

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INQUIRI DENGAN TEKNIK PICTORIAL RIDDLE TERHADAP KEAKTIFAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI TANJUNG RAJA

Winda Novlina Sinaga, M. Djahir Basir, dan Rusmin AR
Universitas Sriwijaya

Abstrak: *The formulation of the problem in this research is how is the influence of inquiry model of learning with pictorial riddle technique to the activity and motivation of student learning on economic subjects of SMA Negeri 2 Tanjung Raja. The purpose of this research is to know the influence and how the influence of inquiry model of learning with pictorial riddle technique to the liveliness and motivation of student learning on economic subjects of SMA 2 Tanjung Raja. The population in this study is the number of all students class X IPS, amounting to 44 students consisting of two classes of class X IPS 1 and X IPS 2 in the academic year 2013/2014. Sample selection was taken by using purposive sampling technique and obtained X IPS 2 as a sample of research which amounted to 23 students. This research uses Pre-Experimental Design research method of one-shot case study. Data collection techniques in this study using Observation and Questionnaire. Observation is used to measure activity while questionnaire is used to measure motivation through observation sheet and questionnaire. From the results of hypothesis testing active $t_{hitung} = 54.32 > t_{tabel} = 0.686$ and motivation hypothesis $t_{hitung} > t_{tabel} = 0.686$ This shows that there is influence of inquiry model of learning with pictorial riddle technique to the liveliness and motivation of student learning on economic subjects SMA Negeri 2 Tanjung Raja and the process of applying the model proved to generate activeness with very active criteria and motivation with very high criteria.*

Keywords: *Inquiry Learning Model, Pictorial Riddle, Activity Learning, and Learning Motivation*

Abstrak: Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah bagaimana pengaruh model pembelajaran inquiry dengan teknik pictorial riddle terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan bagaimana pengaruh model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle* terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA 2 Tanjung Raja. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu jumlah seluruh siswa kelas X IPS yang berjumlah 44 orang siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X IPS 1 dan X IPS 2 pada tahun pelajaran 2013/2014. Pemilihan sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dan di peroleh X IPS 2 sebagai sampel penelitian yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre-Experiment Design* bentuk *one-shot case study*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi dan Angket. Observasi digunakan untuk mengukur keaktifan sedangkan angket digunakan untuk mengukur motivasi melalui lembar observasi dan lembar angket. Dari hasil pengujian hipotesis keaktifan diperoleh $t_{hitung} = 54,32 > t_{tabel} = 0,686$ dan hipotesis motivasi $t_{hitung} > t_{tabel} = 0,686$ Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle* terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 2 Tanjung Raja dan proses penerapan model tersebut terbukti membangkitkan keaktifan dengan kriteria aktif sekali dan motivasi dengan kriteria sangat tinggi.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Inquiry, Pictorial Riddle, Keaktifan Belajar, dan Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Dalam mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, kinerja guru dan anak dituntut untuk mengelola daya ciptanya dengan menghubungkan situasi nyata untuk dibawa dalam kelas, tetapi seringkali siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang sama setiap hari. Dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya guru yang berperan penuh tetapi sebaliknya, guru tetap berperan penting dalam proses belajar mengajar karena tanpa guru pembelajaran tidak akan berhasil. adapun peran guru dalam proses pembelajaran yaitu guru sebagai fasilitator, guru sebagai pengelola, dan guru sebagai evaluator dalam pembelajaran. Peran efektif ini yang mendorong guru untuk memperhatikan model apa yang akan di pakai dalam menyampaikan materi pelajaran. Berbagai model pembelajaran mulai dari ceramah, demonstrasi, dan pembelajaran kooperatif salah satunya dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi, tetapi dalam penelitian ini memilih pembelajaran kooperatif ini memilih pembelajaran kooperatif karena pembelajaran kooperatif lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Ibrahim (2005:3) model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menghendaki siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas bersama dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai penghargaan bersama. Salah satu tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas – tugas akademik dan meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik yang berhubungan dengan hasil belajar. Didalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi antara lain : Student Teams Achievement Division (STAD) , JIGSAW, Investigasi Kelompok, Think Pair Share

(TPS), Numbered Heads Together (NHT) dan Inquiri.

