

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN  
MENGGUNAKAN METODE DISKUSI YANG BERBANTUKAN BAHAN  
AJAR EKONOMI BERBASIS EDUTAINMENT KELAS XI.IS I DI SMA  
NEGERI 1 SUNGAI PUA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Padang*



**Oleh.**

**RAHMAWITA  
2008/05646**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Padang**

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN  
MENGGUNAKAN METODE DISKUSI YANG BERBANTUKAN BAHAN  
AJAR EKONOMI BERBASIS EDUTAINMENT KELAS XI IS I DI SMA  
NEGERI I SUNGAI PUA**

**Nama : Rahmawita  
BP/NIM : 2008/05646  
Prodi : Pendidikan Ekonomi  
Keahlian : Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi  
Universitas : Universitas Negeri Padang**

**Padang, Mei 2013**

**Tim Penguji**

**Tanda Tangan**

- 1. Ketua : Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd**
- 2. Sekretaris : Rino, S.Pd, M.Pd, M.M**
- 3. Anggota : Dra. Armida S, M.Si**
- 4. Anggota : Armiati, S.Pd, M.Pd**



Four handwritten signatures are arranged vertically, each above a horizontal line. The top signature is a stylized 'M', the second is a 'R' with 'Mawardi' written below it, the third is a 'Z' with 'Armida S.' written below it, and the bottom signature is a stylized 'A' with 'Armiati' written below it.

## ABSTRAK

**Rahmawita. 2008/05646 : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi yang Berbantukan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Edutainment Kelas XI.IS I di SMA Negeri 1 Sungai Pua. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang. 2013.**

**Pembimbing I : Prof.Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd  
II : Rino, S.Pd, M.Pd**

Penelitian ini bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan metode DISKUSI yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment di kelas XI.IS.1 siswa SMA Negeri 1 Sungai Pua.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Dimana peneliti bertindak sebagai guru yang melakukan tindakan, guru bidang studi sebagai observer dan seorang teman sejawat yang akan menvideokan proses pembelajaran. dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI.IS 1 sebanyak 22 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan januari 2012. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana masing masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan menggunakan metode DISKUSI yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment. Kemudian dilakukan postes disetiap siklus. Data dideskripsikan dan dianalisis dengan menggunakan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase hasil belajar siswa yang sangat memuaskan. Persentase peningkatan hasil belajar Pada siklus I hanya sebesar 36 % siswa yang tuntas dengan nilai KKM sebesar 70, dan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 81,2%. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan penelitian dengan menggunakan metode Diskusi yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode Diskusi yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment. Kepada guru untuk dapat menggunakan metode Diskusi yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment sebagai salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar dan Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis haturkan ke hadirat Allah SWT atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi yang berjudul **upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode diskusi yang berbantukan bahan ajar ekonomi berbasis edutainment kelas XI.IS 1 di SMAN 1 sungai pua**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Z Mawardi Effendi, M.Pd. selaku Pembimbing I serta Bapak Rino, S.Pd, M.Pd, M.M selaku Pembimbing II yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, waktu dan bimbingan serta masukan yang sangat berguna bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendorong penulis untuk menyelesaikan studi dan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan dan Pembantu Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas-fasilitas dan izin dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Ketua dan Bapak Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

3. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu Staf Pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi serta karyawan yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di kampus ini.
4. Kepala Sekolah, guru-guru, pegawai tata usaha dan semua siswa di SMA N 1 Sungai Pua atas bantuan, partisipasi dan kerja sama dalam meaksanakan penelitian.
5. Teristimewa buat orang tua tercinta dan keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan materil untuk keberhasilan penulis.
6. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang angkatan 2008, keluarga besar uunit kegiatan komunikasi dan penyiaran kampus (UKKPK UNP) serta rekan-rekan yang sama-sama berjuang atas motivasi, saran dan informasi yang sangat berguna dalam penulisan skripsi ini.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dengan pengetahuan terbatas, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Mei 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	i
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	ii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	iv
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	viii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9

### **BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS**

A. Kajian Teori .....	11
1. Hasil Belajar.....	11
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	17
3. Tinjauan tentang metode pembelajaran Metode Belajar	
a Pengertian Metode pembelajaran.....	24
b Metode diskusi .....	26
4. Tinjauan tentang bahan ajar	
a. Pengertian bahan ajar .....	32

b. Tujuan dan manfaat bahan ajar .....	35
5. Tinjauan tentang pelajaran ekonomi .....	39
6. Tinjauan tentang edutainment .....	41
B. Kerangka Konseptual .....	44
C. Hipotesis tindakan .....	46

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	48
C. Jenis data dan subjek penelitian .....	48
D. Sasaran penelitian.....	49
E. Prosedur Penelitian.....	49
F. Langkah-langkah penelitian .....	50
G. Instrumen Penelitian .....	55
H. Definisi operasional .....	56
I. Teknik Analisis Data.....	57
J. Indikator keberhasilan.....	58

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran umum SMAN 1 Sungai Pua .....	59
B. Pelaksanaan dan hasil penelitian.....	60
C. Pembahasan.....	79

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	84
B. Saran.....	84

### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

<b>Table</b>	<b>Halaman</b>
1. Rata-rata nilai ujian semester II Siswa Kelas XI IS SMA N 1 Sungai Pua	5
2. Nama-nama siswa kelas XI IS 1 untuk tiap kelompok .....	63
3. Frekuensi hasil belajar siswa kelas XI IS 1 untuk siklus I.....	67
4. Frekuensi hasil belajar siswa kelas XI IS 1 untuk siklus II.....	75
5. Distribusi perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II .....	77

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual.....	45
2. Model PTK arikunto .....	51
3. Grafik perbandingan hasil belajar .....	79

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Silabus pembelajaran .....	88
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	90
3. Materi pelajaran .....	102
4. Kisi-kisi soal uji coba.....	111
5. Soal uji coba.....	112
6. Kunci jawaban soal uji coba .....	121
7. Tabulasi data tes uji coba .....	122
8. Kelompok atas dan kelompok bawah .....	123
9. Daya beda dan indek kesukaran.....	124
10. Analisis daya beda.....	125
11. Reliabilitas .....	126
12. Kunci jawaban siklus I dan siklus II .....	127
13. Ulangan harian siklus I.....	128
14. Ulangan harian siklus II .....	134
15. Data hasil belajar siklus I .....	140
16. Data hasil belajar siklus II.....	141
17. Gambar kegiatan siswa dalam pembelajaran .....	142

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Ekonomi merupakan bidang studi yang dipelajari mulai dari SMP, SMA. Ekonomi merupakan pelajaran yang harus dikuasai siswa dengan baik. Proses pembelajaran tersebut terjadi interaksi timbal balik antara siswa dan guru. Peranan guru dalam menentukan pola kegiatan belajar mengajar di kelas bukan hanya ditentukan oleh apa yang akan dipelajari oleh siswa, melainkan juga bagaimana memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian siswa tidak hanya menunggu uraian materi dari guru tapi juga mempersiapkan diri agar terlibat dalam proses pembelajaran.

