

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI KUIS KARTU PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI KELAS V
SDN NO 01 KOTO NAN IV RANAH PESISIR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**DESMAWATI
NIM. 08/07314**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

SURAT PERNYATAAN

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

Yang menyatakan
Padang, Agustus 2011

DESMAWATI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI KUIS KARTU PADA MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI SD NEGERI 01
KOTO NAN IV**

Nama : Desmawati

NIM/BP : 07314/2008

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Darmansyah, ST, M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 001

Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Kuis
Kartu pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di
SD Negeri 01 Koto Nan IV**

Nama : Desmawati

NIM/BP : 07314/2008

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

	Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Darmansyah, ST, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Zuliarni	4. _____
5. Anggota	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd	5. _____

ABSTRAK

Desmawati : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Kuis Kartu pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Negeri 01 Koto Nan IV

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah yang menunjukkan bahwa peserta didik terkadang dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, penggunaan kuis kartu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SDN 01 Koto Nan IV khusus kelas V mulai dari kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran khusus media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 01 Koto Nan IV semester II tahun ajaran 2010/2011 dengan jumlah siswa 35 orang. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman observasi dan lembaran hasil tes . Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik presentase.

Hasil temuan dari penelitian ini pada siklus I aktivitas siswa masih ada yang mendapat nilai cukup yaitu mempunyai minat untuk mengikuti pembelajaran, perhatian siswa terpusat pada pelajaran, siswa mampu menjawab pertanyaan guru, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat dan benar, siswa termotivasi selama PBM, siswa senang dengan tugas yang diberikan guru, sedangkan kegiatan lain sudah berada pada taraf baik.

Pada siklus I menunjukkan ketuntasan belajar siswa baru mencapai 68.57% sedangkan batas ketuntasan yang diharapkan 85%. Selanjutnya hasil temuan pada siklus II sudah menunjukkan ketuntasan belajar siswa yang sudah mencapai 91.42% sudah melebihi batas ketuntasan yang diharapkan, beberapa aktivitas siswa pada siklus I baru mencapai nilai cukup, sekarang sudah menjadi baik dan amat baik pada siklus II. Jadi dengan menggunakan kuis kartu pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Koto Nan IV.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Kuis Kartu Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SDN 01 Koto Nan IV”. Selanjutnya salawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia sedunia. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata I pada Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan baik secara moril maupun materil yang penulis terima. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST. M.Pd selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Ida murni Saan selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Ibuk Dra. Zuwirna, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Kurikulum dan teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibuk Kepala SDN 01 Koto Nan IV dan guru-guru lainnya serta siswa-siswi yang telah membantu penulis di SDN 01 Koto nan IV.
7. Orangtua dan suami tercinta serta adik-adik yang telah begitu banyak berjasa memberikan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya.
8. Seluruh Dosen dan tata usaha Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berjasa membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan TP 08, teristimewa buat yang sama-sama berjuang.
10. semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan arahan maupun bimbingan yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang setimpal, Amin.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sampai pada tahap sempurna, maka dari itu penulis membuka diri untuk menerima saran, kritikan, dan masukan yang bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, Amin.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Tujuan Masalah	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Pembelajaran Seni Budaya	5
B. Aktivitas Belajar	7
C. Hasil Belajar	9
D. Pembelajaran seni Budaya dengan Menggunakan Kuis Kartu	10
E. Kuis Kartu	13
F. Hipotesis Tindakan	14
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	15
B. Prosedur Penelitian	15
C. Teknik Pengumpulan Data	19
D. Alat Pengumpulan Data	19
E. Indikator Keberhasilan	20
F. Teknik Analisis Data	20

