Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.
- (6) Hasrat untuk belajar
Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik
- (7) Minat
Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat
- (8) Tujuan yang diakui
Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Disamping bentuk-bentuk motivasi sebagaimana diuraikan di atas, sudah tentu banyak dan cara yang bisa dimanfaatkan. Hanya yang penting bagi guru adanya bermacam-macam motivasi itu dapat dikembangkan dan diarahkan untuk dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna. Mungkin pada mulanya, karena adanya sesuatu (bentuk motivasi) siswa itu rajin belajar, tetapi guru harus mampu melanjutkan dari tahap rajin belajar itu bisa diarahkan menjadi kegiatan belajar yang bermakna, sehingga hasilnya pun akan bermakna bagi si subjek belajar.

Menurut Ramainas dalam Ahmad (2009:18) ciri-ciri motivasi pada diri seseorang adalah:

- a) Tekun menghadapi tugas artinya dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama.
- b) Ulet dalam mengatasi keselitan dan tak putus asa.
- c) Tidak terlalu putus asa atas prestasi yang diperoleh.
- d) Menunjukkan minat yang besar dalam terhadap masalah belajar.
- e) Lebih suka bekerja sendiri dan tidak tergantung pada orang lain.
- f) Dapat mempertahankan pendapat
- g) Sering memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa seseorang yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi tidak hanya memperhatikan apa yang dipelajarinya di sekolah saja. Mereka juga peka terhadap situasi dan kondisi umum yang ada di sekitarnya karena orang yang memiliki motivasi tinggi memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sedangkan menurut Keller dalam Wena (2010:33) menjelaskan bahwa secara operasional motivasi belajar ditentukan oleh indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Tingkat perhatian siswa terhadap pembelajaran,
- 2) Tingkat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan siswa,
- 3) Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran,
- 4) Tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah atau suatu alat. Menurut Webster Dictionary dalam Anitah (2009: 4), media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal.

Media disebut juga alat-alat visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Sementara Mulyani dan Permana (2001: 150) menyatakan

bahwa “Media adalah salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses”.

Menurut Heinich, dalam Arsyad (2004: 4) media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Pengertian media sebagai sumber belajar adalah manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Menurut Wilbur dalam Martinis (2007: 194) mendefinisikan media pembelajaran adalah sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2004: 4) secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik, digunakan untuk menyampaikan isi, materi pengajaran. *AECT (Association of Education and Communication Technologi)* memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi. Briggs dalam Sadiman (2007: 6) menyatakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Assosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association / NEA) dalam Sadiman (2007: 3) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2007: 3) mengungkapkan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, adalah manusia, materi, atau

kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

b. Macam-Macam Media

Menurut Anitah (2009: 2), mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 3 menurut jenisnya, antara lain :

1). Media Audio

Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indera pendengaran atau media yang dapat didengar. Agar media tersebut benar-benar dapat membawakan pesan yang mudah diterima oleh pendengar, harus digunakan bahasa audio. Secara sederhana bahasa audio adalah bahasa yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi, dan musik, yang mengandung nilai abstrak. Misalnya : Bahasa puitis, musik yang agung, suara yang merdu. Misalnya : Tape recorder, kaset audio, radio, CD, MP3.

2). Media Visual

Media visual juga disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya atau media yang hanya dapat dilihat. Media visual dapat diklasifikasikan menjadi 2, antara lain :

a). Media visual yang tidak diproyeksikan. Media yang tidak diproyeksikan merupakan media yang sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan layar untuk memproyeksikan

perangkat lunak. Media ini tidak dapat tembus cahaya, tidak dapat dipantulkan pada latar. Media ini digunakan karena lebih praktis, mudah pembuatannya ataupun penggunaannya. Misalnya : Gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta, realia, model, spesimen, mock up, berbagai jenis papan, sketsa.

b). Media visual yang diproyeksikan. Media ini merupakan suatu media visual namun dapat diproyeksikan pada layar melalui suatu pesawat proyektor. Oleh karena itu, media ini terdiri dari 2 unsur yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak.

3). Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang tidak hanya dapat melihat atau mengamati sesuatu, melainkan sekaligus dapat mendengar sesuatu yang divisualisasikan atau media yang menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan) yang dapat dipandang maupun didengar suaranya.

Pada penelitian ini penulis menggunakan media visual berupa media gambar seri. Mengenai pengalaman belajar, lebih banyak diperoleh melalui indera lihat, maka dalam proses belajar mengajar diupayakan menggunakan media visual khususnya media gambar seri sebagai alat bantu menyampaikan materi pelajaran, juga sangat membantu mempercepat pemahaman.

c. Pengaruh penggunaan media pengajaran (media cerita bergambar) terhadap hasil belajar.

Berdasarkan pengertian dan manfaat media pengajaran, penggunaan media dalam pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas berfikir siswa. Penggunaan media membuat siswa dapat mengamati langsung dan dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru, selain itu media juga media juga dapat memudahkan guru dalam mengajarkan dan menyampaikan materi pelajaran. Karena guru motivator dalam menumbuhkan keaktifan siswa harus kreatif mencari solusi terbaik dalam mengatasi masalah kurangnya motivasi belajar siswa.