Ekonomi yang dijadikan sebagai syarat dalam menentukan kelulusan siswa SMP dan SMA. Mengingat pentingnya peranan ekonomi pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk memperbarui kualitas pendidikan ekonomi. Berbagai upaya yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan ekonomi agar lebih baik seperti penyempurnaan kurikulum, dari kurikulum 1984, kurikulum 1994, dan sampai kurikulum 2004 yang dikenal dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Kurikulum 2004 juga terjadi perubahan yaitu kuriulum 2006 atau yang lebih dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Secara umum ekonomi memberikan pengertian penting tentang dunia dimana manusia hidup. Hal ini sesuai dengan pendapat Mukti (2004:4) yang menyatakan bahwa “ilmu ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari usaha atau kegiatan manusia dalam memenuhi segala kebutuhannya”. Menurut pendapat tersebut mengungkapkan bahwa ilmu ekonomi memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Kenyataan yang terjadi di lapangan dalam menyampaikan materi pelajaran, guru cenderung menggunakan bahan ajar yang kurang variatif. Dalam proses belajar mengajar siswa cenderung pasif, sementara guru memegang peran yang cukup besar dalam proses tersebut. Penggunaan bahan ajar buku cetak, lembar kerja siswa (LKS) dan modul cenderung digunakan oleh para guru dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Kurangnya keaktifan siswa merupakan akibat dari pembelajaran yang membosankan sehingga berdampak pada aktifitas belajar yang rendah. Dari fenomena ini penulis menduga bahwa keaktifan siswa selama proses belajar mengajar meningkat apabila guru bisa memvariasikan metode atau media pembelajaran digunakan.

Menurut Hadimarso (1989:105) menyatakan bahwa dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik, karena media tepat berguna untuk meningkatkan aktifitas siswa yang berdampak terhadap hasil belajar. Sedangkan menurut Wina (2006:171) penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat. Cara mengajar yang

menggunakan bahan ajar yang menarik dan memperbesar minat belajar siswa dan akan meningkatkan hasil belajarnya. Guru bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pendidikan yang telah digariskan.

Penulis mendapat gambaran setelah melakukan observasi dan bertanya langsung pada guru bidang studi ekonomi, bahwa bahan ajar yang umumnya digunakan dalam mata pelajaran ekonomi adalah buku dan LKS. Guru masih kurang variatif dalam menggunakan bahan ajar dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan wawancara penulis dengan siswa kelas XI IS di SMA N 1 Sungai Pua, mereka pada umumnya berpendapat bahwa pelajaran ekonomi tidak begitu menarik karena ada beberapa hal : mata pelajaran ekonomi banyak materi yang mengungkapkan konsep-konsep yang menuntut pemahaman tinggi. Materi lebih dapat dimengerti apabila dipelajari sendiri. Namun banyak siswa yang malas mempelajari secara mandiri tentang materi pelajaran khusunya buku teks yang ada. Mereka mengharapkan supaya guru sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa harus mampu membimbing siswa dalam menguasai buku teks.

Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh guru atau berlangsung satu arah (*teacher centered*) dan interaksi yang terjadi di kelas masih terlihat kaku antara guru dan siswa. Kebanyakan siswa terlihat enggan dan malu bertanya pada guru apabila ada materi yang tidak dipahami oleh siswa. Interaksi yang terjadi pada umumnya hanya terlihat antara guru dan siswa pandai saja. Siswa yang lain cenderung memilih bertanya pada teman

yang lebih pandai dibandingkan bertanya pada guru atau terkadang melakukan hal lain yang tidak terkait dengan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, kondisi ini juga terlihat pada saat mengerjakan latihan, siswa mulai kebingungan untuk mengerjakan latihan yang diinstruksikan guru dikarenakan kurang memahami penjelasan yang dikemukakan oleh guru. Akhirnya siswa kembali bertanya pada teman di sebelahnya untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan atau bertanya pada siswa yang lebih pandai. Selain itu terlihat juga bahwa strategi belajar yang digunakan guru dalam pemberian materi bersifat monoton.

Pada umumnya guru hanya menggunakan metode ceramah, dimana komunikasi yang terjalin hanyalah komunikasi satu arah, sehingga proses belajar mengajar banyak yang berpusat pada guru, dan siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Di dalam kelas kemampuan belajar siswa tidak sama, ada siswa yang belajar cepat, sedang dan ada juga siswa yang lamban dalam belajar. Dengan adanya kemampuan belajar itu maka perlu dibentuk kelompok yang beranggotakan kemampuan berbeda, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pendidikan sering menjadi sorotan terutama sekali dari kalangan masyarakat. Ketidakberhasilan dan kegagalan pendidikan terutama yang menyangkut dari hasil belajar siswa, pada dasarnya dipengaruhi oleh beberapa unsur. Unsur-unsur yang mempengaruhi antara lain , yang berasal dari siswa sendiri seperti kemampuan serta gaya belajar siswa yang berbeda-beda, minat siswa untuk mau belajar, motivasi siswa untuk

belajar, serta konsep diri. Unsur lain yang datang dari luar, seperti sarana dan prasarana yang tersedia, metode yang digunakan guru dalam mengajar, kemampuan guru untuk memotivasi siswa dalam pelaksanaan proses belajar, pendidikan orang tua, kurikulum serta kondisi kelas.

Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa oleh seorang guru bidang studi ekonomi, dapat dilihat dari hasil belajar siswa tersebut. Tentunya hasil belajar tersebut dapat diketahui melalui penilaian oleh guru bidang studi, baik melalui latihan soal, ujian harian maupun ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester. Adapun hasil ujian ekonomi siswa kelas XI IS yang didapatkan dari hasil belajar, yaitu semester II kelas XI IS SMA N 1 Sungai Pua Tahun Pelajaran 2011/2012 berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1 Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester II Ekonomi Siswa Kelas XI IS SMA N 1 Sungai Pua Tahun Pelajaran 2011/2012**

Kelas XI IS	Nilai Rata- rata	KKM	Siswa yang tuntas	Siswa yang tidak tuntas	% ketuntasan	
					Tuntas	Tidak tuntas
XI IS 1	48,5	61	6	16	27,2	72,8
XI IS 2	45,3	61	9	11	42,8	57,2
XI IS 3	54,4	61	12	9	57,1	42,9
XI IS 4	59,2	61	13	8	61,9	38,1

*Sumber : guru bidang studi ekonomi kelas XI IS (2011/2012)*

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 Sungai Pua berada disetiap kelas. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat belum semua siswa mencapai rata-rata di atas KKM dari 4 kelas yang ada XI IS 1, XI IS 2, XI IS 3 dan IX IS 4. Berdasarkan ketetapan yang dibuat

oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), bahwa suatu kelas dapat dikatakan tuntas jika persentase ketuntasannya minimal 75%. Sedangkan dari data diatas memperlihatkan bahwa persentase ketuntasan siswa masih di bawah 75%. Hal ini menunjukkan bahwa masih belum ada kelas yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Sehingga diharapkan dengan adanya pemberian metode pembelajaran yang menyenangkan yang disertai dengan bahan ajar yang lebih bervariasi , hasil belajar siswa dapat lebih meningkat

Dilihat dari KKM (kriteria ketuntasan minimum) ke empat kelas di SMAN 1 Sungai Pua maka bisa dikatakan rata-rata nilai ekonomi SMA N 1 Sungai Pua masih rendah. Banyak metode atau strategi yang dapat digunakan guru dalam belajar dan membantu siswa untuk memahami pelajaran. Mengingat mata pelajaran ekonomi merupakan kegiatan yang membosankan dan salah satu pelajaran yang menuntut siswa untuk banyak membaca. Dalam mata pelajaran ekonomi banyak materi yang mengungkapkan konsep-konsep dan juga ada fungsi matematika yang menuntut pemahaman tinggi. Materi lebih dapat dimengerti apabila dipelajari sendiri. Namun banyak siswa yang malas mempelajari secara mandiri tentang materi pelajaran khusunya buku teks yang ada. Untuk itu guru sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa harus mampu membimbing siswa dalam menguasai buku teks.