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	21
B. Pembahasan	33

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	41
B. Saran	42

DAFTAR PUSTAKA.....	43
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam PBM Pada Siklus I Pada Pembelajaran SBK di Kelas V SDN 01 Koto Nan IV	21
2. Hasil Observasi Aktivitas siswa dalam PBM pada siklus I pada pembelajaran SBK dikelas V SD Negeri No. 01 Koto Nan IV	24
3. Hasil Tes Akhir siswa Siklus 1 Pada Mata Pelajaran SBK di Kelas V SD Negeri 01 Koto Nan IV	26
4. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam PBM Pada Siklus II Pada Pembelajaran SBK di Kelas V SDN 01 Koto Nan IV	27
5. Hasil Observasi Aktivitas siswa dalam PBM pada siklus II pada pembelajaran SBK dikelas V SD Negeri No. 01 Koto Nan IV	30
6. Hasil Tes Akhir Siklus 1I Pada Mata Pelajaran SBK di Kelas V SD Negeri 01 Koto Nan IV	31
7. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Nilai Rata-rata Kelas Siklus I dan II.....	33
8. Rekapitulasi Aktivitas Guru Dalam PBM Pada Siklus I Dan Siklus II.....	33
9. Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam PBM Pada Siklus I dan Siklus II	35
10. Rekapitulasi Tes Akhir Siklus I dan Siklus II Pada Mata Pelajaran SBK di Kelas V SD Negeri 01 Koto Nan IV	36

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar	
1. Skema Siklus Penelitian	16
2. Grafik Tingkat Ketuntasan Nilai siswa	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
2. Lembaran Kerja Siswa Siklus I dan Siklus II	
3. Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	
4. Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam PBM.....	
5. Pedoman Observasi Aktivitas Siswa dalam PBM	
6. Surat Izin Penelitian dari Jurusan.....	
7. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	
8. Surat Izin Penelitian dari SDN 01 Koto Nan IV	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini masalah penurunan mutu pendidikan sering di perbincangkan, baik dikalangan masyarakat, guru dan pemerintah. Penurunan terlihat pada hasil belajar siswa, nilai semester I pada tahun 2009/2010 secara klasikal hanya 60,00 sedangkan standar ketuntasan mata pelajaran untuk Seni Budaya dan Ketrampilan kelas V adalah 65,00 berarti hasil yang di peroleh siswa belum mencapai batas minimal yang di tuntutan. Sehingga guru harus lebih aktif lagi memberikan dorongan dan motivasi terhadap siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan

Sebagai tenaga pendidik guru bertanggung jawab langsung terhadap peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu guru di tuntutan 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 sumber : “[http://id.shvoong.com/social sciences/education/2105614-penggunaan-metode-kuis-dalam pembelajaran/#ixzz1UGO35fny](http://id.shvoong.com/social%20sciences/education/2105614-penggunaan-metode-kuis-dalam-pembelajaran/#ixzz1UGO35fny)”.

Mengatakan dengan menggunakan metode kuis dalam proses pembelajaran Seni Budaya Terbukti bahwa siswa lebih tertarik untuk

mengikuti pelajaran dengan baik dan suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas kuis kartu merupakan suatu cara pembelajaran siswa aktif dan dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar.

Untuk mengembangkan aktifitas belajar Seni Budaya dan Keterampilan dalam diri anak didik maka salah satu usaha yang dapat digunakan adalah dengan pemakaian kuis kartu dalam pembelajaran. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar setiap peserta didik nantinya bisa mengenal alat musik, lagu-lagu daerah dan pakaian nasional yang ada di nusantara.

Kenyataan yang di hadapi dilapangan dan pengalaman mengajar sebagai guru di SDN 01 Koto Nan IV Ranah Pesisir di temukan bahwa Aktifitas dan hasil belajar siswa 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 di berikan 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 di prediksi 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 Seni Budaya dan ketrampilan Di Kelas V SDN 01 Koto Nan IV Ranah Pesisir”***

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di gambarkan di atas dapat di rumuskan masalah **“Apakah penggunaan kuis kartu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan ketrampilan kelas V SDN 01 Koto Nan IV Ranah Pesisir”**.

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 kartu pada mata pelajaran Seni Budaya dan ketrampilan dikelas V SDN 01 Koto Nan IV Ranah Pesisir.
2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui kuis kartu pada mata pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan dikelas V SDN 01 Koto Nan IV Ranah Pesisir.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas maka penelitian bertujuan untuk mengetahui :

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan kuis kartu dikelas V SDN 01 Koto Nan IV Ranah Pesisir.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan kuis kartu dikelas V SDN 01 Koto Nan IV Ranah Pesisir.

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 mencapai 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.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Pembelajaran Seni Budaya

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 dibawah 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. Seperti yang dijelaskan dalam buku Media Pembelajaran (2003 : 4) *“Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia dan berlangsung seumur hidup, belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya unntuk merubah prilakunya.*

Pendapat yang lain juga dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2006 : 38) mengatakan : *“Bukti bahwa seseorang telah melakukan belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, yang sebelumnya tidak ada atau tingkah lakunya itu masih lemah atau kurang.*

Pengertian tentang hakekat belajar diatas 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.