Menurut Fairi (2002:2) cerita bergambar mampu menarik perhatian siswa untuk membaca dan berimajinasi ,sehingga dapat menjadi media pengajaran yang fleksibel dengan tingginya motivasi dan minat baca yang dimiliki oleh siswa ,maka materi pelajaran yang ada dalam cerita bergambar akan mudah diserap dan dipahami oleh siswa .hal ini nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Kuis cerita bergambar

a. Pengertian Kuis

Istilah penilaian merupakan kata kerja dari nilai yang bukan lagi istilah baru bagi insan yang bergerak pada lapangan pendidikan dan pengajaran. Pada akhir suatu program pendidikan, pengajaran atau pelatihan pada umumnya diadakan penilaian dengan memberi tes. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah suatu program pendidikan, pengajaran ataupun pelatihan tersebut telah dikuasai oleh siswa atau belum. Angka atau nilai tertentu biasanya dijadikan patokan untuk

menentukan penguasaan satu pokok bahasan materi pelajaran tersebut. Jika dianggap telah menguasai maka ia dinyatakan lulus.

Berbagai macam tugas/karya kegiatan yang harus dilakukan dan ditunjukkan oleh siswa sebagai manipulasi keterampilan hasil belajar. Dengan demikian, jenis atau tipe tagihan, dimaksudkan sebagai harapan muncul dan terukur kemampuan (kompetensi) tertentu dari siswa. Ada beberapa alternatif jenis tagihan yang bisa digunakan diantaranya adalah pemberian kuis.

Pemberian kuis yang dimaksudkan dalam pengajaran Ekonomi adalah pemberian soal-soal kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sebagai suatu penilaian atau evaluasi. Pemberian kuis digolongkan sebagai penilaian hasil belajar. Penilaian proses belajar ini dilakukan pada setiap awal pembelajaran kecuali pada pertemuan pertama. Tujuan penilaian hasil belajar mengajar ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang lalu.

Pemberian kuis yang dimaksud dalam penelitian ini, berarti sesuatu yang wajib diterima dan dilakukan oleh siswa atas perintah guru. Adapun istilah kuis dalam Badudu (1996:732) adalah pertanyaan-pertanyaan untuk menguji. Sehubungan dengan pemberian kuis ini menurut Hamzah (dalam Sumarni, 2007:9), menjelaskan bahwa: Dengan memberikan kuis pada pertemuan-pertemuan tertentu, siswa diharapkan untuk lebih bersemangat, sungguh-sungguh atau lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Pemberian kuis ini diharapkan dapat mendorong siswa dalam mempersiapkan diri di rumah untuk belajar sebelum masuk kelas. Pemberian kuis dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih bergairah dan menekuni materi pelajaran selama berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas. Selain dari itu dapat juga dijadikan sebagai alat ukur untuk meninjau kembali sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran ekonomi.

b. Cerita Bergambar

Komik / cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar dalam hal ini, menggambar sebuah karakter kartun (karakter bisa merupakan seseorang, binatang, tumbuhan ataupun suatu objek benda mati). Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Atau ada juga yang berpendapat, Komik adalah Dunia.

Sedangkan Shadely (1990:54) mengartikan media komik sebagai berikut: Komik berbentuk rangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Gambar itu dilengkapi balon-balon ucapan (*speak balloons*) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan.

Unsur-unsur atau biasa disebut juga sebagaian atomi komik yang biasa terdapat dalam sebuah komik, walaupun tidak semua unsur dibawah ini wajib ada pada setiap komik, diantaranya adalah :

- a. Halaman pembuka (cover) / sampul
- b. Halaman isi

Secara garis besar menurut Trimo (1997:37) media cergam dapat dibedakan menjadi 2 yaitu cergam strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Cergam strip adalah suatu bentuk cergam yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku cergam adalah cergam yang berbentuk buku. Penelitian ini menggunakan bentuk komik strip karena lebih simpel, waktu yang digunakan lebih efektif dan akan lebih cepat dipahami siswa.

Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan cergam dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22), dinyatakan :

- a) komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya; mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- b) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.
- c) seluruh jalan cergam pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Media cergam di samping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimio (1997:21) kelemahan media komik antara lain :

- 1) Kemudahan orang membaca cergam membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- 2) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- 3) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*perverted*).