Dilihat dari semua kondisi yang telah ditemukan dan dijelaskan sebelumnya peneliti ingin menerapkan metode diskusi yang berbantuan bahan ajar ekonomi berbasis edutainment yaitu bahan ajar ekonomi tertulis yang

memuat aspek-aspek hiburan dan pendidikan. Bahan ajar ekonomi berbasis edutainment ini menggunakan contoh-contoh, gambar dan soal evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan, yang diterapkan dengan sebaik-baiknya dalam waktu yang cukup panjang agar menghasilkan hasil yang optimal, agar lebih optimal pemanfaatannya sebaiknya diterapkan dengan metode dan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pemberian bahan ajar ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang telah mereka baca dan dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar di kelas yang dilakukan melalui kegiatan membaca (Trianto, 2009:151). Sehingga pemberian bahan ajar ekonomi berbasis edutainment dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran.

Metode diskusi merupakan suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat , membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu permasalahan. (Hasibuan, 2009:20). Dengan metode diskusi ini siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses belajar mengajar, melainkan juga bisa belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lainnya. Pengembangan metode ini perlu diupayakan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Diskusi yang Berbantukan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Edutainment di Kelas XI IS 1 Di SMA Negeri 1 Sungai Pua”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Siswa kurang berpartisipasi aktif di kelas sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif di kelas.
2. Sebagian besar siswa tidak memiliki buku penunjang yang menyebabkan rendahnya hasil belajar.
3. Bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi sehingga membuat siswa jemu dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Guru sering memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya, tapi hampir tidak ada siswa yang bertanya.
5. Hasil belajar semester siswa kelas XI IS masih rendah.
6. Pembelajaran masih terpusat pada guru.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini pembahasannya sesuai dengan permasalahan dan tidak menyimpang dari tujuan yang diharapkan, peneliti membatasi masalah yang

akan diteliti pada penerapan metode diskusi dan pemberian bahan ajar ekonomi berbasis edutainment terhadap hasil belajar ekonomi siswa yang belum memuaskan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, dapat dirumuskan masalah penelitian “Apakah metode Diskusi yang berbantuan pemberian bahan ajar berbasis edutainment dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IS 1 SMAN 1 Sungai Pua?”

#### **E. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IS 1 SMAN 1 Sungai Pua melalui metode diskusi yang berbantuan bahan ajar ekonomi berbasis edutainment.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan agar hasil penelitian untuk dapat digunakan sebagai berikut:

1. Salah satu syarat dalam menyelesaikan program sarjana pendidikan program studi pendidikan ekonomi fakultas ekonomi Universitas Negeri Padang
2. Tambahan wawasan bagi peneliti sebagai calon guru.

3. Sebagai bahan pertimbangan bagi pengambilan keputusan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran ekonomi di masa yang akan datang.
4. Sebagai masukan bagi guru dalam memilih metode dan bahan ajar agar siswa dapat memahami ekonomi dengan baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI , KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Tinjauan Tentang Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian hasil belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran ataupun berinteraksi dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan tolak ukur tingkat keberhasilan dalam belajar. Sudjana (2009:22) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya “. Bloom yang dikutip Sudjana (2009:22-23) mengatakan bahwa :

Hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban/ reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar memiliki beberapa ranah atau kategori. Pertama, ranah kognitif dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan. Bentuk penilaian yang dapat dilakukan adalah berupa kuis dan ulangan harian. Kedua ranah afektif yang digunakan

untuk mengukur hasil belajar yang berkaitan dengan sikap. Penilaian pada ranah afektif ini dilakukan dalam bentuk lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung seperti, bertanya, menjawab, serta mengemukakan pendapat dalam diskusi. Ketiga, ranah psikomotor bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa yang berkaitan dengan kemampuan dalam melakukan pekerjaan. Penilaian ini dapat dilakukan pada saat pelaksanaan latihan atau tugas terutama bersifat hitung-hitungan.

Nasution dalam Kunandar (2008:276) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan, tapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Jadi, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu teori tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif atau kualitatif.

Hasil belajar akan tampak pada setiap tingkah laku manusia yang terdiri dari sejumlah aspek. Adapun aspek-aspek tersebut menurut Hamalik (2008:30) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan
- 2) Kebiasaan
- 3) Keterampilan
- 4) Apresiasi
- 5) Emosional

- 6) Hubungan Sosial
- 7) Etis / Budi pekerti dan
- 8) Sikap

Dari pendapat diatas hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada seorang siswa sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya sehingga ia akan memiliki kemampuan yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Suatu aktifitas pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mewujudkan sasaran atau hasil belajar tertentu. Menurut Gagne (dalam Djaafar, 2001:82) menyatakan bahwa ‘hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam, yaitu :

- 1) informasi verbal (*verbal information*)
- 2) keterampilan intelektual (*intellectual skill*)
- 3) strategi kognitif (*cognitive strategies*)
- 4) sikap (*attitude*)
- 5) keterampilan motorik (*motor skill*)

Informasi verbal merupakan kemampuan seseorang untuk menuangkan pikirannya dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membedakan, menghubungkan konsep dan

dapat menghasilkan suatu pengertian dan memecahkan suatu masalah.

Strategi kognitif menyangkut kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya sendiri dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya. Sikap merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang berupa kecenderungan untuk menerima dan menolak suatu objek berdasarkan penilaian atas objek tersebut. Keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang untuk melakukan serangkaian gerakan jasmani dari anggota badan secara terpadu dan terkoordinasi.

Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar, Bloom (dalam Djaafar,2001:83) membagi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yaitu meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan pembentukan pola hidup.
- 3) Ranah psikomotor, terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan komplek . dan penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan kemampuan yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Untuk memperoleh hasil belajar berupa kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran melalui metode yang dipilih dan digunakan maka diadakan evaluasi dan alat evaluasi yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar yang terdapat dalam rapor merupakan gambaran yang dimiliki siswa pada akhir proses belajar mengajar.

Pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk portofolio dan penilaian diri (Mulyasa,2007:205).

Sedangkan penilaian hasil belajar dalam KTSP menurut Mulyasa (2007:258) adalah :

- a. Penilaian kelas yaitu dengan melakukan ulangan harian,ulangan umum, ulangan akhir dengan tujuan untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik, mendiagnosa kesulitan belajar, memberikan umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran dan penentuan naik kelas.
- b. Tes kemampuan dasar untuk mengetahui kemampuan membaca, menulis dan berhitung yang diperlukan dalam rangka memperbaiki program pembelajaran (program remedial) yang biasanya dilakukan pada setiap tahun akhir.
- c. Penilaian akhir satuan pendidikan dan sertifikasi yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara utuh dan menyeluruh mengenai ketuntasan belajar peserta didik dalam satuan waktu tertentu.
- d. *Benchmarking* yaitu suatu standar untuk mengukur kinerja yang sedang berjalan, proses dan hasil untuk mencapai suatu keunggulan yang memuaskan.
- e. Penilaian program yang dilakukan oleh departemen pendidikan nasional dan dinas pendidikan untuk

mengetahui kesesuaian dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan zaman.