Pembelajaran pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk menciptakan kondisi agar terjadi peristiwa belajar. Kegiatan pembelajaran harus terencana, terprogram dan mulai dari desain 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 diatas proses pembelajaran dapat diciptakan oleh guru yang kreatif sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

B. 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.

Menurut Ahmad Rohani (2004 : 6) :

“Belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis, aktivitas fisik ialah : peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan membuat sesuatu bermain ataupun bekerja, sedangkan psikis jika daya jiwanya bekerja sebanyak banyaknya.

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 Paul B Diedrich dalam buku Ahmad Rohani (2004 : 9) 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, berternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh, menangkap, 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 di butuhkan dalam pembelajaran Seni Budaya dan ketrampilan 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 di harapkan.

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.

C. Hasil Belajar

Syaiful Bahar Djamarah (1994:40) menyatakan bahwa hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemampuan siswa setelah melakukan aktivitas 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 prsestasi 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 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.

D. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Dengan Menggunakan Kuis Kartu

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 Seni Budaya dan Keterampilan. Dalam kegiatan belajar siswa perlu alat Bantu yang memungkinkan ia berkomunikasi dengan 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 sistim kartu adalah memudahkan menghafal dan terampil menjawab soal-soal Seni Budaya dan Keterampilan.

Salah satu model-model pembelajaran yang efektif menurut skripsi Jubiana tahun (2008:48) 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, didalamnya terdapat gerak fisik yang membantu menggairahkan siswa yang merasa penat.

Dengan demikian diharapkan siswa memperoleh nilai ketuntasan belajar untuk mata pelajaran Seni Budaya dan ketrampilan. Hasil belajar akan berhasil diperoleh siswa bila guru mampu menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, tidak membosankan.

Menurut Zaini (2004:26) 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
2. Kartu jawaban ukurannya boleh sama dengan kartu soal.
3. Pertanyaan beserta kunci sebagai pegangan bagi guru pada kertas yang terpisah.

Contoh kartu soal

Sebutkan dua buah lagu yang berasal dari Sumatera Barat..!

Contoh kartu jawaban

1. Kampung Nan jauh dimato
2. Ayam Den lapeh

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 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.

E. Kuis Kartu

Penggunaan metode kuis dalam hal ini menggunakan alat peraga, berupa gambar-gambar, permainan dan pertanyaan. Keunggulannya adalah:

1. Siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran.
2. Siswa tidak merasa bosan dan selalu mengikuti proses pembelajaran dengan seksama.
3. Siswa lebih cepat menyerap pelajaran yang diberikan guru.
4. Hasil pembelajaran sangat memuaskan

F. Hipotesis Tindakan

Penggunaan pembelajaran kuis kartu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V SDN 01 Koto Nan IV Ranah Pesisir

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas guru dalam PBM pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan, yang mana Aktivitas guru pada siklus I hanya mendapat nilai cukup baik dan berada pada skala 2 dan 3, sekarang pada siklus II sudah berubah menjadi baik dan amat baik dan sudah berada pada skala 3 dan 4.
2. Terdapatnya peningkatan aktivitas belajar siswa Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai tes akhir siklus I dengan nilai tes akhir siklus II. Hasil nilai tes akhir siklus I dengan rata-rata 68,42 dengan ketuntasan 68,57 % sedangkan nilai tes akhir siklus II dengan nilai rata-rata 82,74 dengan ketuntasan 91,42 %. Hasil penilaian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai tes akhir siklus I dengan nilai tes akhir siklus II sebesar 22,85 %.
3. Dengan penggunaan kuis kartu pada pembelajaran SBK 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 SBK di SDN 01 Koto Nan IV 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 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
- Hamadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- http://id.shvoong.com/social_sciences/education/2105614-penggunaan-metode-kuis-dalam-pembelajaran/#ixzz1UGO35fny.
- Moedjiono, dkk. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nana Sujana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar Mengajar*. Bandung : Tarsito
- Rohani, Ahmad. 2003. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sardiman A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Syaiful, Sagala. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta : Alfabeta