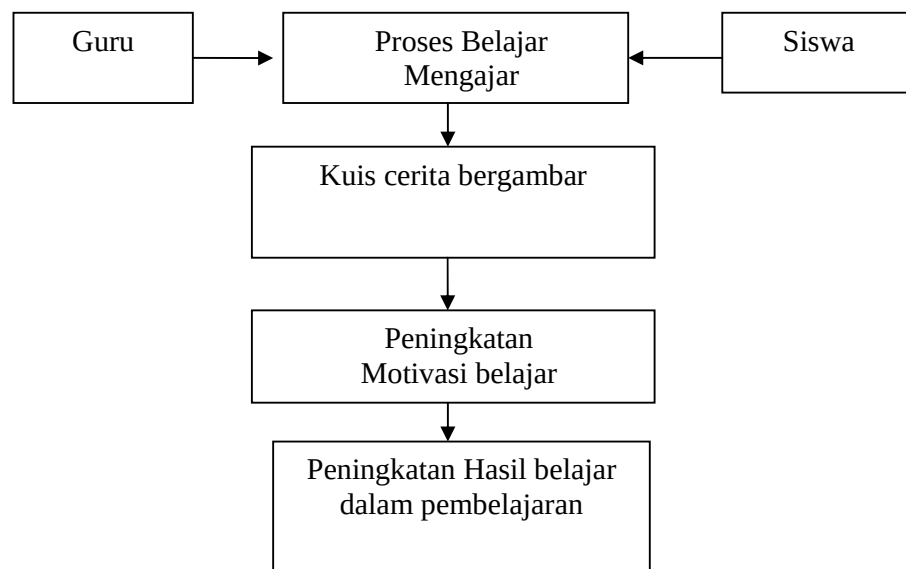
Media cergam dalam penelitian ini tidak menggunakan kata-kata kotor tetapi menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan pengetahuan gambar-gambar pelaku kekerasan diganti dengan contoh-contoh perilaku bernuansa moral, adegan percintaan diganti dengan adegan yang mengarahkan rasa cinta dan kasih sayang terhadap sesama makhluk dan penciptanya. Nilai edukatif media Cergam dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai (2002:68) menyatakan media Cergam dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

B. Kerangka konseptual

Peranan guru sangat penting dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berfungsi memberikan materi pelajaran saja kepada siswa kepada siswa tetapi guru juga dituntut untuk membimbing dan memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkat motivasi dan hasil belajar siswa salah satunya dengan cara menggunakan kuis cerita bergambar yang tepat dan sesuai dengan materi yang sedang dibahas.

Cerita bergambar (cergam) merupakan salah satu alternatif pilihan yang tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena cerita bergambar (cergam) dapat merubah image siswa terhadap soal kuis yang membosankan serta menjenuhkan menjadi menyenangkan. Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kuis dengan *image* yang menyenangkan. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan sebelumnya, secara skematis kerangka konseptual dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Kerangka Konseptual Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka penelitian ini mengemukakan hipotesis sebagai berikut *“Hasil dan motivasi belajar IPS Terpadu pada bidang ekonomi dapat ditingkatkan melalui kuis cerita bergambar siswa kelas VIII.4 SMPN 3 Koto XI Tarusan”*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan pemberian kuis cerita bergambar di SMPN 3 Koto XI Tarusan. Berdasarkan hasil penelitian dirumuskan beberapa hal dapat dilakukan oleh guru untuk mendapatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS.

1. Pemberian kuis cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan siklus I ke siklus II yaitu sebesar 54,74 % meningkat sebesar 60,68 %.
2. Hasil belajar siswa dengan pemberian kuis cerita bergambar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I sebesar 64,7% yaitu lebih setengah dari jumlah siswa keseluruhan. Sebesar 35,3% siswa, ketuntasan belajarnya masih dibawah standar ketuntasan minimal, dengan nilai rata-rata sebesar 68,05. Sedangkan pada siklus II hasil belajar meningkat dimana mencapai ketuntasan minimal sebesar 94,1 %. Dengan rata-rata 87,18 %.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa dengan pemberian kuis cerita bergambar dapat di perhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru-guru,khususnya guru yang mengajar di SMPN 3 Koto XI Tarusan agar dapat memberikan kuis sebagai umpan balik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Untuk memotivasi siswa agar aktif dalam kegiatan belajar mengajar, baik bertanya, menjawab pertanyaan, mencatat materi pelajaran hendaknya disertai dengan pemberian *reward* kepada siswa.
3. Diharapkan kepada guru agar memotivasi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik supaya siswa paham dan bisa menjawab soal tes yang diberikan guru diakhir proses pembelajaran.
4. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa hendaknya guru memberikan *reward* kepada siswa.
5. Hendaknya guru memperhatikan intonasi dan volume suaranya serta kecepatan dalam menjelaskan pelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu. 1991. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arief S Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2008. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Badudu. 1996. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djafar, Tz. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Sekretaris Balidbang Depdiknas
- Fairi. 2002. Menggubris kartunis.diakses tanggal 02 februari 2011.
- Martinis Yamin. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press Jakarta..
- M. Sobri Sutikno. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect
- Mulyani Sumantri, dkk. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Rahmi. 2008. *penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe kuis tiem Pada Pembelajaran Matematika pada Kelas VIII SMPN 18 Padang*. FMIPA: Skripsi
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Grafindo Persada: Jakarta
- _____. 2005. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Grafindo Persada: Jakarta.