Dengan demikian hasil belajar merupakan penilaian pendidikan untuk mengetahui adanya kemajuan setelah melakukan aktivitas belajar. Dengan adanya penilaian terhadap hasil belajar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat.

Untuk dapat menafsirkan hasil penilaian, diperlukan patokan atau ukuran baku. Menurut Makmun (2000:249) dalam evaluasi ada 2 norma yang lazim digunakan untuk menimbang taraf keberhasilan belajar mengajar yaitu:

*a) Criterion Referenced*

*Criterion Referenced Evaluation* (PAP-Penilaian Acuan Patokan) merupakan cara mempertimbangkan taraf keberhasilan siswa dengan membandingkan prestasi yang dicapainya dengan kriteria yang ditetapkan lebih dahulu. Yang dimaksud kriteria adalah ukuran minimal yang dapat diterima.

*b) Norm Referenced*

*Norm Referenced Evaluation* (PAN-Penilaian Acuan Norma), merupakan cara mempertimbangkan taraf keberhasilan belajar siswa dengan jelas membandingkan prestasi individual siswa dengan rata-rata prestasi temannya.

Atas dasar kedua norma itulah seseorang dinyatakan lulus atau tidak lulus, berhasil atau tidak berhasil. Selain itu, menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 Tahun 2005 tentang Standar

Nasional Pendidikan (SNP) dalam Mulyasa (2007:91) Standar Kompetensi Lulusan berfungsi sebagai kriteria dalam menentukan kelulusan peserta didik pada setiap satuan pendidikan; rujukan untuk penyusunan standar-standar pendidikan lain dan merupakan arah peningkatan kualitas pendidikan secara mendasar pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, serta merupakan pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik yang mencakup kompetensi untuk seluruh mata pelajaran, serta mencakup aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dari pendapat di atas, penilaian dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Minimal yang harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan dengan menggunakan acuan kriteria dan dengan sistem penilaian yang berkelanjutan.

**b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Hasil belajar yang diperoleh oleh seorang siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Syah (2005:144) adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal Siswa

Faktor internal siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dapat berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis dan psikologis seseorang sangat berpengaruh

terhadap hasil belajar yang diperoleh seseorang. Secara fisiologis orang yang mempunyai tubuh yang sehat akan berbeda hasil belajarnya apabila dibandingkan dengan orang sakit atau lelah. Begitu juga dengan faktor psikologis seperti minat, tingkat kecerdasan (*intelegensi*), bakat dan motivasi yang dimiliki seseorang sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Seseorang yang cerdas, memiliki minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar tentu akan memperlihatkan hasil belajar yang berbeda dengan orang yang kurang cerdas, kurang minat, dan motivasi belajar yang rendah. Adapun penjelasannya tentang faktor psikologis adalah sebagai berikut: a) intelegensi, tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa tak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses, b) sikap siswa, sikap siswa yang positif pada suatu mata pelajaran yang disajikan merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa dan hasil belajar siswa tersebut.

Sebaliknya sikap negatif siswa terhadap seorang guru dan mata pelajaran yang disajikan maka dapat menimbulkan kesulitan belajar dan hasil belajar siswa tersebut akan menjadi rendah, c)

Bakat siswa, bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar seorang siswa pemaksaan kehendak terhadap seorang siswa, dan juga ketidaksadaran siswa terhadap bakatnya sendiri sehingga ia memilih jurusan keahlian tertentu yang sebenarnya bukan bakatnya, akan berpengaruh buruk terhadap hasil belajarnya, d) Minat siswa, minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang–bidang studi tertentu. Umpamanya seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap suatu mata pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Kemudian karena pemasatan perhatiannya yang intensif dan juga seorang siswa yang menaruh minat yang besar pada suatu mata pelajaran maka dia akan berusaha untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar dan menunjukkan keaktifannya dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Selain itu siswa tersebut juga akan belajar lebih giat untuk mencapai hasil belajar yang baik dan meraih prestasi yang diinginkan, e) Motivasi siswa, motivasi adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Kekurangan motivasi akan dapat menyebabkan kurang bersemangatnya siswa dalam melakukan proses mempelajari materi-materi pelajaran.

Sebaliknya siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar maka siswa tersebut akan aktif dalam belajar dan aktif dalam mencari informasi-informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran demi mendapatkan prestasi yang diinginkan. Jadi dengan adanya keaktifan siswa itu maka akan dapat mencapai hasil belajar yang baik.

## 2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal siswa terdiri dari faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar dan hasil belajar seorang siswa. Selanjutnya yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan disekitar perkampungan siswa tersebut akan sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa. Lingkungan non sosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa.

Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

### 3) Faktor Pendekatan Belajar

Pemilihan pendekatan belajar dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Pemilihan pendekatan yang tepat akan dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar. Variasi tidak hanya pada metode mengajar tapi juga variasi pada kegiatan pembelajaran. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran, akan menghidupkan suasana sehingga belajar tidak lagi menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa.

Selain itu, Suryabrata (2006:233) juga mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

1. Faktor yang berasal dari luar pelajar, meliputi:
  - b. Faktor non-sosial, misalnya: keadaan udara, suhu udara, cuaca, alat-alat yang dipakai belajar dan sebagianya.
  - c. Faktor sosial yaitu faktor manusia, baik manusia itu ada maupun kehadirannya dapat disimpulkan atau tidak langsung.
1. Faktor yang berasal dari dalam diri pelajar, meliputi:
  - a. Faktor-faktor fisiologis, faktor ini dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:
    - a) Tonus jasmani pada umumnya, misalnya berbagai penyakit yang mengganggu belajar.
    - b) Keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu, yaitu fungsi panca indra dalam belajar.
  - b. Faktor-faktor psikologis tertentu misalnya motif dalam belajar, sifat ingin tahu dan sebagainya.

Dari pernyataan di atas dapat kita ketahui bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa, di

antaranya adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti faktor lingkungan, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Selain itu juga adanya pendekatan belajar yang dilakukan oleh guru yang juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Jika seseorang telah melakukan kegiatan belajar, maka ia akan memiliki kemampuan yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga akan terjadi perubahan dalam dirinya.

Menurut Sudjana (2009:47) ada 5 kategori hasil belajar yaitu:

a) Kemahiran intelektual (kognitif)

Belajar intelektual ditekankan pada belajar deskriminasi, belajar konsep dan kaidah, maka dalam belajar intelektual yang ditekan adalah kesanggupan memecahkan masalah melalui konsep dan kaidah yang telah dimilikinya.

b) Informasi verbal

Belajar melalui informasi verbal seperti membaca, mengarang, bercerita, mendengarkan uraian guru, kesanggupan menyatakan pendapat dalam bahasa lisan/tulisan, berkomunikasi, kesanggupan memberikan arti dari setiap kata/kalimat dan lain-lain.

c) Belajar mengatur kegiatan intelektual

Belajar lebih tinggi dari kemampuan intelektual yaitu langkah-langkah berfikir dalam berfikir pemecahan masalah.

d) Belajar sikap

Sikap merupakan kesiapan dan kesediaan seseorang untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek itu, apakah berarti untuk dirinya atau tidak baginya itulah sebab sikap berhubungan dengan pengetahuan dan perasaan seseorang terhadap objek. Hasil belajar sikap juga meliputi kemauan, minat, perhatian, perubahan perasaan dan juga lain.

e) Belajar kemampuan motorik

Berhubungan dengan kesanggupan menggunakan gerakan anggota badan, sehingga memiliki rangkaian urutan gerakan yang teratur, luwes, tepat, cepat dan lancar.

Jadi kategori hasil belajar siswa dapat dikelompokan menjadi 5 yaitu kemahiran intelektual, informasi verbal, pengaturan kegiatan intelektual, belajar sikap, dan keterampilan motorik. Semuanya harus ada dalam pembelajaran sehingga tujuan dapat dicapai secara maksimal.

## **2. Tinjauan tentang metode pembelajaran**

### **a. Pengertian metode pembelajaran**

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Sanjaya (2008:147) “Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”.

Menurut Sanjaya (2008:147) Adapun jenis-jenis metode pengajaran yang digunakan yaitu :

#### **1) Metode Ceramah**

Metode ceramah adalah metode pembelajaran yang terpusat pada guru dan siswa kurang terlibat dalam aktivitas belajar. Selama berlangsungnya ceramah guru bisa menggunakan alat bantu seperti media gambar, bahan agar uraian lebih jelas.

#### **2) Metode Tanya jawab**

Metode tanya jawab adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa memahami materi tersebut. Metoda Tanya Jawab akan menjadi efektif bila materi yang menjadi topik bahasan menarik, menantang dan memiliki nilai aplikasi tinggi.

### 3) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan penyajian materi melalui pemecahan masalah, atau analisis sistem produk teknologi yang pemecahannya sangat terbuka. Suatu diskusi dinilai menunjang keaktifan siswa bila diskusi itu melibatkan semua anggota diskusi dan menghasilkan suatu pemecahan masalah. Dalam metode diskusi guru dapat membimbing dan mendidik siswa untuk hidup dalam suasana yang penuh tanggung jawab, setiap orang yang berbicara atau mengemukakan pendapat harus berdasarkan prinsip-prinsip tertentu yang dapat diperanggungjawabkan.

### 4) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah cara mengajar atau penyajian materi melalui penugasan siswa untuk melakukan suatu pekerjaan. Pemberian tugas dapat secara individual atau kelompok. Pemberian tugas untuk setiap siswa atau kelompok dapat sama dan dapat pula berbeda.

### 5) Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu

proses, mengamati suatu obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang obyek yang dipelajarinya.

6) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara pengelolaan pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, benda, atau cara kerja suatu produk teknologi yang sedang dipelajari. Demonstrasi dapat dilakukan dengan menunjukkan benda baik yang sebenarnya, model, maupun tiruannya dan disertai dengan penjelasan lisan.

7) Metode Tutorial / Bimbingan

Metode tutorial adalah suatu proses pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui proses bimbingan yang diberikan/dilakukan oleh guru kepada siswa baik secara perorangan atau kelompok kecil siswa.

Dari sekian banyak metode pembelajaran yang ada, yang cocok untuk digunakan dalam metode diskusi adalah metode pembelajaran tipe DISKUSI. Metode pembelajaran tipe DISKUSI dapat membantu siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik dan sekaligus siswa mampu menjadi nara sumber bagi satu sama yang lain.

**b. Metode Diskusi**

Pembelajaran diskusi adalah suatu proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka mengenai tujuan atau sasaran yang telah tertentu melalui cara

tukar menukar informasi, mempertahankan pendapat, atau pemecahan masalah.(Hasibuan, 2009:20). Jenis- jenis diskusi antara lain:

1) *Whole group*

Kelas merupakan satu kelompok diskusi. Whole group yang ideal apabila jumlah anggota tidak lebih dari 15 orang.

2) *Buzz group*

Suatu kelompok besar dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, terdiri atas 4-5 orang. Tempat diatur agar siswa dapat berhadapan muka dan bertukar pikiran dengan mudah. Diskusi diadakan ditengah pelajaran atau diakhir pelajaran dengan maksud menajamkan kerangka bahan pelajaran, memperjelas bahan pelajaran atau menjawab pertanyaan-pertanyaan.

Hasil belajar yang diharapkan ialah agar segenap individu membandingkan persepsi yang mungkin berbeda-beda tentang bahan pelajaran, membandingkan interpretasi dan informasi yang diperoleh masing-masing

3) *Panel*

Suatu kelompok kecil, biasanya 3-6 orang, mendiskusikan suatu subjek tertentu, duduk dalam suatu susunan semi melingkar, dipimpin oleh seorang moderator. Panel ini secara fisik dapat berhadapan dengan audience, dapat juga secara tidak langsung (misalnya panel di televisi).

4) *Sundicate group*

Suatu kelompok (kelas) dibagi menjadi beberapa kelompok kecil terdiri dari 3-6 orang. Masing-masing kelompok kecil melaksanakan tugas tertentu. Guru menjelaskan garis besarnya problema kepada kelas ia menggambarkan aspek-aspek masalah, kemudian tiao-tiap kelompok diberi tugas untuk mempelajari suatu aspek tertentu. Guru menyediakan referensi atau sumber-sumber informasi lain

5) *Brain storming group*

Kelompok menyumbangkan ide-ide baru tanpa dinilai segera. Setiap anggota kelompok mengeluarkan pendapatnya.

6) *Symposium*

Beberapa orang memebahas tentang berbagai aspek dari saatu subjek tertentu, dan membacakan dimuka peserta symposium secara singkat (5-20 menit). Kemudian diikuti dengan sanggahan dan pertanyaan dari para penyanggah, dan juga dari pendengar. Bahasan dan sanggahan itu selanjutnya dirumuskan oleh panitia perumus sebagai hasil symposium.

7) *Informal debate*

Kelas dibagi emnjadi dua tim yang agak sama besarnya, dan mendiskusikan subjek yang cocok untuk diperdebatkan tanpa memperhatikan peraturan perdebatan formal. Bahan yang cocok

untuk diperdebatkan ialah bersifat problematic, bukan bersifat actual.

8) *Colloquium*

Seseorang atau beberapa orang manusia sumber emnjawab pertanyaan dari audience. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa atau mahasiswa menginterview manusia sumber, selanjutnya mengundang pertanyaan lain atau tambahan dari siswa atau mahasiswa lain

9) *Fish bowl*

Beberapa orang peserta dipimpin oleh oleh seorang ketua mengadakan suatu diskusi untuk mengambil suatu keputusan. Tempat duduk diatur merupakan setengah lingkaran dengan dua atau tiga kursi kosong menghadap peserta diskusi. kelompok pendengar duduk megelilingi kelompok diskusi, seolah-olah melihat ikan yang berada dalam sebuah mangkuk (*fish bowl*)

Kegunaan metode diskusi menurut Hasibuan (2009:22-23)

Diskusi sebagai metode mengajar lebih cocok dan diperlukan apabila kita (guru) hendak:

- 1) Memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada pada siswa
- 2) Memerlukan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan kemampuannya
- 3) Mendapatkan balikan dari siswa, apakah tujuan telah tercapai
- 4) Membantu siswa belajar berpikir kritis

- 5) Membantu siswa belajar menilai kemampuan dan epranan diri sendiri maupun teman-temannya
- 6) Membantu siswa menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah yang dilihat baik dari pengalaman sendiri maupun dari pelajaran sekolah
- 7) Mengembangkan motivasi untuk belajar lebih lanjut

Langkah-langkah penggunaan metode diskusi:

- 1) Guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya. Dapat pula pokok masalah yang akan didiskusikan itu ditentukan bersama-sama oleh guru dan siswa. Yang penting, judul atau masalah yang akan didiskusikan harus dirumuskan sejelas-jelasnya agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa
- 2) Dengan pimpinan guru, para siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi, memilih pimpinan diskusi (ketua, sekretaris, pelapor), mengatur tempat duduk, ruangan, sarana, dan sebagainya.
- 3) Para siswa berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing, sedangkan guru berkeliling dari kelompok yang satu ke kelompok yang lain ( kalau ada lebih dari satu kelompok), menjaga ketertiban, serta memberikan dorongan dan bantuan agar setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif, dan agar diskusi berjalan lancar. Setiap anggota hendaknya tahu persis apa yang akan

didiskusikan dan bagaimana caranya berdiskusi. Diskusi harus berjalan dalam suasana bebas, setiap anggota tahu bahwa mereka mempunyai hak bicara yang sama.

- 4) Kemudian tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya. Hasil-hasil tersebut ditanggapi oleh semua siswa, terutama dari kelompok lain. guru memberikan ulasan atau penjelasan terhadap laporan tersebut.
- 5) Akhirnya siswa mencatat hasil diskusi, dan guru mengumpulkan laporan hasil diskusi dari setiap kelompok.

Manfaat diskusi meurut Syaiful (2007:208-209)

- 1) Peserta didik memperoleh ksempatan untuk berpikir
- 2) Peserta didik mendapat pelatihan mengeluarkan pendapat, sikap dan aspirasinya secara bebas
- 3) Peserta didik belajar bersikap toleran terhadap teman-temannya
- 4) Diskusi dapat menumbuhkan partisipasi aktif dikalangan peserta didik
- 5) Diskusi dapat mengembangkan sikap demokratif, dapat menghargai pendapat orang lain
- 6) Pelajaran menjadi relevan dengan kebutuhan masyarakat

Selain manfaat metode Syaiful juga menyebutkan bahwa metode diskusi juga terdapat kelemahan-kelemahannya. Adapun kelemahan-kelemahannya itu antara lain sebagai berikut:

- 1) Diskusi terlambat menyerap waktu. Kadang-kadang diskusi larut dengan keasyikan dan dapat menganggu pelajaran lain
- 2) Peserta didik tidak terlatih untuk melakukan diskusi dan menggunakan waktu dengan baik, maka kecendrungannya mereka tidak sanggup berdiskusi
- 3) Kadang-kadang guru tidak memahami cara berdiskusi maka kecendrungan diskusi menjadi Tanya jawab.

### **3. Tinjauan Tentang Bahan Ajar**

#### **1) Pengertian Bahan Ajar**

Bahan (materials), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pengguna alat atau oleh diri sendiri. Berbagai program media termasuk kategori bahan, misalnya transparasi, slide, *film-strip*, audio, video, buku, modul, majalah, bahan-bahan instruksional terpogram lainnya (Ahmad Rohani (1997:108).

Bahan ajar (*teaching-material*) adalah segala bentuk bahan berupa informasi, alat, teks dan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan guru untuk untuk perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (dimodifikasi dari Sudrajat, 2008). Dan menurut Andi (2011:17) bahan ajar merupakan segala bahan ( baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam

proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Pemberian bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan dalam belajar. Terdapat sejumlah materi pembelajaran yang seringkali siswa sulit untuk memahaminya ataupun guru sulit untuk menjelaskannya. Kesulitan tersebut dapat saja terjadi karena materi tersebut abstrak, rumit, asing, dan sebagainya. Untuk mengatasi kesulitan ini maka perlu dikembangkan bahan ajar yang tepat. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat abstrak, maka bahan ajar harus mampu membantu siswa menggambarkan sesuatu yang abstrak tersebut, misalnya dengan penggunaan gambar, foto, bagan, skema, dan lain-lain. Demikian pula materi yang rumit, harus dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berpikir siswa, sehingga menjadi lebih mudah dipahami.

## 2) Fungsi pembuatan bahan ajar

Menurut Andi (2011:24-26) ada dua klasifikasi utama fungsi bahan ajar sebagaimana diuraikan berikut ini:

- a. Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar  
Berdasarkan pihak-pihak yang menggunakan bahan ajar, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik.

- 1) Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain:
  - a) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar
  - b) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator
  - c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif
  - d) Sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran
  - e) Sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran
- 2) Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, antara lain
  - a) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain
  - b) Peserta didik dapat belajar kapan aja dan dimana saja ia kehendaki
  - c) Peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing
  - d) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri
  - e) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri
  - f) Sebagai pedoman bagi peserta didik yang mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran

b. Fungsi bahan ajar menurut strategi pembelajaran yang digunakan

Berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu fungsi dalam pembelajaran klasikal, fungsi dalam pembelajaran individual, dan fungsi pembelajaran kelompok

3) Tujuan dan manfaat bahan ajar

Bahan ajar disusun dengan tujuan sebagai berikut menurut Andi (2011:26-27) sebagai berikut:

- a) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik
- b) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh
- c) Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
- d) Agar kegiatan pembelajaran lebih menarik

Ada sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru memberikan bahan ajar sendiri, yaitu:

- a) Pendidik memiliki bahan ajar yang dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- b) Bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat
- c) Menambah penghasilan bagi pendidik jika hasil karyanya diterbitkan

Adapun manfaat yang didapat oleh peserta didik sendiri adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
- b) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- c) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya

Buku pelajaran yang merupakan salah satu jenis bahan ajar mendapat perhatian serius dari pemerintah. Pemerintah telah menerbitkan peraturan khusus 3 yang mengatur tentang buku ajar pelajaran yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 11 tahun 2005. Dalam Permendiknas, yang dimaksud buku ajar pelajaran adalah buku acuan wajib yang digunakan di sekolah yang memuat materi pelajaran dalam rangka meningkatkan keimanan dan ketakwaan, budi pekerti dan kepribadian, kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan dan kemampuan estetis, potensi fisik dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan.

Buku ajar merupakan sarana pembelajaran yang signifikan untuk hampir semua mata pelajaran dalam kurikulum. Aplikasi buku ajar oleh guru memiliki arti luas terutama pada informasi yang disajikan dalam mata pelajaran tertentu. Buku ajar juga memberikan pengaruh dalam pengembangan mata pelajaran. Sayang, banyak penulis kurang

menaruh perhatian terhadap buku ajar, karena penyiapannya memerlukan kurikulum, kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran, dan harus selalu *up to date*.

#### 4) Jenis dan bentuk bahan ajar

Bahan ajar memiliki berbagai jenis dan bentuk. Namun demikian, para ahli telah membuat beberapa kategori untuk macam-macam bahan ajar tersebut. Beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam membuat klasifikasi tersebut adalah berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya, sebagaimana akan diuraikan menurut Andi, (2011:40-43) dalam penjelasan berikut.

##### a) Bahan ajar menurut bentuknya

- 1) Bahan cetak (printed), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya, handout, buku, modul, lembar kerja siswa, dan sebaginya
- 2) Bahan ajar dengar atau program audio, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat didengar oleh seseorang atau kelompok orang. Contohnya, kaset, piring hitam, radio, dan lain-lain
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya, *video compact disk* dan film.

- 4) Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya, *compact disk interactive*.
- b) Bahan ajar menurut cara kerjanya
  - 1) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi didalamnya, sehingga peserta didik bisa secara langsung mempergunakannya. Contohnya, foto, diagram, display, model, dan lain sebagainya.
  - 2) Bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan ajara yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan atau dipelajari peserta didik. Contohnya slide, filmstrip, dan proyeksi computer
  - 3) Bahan ajar audio, yakni bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, kita mesti memerlukan alat pemain media rekam tersebut, seperti *tape compo*, *CD player*, *VCD player*, *multimedia player*, dan lain sebagainya
  - 4) Bahan ajar video, yakni bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk *video tape player*, *VCD player*, dan sebagainya.

- 5) Bahan ajar media computer, yakni berbagai jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan computer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar.
- c) Bahan ajar menurut sifatnya

Rowntree dalam Andi, (2011:42) mengatakan bahwa berdasarkan sifatnya bahan ajar dapat dibagi menjadi empat macam:

- 1) Bahan ajar yang berbasiskan cetak, misalnya buku, pamphlet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, dan lain sebagainya
- 2) Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, misalnya *audio cassette, siaran radio, slide, film, video cassette*, dan multimedia
- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya *kit sains*, lembar observasi, dan lain sebagainya
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia, misalnya telepon, *handphone*, dan lain sebagainya

#### **4. Tinjauan tentang pelajaran ekonomi**

Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi. Ekonomi adalah pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Banyak fenomena-fenomena yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat terjawab dengan mempelajari

ekonomi. Karakteristik mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut (Depdiknas, 2003:2):

- a. Mata pelajaran ekonomi berangkat dari fakta atau gejala ekonomi yang nyata.

Kenyataan menunjukkan bahwa kebutuhan manusia tidak terbatas sedangkan sumber-sumber ekonomi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan jumlahnya terbatas atau langka. Tidak terbatasnya kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber ekonomi tersebut dapat dijumpai dimana-mana. Ilmu ekonomi mampu menjelaskan gejala-gejala tersebut, sebab ilmu ekonomi dibangun dari dunia nyata.

- b. Mata pelajaran ekonomi mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara rasional.

Agar manusia mampu membaca dan menjelaskan gejala ekonomi secara sistematis, maka disusunlah konsep dan teori ekonomi menjadi bangunan ilmu ekonomi. Selain memenuhi persyaratan sistematis, ilmu ekonomi juga memenuhi persyaratan keilmuan yang lain yaitu obyektif dan mempunyai tujuan yang jelas.

- c. Umumnya analisis yang digunakan dalam ilmu ekonomi adalah metode pemecahan masalah.

Metode pemecahan masalah cocok untuk digunakan dalam analisis ekonomi sebab obyek dalam ilmu ekonomi adalah permasalahan dasar ekonomi. Permasalahan dasar tersebut yaitu barang apa yang harus diproduksi, bagaimana cara memproduksi, dan untuk siapa barang diproduksi. Ketiga permasalahan dasar tersebut pada intinya berangkat dari adanya kelangkaan sumber-sumber ekonomi.

- d. Inti dari ilmu ekonomi adalah memilih alternatif yang terbaik.

Untuk mencapai kemakmuran, manusia mempunyai banyak pilihan. Namun dari sekian banyak pilihan kegiatan tersebut dapat dianalisis secara ekonomi sehingga dapat ditentukan alternatif pilihan mana yang paling optimal. Baik secara kualitas maupun kuantitas, ilmu ekonomi dapat digunakan untuk menentukan alternatif pilihan kegiatan ekonomi yang terbaik.

- e. Lahirnya ilmu ekonomi karena adanya kelangkaan sumber pemenuh kebutuhan manusia.

Apabila sumber ekonomi keberadaannya melimpah, maka ilmu ekonomi tidak diperlukan lagi bagi kehidupan manusia. Demikian juga kalau penggunaan sumber

ekonomi sudah tertentu (tidak dapat digunakan secara alternatif) ilmu ekonomi juga tidak diperlukan lagi.

Mata pelajaran ekonomi mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan kehidupan terdekat hingga lingkungan terjauh, yang meliputi aspek-aspek perekonomian, ketergantungan, spesialisasi dan pembagian kerja, perkoperasian, kewirausahaan, akuntansi, serta manajemen.

## 5. Tinjauan Tentang Edutainment

### a) Pengertian edutainment

*Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, edutainment adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang. Sutrisno dalam Sholeh (2011:17).

Menurut New World Encyclopedia dalam Sholeh (2011:18), *edutainment* berasal dari *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik

dan menghibur. Pada dasarnya, edutainment berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi social kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di computer, film, music, *website*, perangkat lunak, dan lain sebagainya. Di samping itu, edutainment juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan dan habitatnya.

Namun, yang sering terjadi adalah edutainment berusaha untuk mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau berupaya mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu. Edutainment bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bahwa pelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.

Bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan. Bermain dan bersenang-senang merupakan aktivitas yang essensial bagi semua manusia menurut Johan Huizinga dalam Sholeh (2011:18). Meskipun edutainment sering digunakan untuk jenis aktivitas permainan computer, tapi konsep edutainment juga diterapkan dalam bidang-bidang lain yang lebih luas.

Itulah beberapa sumber yang menjadi rujukan pertama dari adanya kata edutainment, yang kemudian ditarik ke dalam ranah pendidikan yang sesungguhnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa edutainment adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

**b) Dampak desain pembelajaran yang berperspektif edutainment menurut (Roqib, 2009:108)**

- 1) Membuat peserta didik merasa senang dan membuat belajar merasa lebih mudah
- 2) Mendisain pembelajaran dengan selipan humor atau mendisain humor dan permainan edukatif untuk memperkuat peahaman materi
- 3) Terjalin komunikasi yang efektif dan penuh keakraban
- 4) Penuh kasih sayang dalam berinteraksi dengan peserta didik
- 5) Menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan dan bermanfaat
- 6) Menyampaikan materi yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik
- 7) Memberikan pujian dan hadiah sebagai motivasi agar peserta didik dapat lebih berprestasi

**c) Teknik aplikasi program edutainment dapat dilakukan dengan beberapa cara:**

- 1) Menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran
- 2) Mengembangkan motivasi belajar yang kuat
- 3) Mengenal dan memahami karakter dan gaya belajar peserta didik

- 4) Melakukan pembelajaran aktif dan total (kognitif, afektif, psikomotorik, serta zahair-batin)
- 5) Menggunakan pendekatan inquiry-discovery sehingga peserta didik mampu memahami makna, menyimpan dan mengembangkannya.

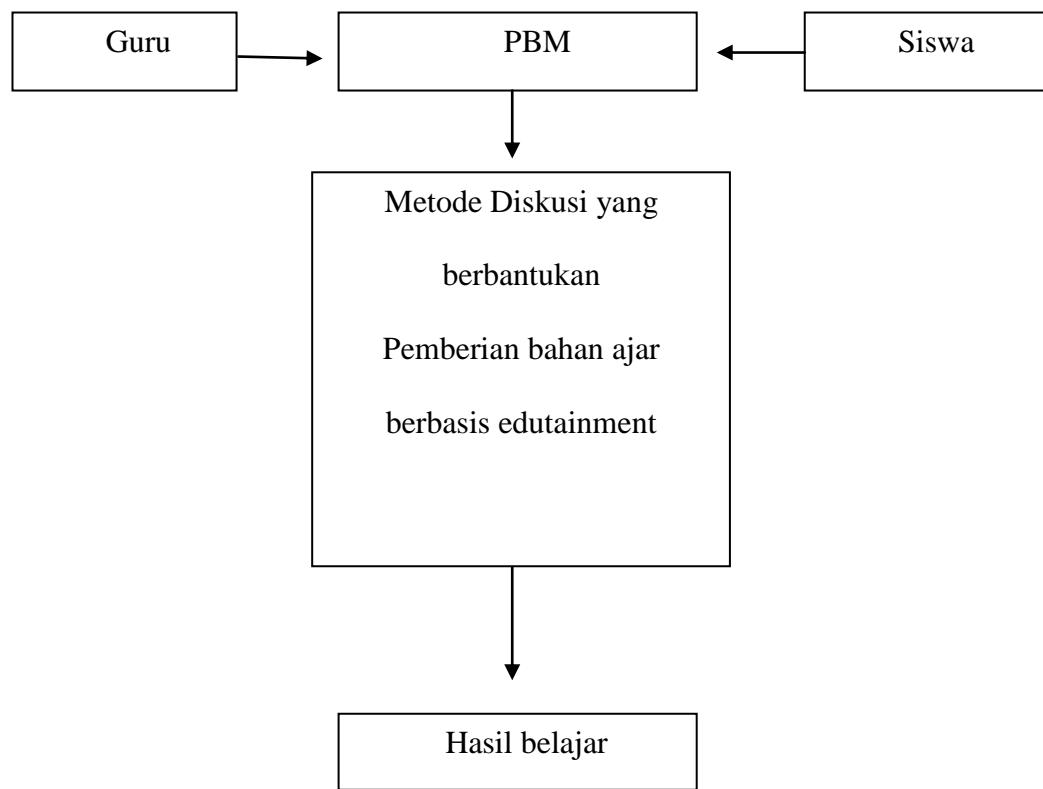
## **B. Kerangka Konseptual**

Metode Diskusi ini merupakan salah satu variasi pembelajaran yang dilakukan agar dapat meningkatkan minat, pemahaman serta kerjasama antarsiswa. Selain itu, dengan menerapkan Metode Diskusi juga dapat membantu untuk mengubah kebiasaan pembelajaran yang selama ini masih terpusat pada guru. Siswa dapat lebih berperan aktif dan mampu memahami materi yang dipelajari selama pembelajaran berlangsung.

Berbantuan Pemberian bahan ajar berbasis edutainment yang merupakan salah satu variasi pembelajaran yang dilakukan agar dapat meningkatkan minat, pemahaman siswa dalam memahami pelajaran ekonomi. Selain itu, dengan menerapkan Pemberian bahan ajar berbasis edutainment ini juga dapat membantu untuk mengubah kebiasaan pembelajaran yang selama ini masih terpusat pada guru dan buku yang mereka anggap membosankan. Siswa dapat lebih berperan aktif dan mampu memahami materi yang dipelajari selama pembelajaran berlangsung.

Pada akhirnya metode Diskusi yang berbantuan pemberian bahan ajar berbasis edutainment ini dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui media yang sudah

ditampilkan di depan kelas, dan mereka dapat menyerap bahan ajar yang diberikan oleh guru baik dalam kelas maupun kehidupan sehari-hari.



**Gambar 1 : kerangka konseptual**

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah jawaban teoritis/permasalahan yang ada, yang merupakan sebuah kesimpulan yang masih harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan penjelasan yang terdapat dalam kajian teori diatas, maka penulis megajukan hipotesis tindakan yaitu “penerapan metode Diskusi yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IS 1 SMA N 1 Sungai Pua Kabupaten Agam.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV terhadap penerapan metode diskusi yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment pada mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas X.1 SMA Negeri 1 sungai pua peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode diskusi yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa masih rendah, tapi sudah ada terlihat baik pada hasil belajar pada siklus II yaitu sebesar 81,2%, ini berarti adanya peningkatan hasil belajar nya. Dengan keunggulan penerapan metode diskusi yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment dapat melatih siswa dengan meningkatkan aktivitas dan kemampuan dalam berdiskusi. Sehingga dengan penerapan metode ini hasil belajar siswa menjadi meningkat.
2. Peningkatan hasil belajar siswa tercapai karena pada penerapan metode diskusi yang berbantukan bahan ajar berbasis edutainment ini sehingga siswa diarahkan untuk memahami materi melalui bahan ajar, bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan pendapatan dan menanggapi jawaban teman

#### **B. Saran.**

Berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis menyarankan:

1. Bagi guru:

- a. Diharapkan dapat menerapkan metode diskusi yang dijadikan sebagai salah satu alternatif oleh guru di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Dan juga dalam penerapan metode diskusi diharapkan guru dapat mengelola waktu selama proses pembelajaran berlangsung secara baik sehingga penerapan metode pembelajaran ini dapat dilaksanakan secara optimal.
- b. Diharapkan guru dapat membuat salah satu bahan ajar seperti bahan ajar berbasis edutainment, isi yang terdapat dalam bahan ajar harus memiliki informasi yang lengkap dan jelas sehingga siswa tertarik dan merasa terhibur dalam proses pembelajaran, khususnya guru mata pelajaran ekonomi diharapkan dapat menerapkan bahan ajar berbasis edutainment sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

2. Untuk siswa:

- a. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi ini siswa diharapkan dapat ikut berpartisipasi aktif, karena dalam metode ini keaktifan siswa sangat dituntut
- b. Siswa diharapkan memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran yang tinggi untuk belajar agar proses pembelajaran yang diharapkan dapat belajar dengan lancar

3. Untuk peneliti selanjutnya

- a. Agar dapat memberikan bahan ajar yang menarik dan menghibur agar hasil belajar siswa bisa meningkat
- b. Waktu penelitiannya lebih panjang sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Andi, Prastowo. 2011. Panduan *Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press
- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan Praktik*, Edisi Revisi. Rineka Cipta: Jakarta
- Djafar. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Nusamedia
- Hasibuan dan moedjiono. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kunandar, Akmar. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grafindo
- Moh, roqib. 2009. *Ilmu pendidikan islam*. Yogyakarta: LkiSYogyakarta
- Nasution,berba slameto. 1987. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: rineka cipta gai
- Nasution, S. 2000. *Asas-asas kurikulum*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar, Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2006. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. . Jakarta: Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pemebelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grop
- Sholeh, hamid. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.