Pada penelitian ini salah satu pendekatan yang akan dikembangkan oleh penelitian yaitu model pembelajaran kooperatif tipe inquiri, tipe inquiri merupakan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan siswa dalam menelaah melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercangkup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isis pelajaran tersebut.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan penelitian pada saat observsi awal dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 2 Tajung Raja, SMA yang dipilih penelitian sebagai tempat penelitan karena telah menerapkan kurikulum 2013 mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi dari seluruh siswa kelas X IPS, hasil belajar Ekonomi dari seluruh siswa kelas X IPS 2 perlu untuk ditingkatkan terbukti dari nilai standar ketuntasan belajar mengajar yang diterapkan oleh sekolah adalah 75, sedangkan hasil ulangan harian yang didapat siswa kelas X IPS 2 ini diketahui bahwa ada 75% siswa yang belum tuntas belajarnya, padahal nilai ketuntasan klasikal yang harus mencapai adalah 75. Belum tuntasnya hasil belajar siswa ini sebageian besar dikarenakan siswa seringkali bosan dan senang sekali dengan kegiatan yang dilakukan diluar kelas, oleh karenanya dengan penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat mengurangi rasa bosan.

Berdasarkan penjelasan di atas nampak jelas bahwa keadaan bosan pada siswa yang ada menunjukkan menurunnya motivasi dan keaktifan belajar pada siswa sehingga menyebabkan kurang maksimalnya dalam menyerap materi pelajaran yang diajarkan dan pada akhirnya menyebabkan menurunnya prestasi belajar pada siswa. Dari masalah di atas dapat dilihat pemilihan

model belajar yang kurang tepat dengan kondisi yang kurang tepat dengan kondisi yang ada dapat menimbulkan berbagai masalah dan dapat pula menghambat keberhasilan suatu proses pembelajaran baik bagi siswa maupun bagi guru, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, aktivitas, dan hasil belajar siswa dan yang terpenting adalah hasilnya siswa dapat mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Berdasarkan teori belajar kognitif, salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan model pembelajaran inquiri. Oleh sebab itu, penulis berusaha untuk mencari alternatif yang berbeda untuk menarik keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran ekonomi, yaitu menggunakan model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* (teka-teki bergambar). Teknik *pictorial riddle* merupakan salah satu teknik untuk mengembangkan motivasi dan perhatian siswa didalam diskusi kelompok kecil atau besar, melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar, bail di papan tulis, papan poste, maupun do proyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* itu (Roestiyah, 2008:78). Hal ini dianggap mampu meningkatkan perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dengan demikian dapat dikatakan bahwa yang diteliti tidak hanya produk (hasil) belajar siswa tetapi juga prosesnya.

1. Siswa lebih memahami konsep – konsep dasar dan dapat mendorong siswa untuk mengeluarkan ide-idenya
2. Melalui teka – teki bergambar, materi yang diberikan dapat lebih lama terekam dalam ingatan siswa.
3. Mendorong siswa untuk berpikir kritis sehingga siswa mampu mengeluarkan inisiatifnya sendiri.

4. Mendorong siswa untuk dapat berpikir kritis dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
5. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
6. Siswa tidak hanya belajar tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip, tetapi ia juga mengalami proses belajar tentang pengarahan diri sendiri, tanggung jawab, komunikasi sosial.
7. Dapat membentuk dan mengembangkan *self- concept* pada diri siswa.
8. Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga materi dapat bertahan lama dalam ingatan.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khanafiyah Jurusan Fisika, Fakultas sehingga Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang tahun 2009 yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Inquiri Dengan Teknik *Pictorial Riddle* Pada Pokok Bahasan Alat-Alat Optik di SMP NEGERI 1 Jambu menyimpulkan penelitian ini adalah dalam pelaksanaan pembelajaran teknik *pictorial riddle* siswa diajak untuk belajar melalui gambar sehingga mudah dipelajari. Untuk langkah awal dalam tahapan pembelajaran dengan teknik *pictorial riddle* adalah pada awal pembelajaran guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya siswa dikondisikan untuk melakukan diskusi mengenai gambar yang ditampilkan dan melengkapi alat percobaan. Setelah itu siswa dibimbing untuk menarik kesimpulan berdasarkan gambar yang ditampilkan. Penerapan model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jambu tahun ajaran 2009/2010.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- (1) Adakah pengaruh model Pembelajaran Inquiri dengan Teknik Pictorial Riddle terhadap Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Tanjung Raja?
- (2) Bagaimanakah Pengaruh Model Pembelajaran Inquiri dengan Teknik *Pictorial Riddle* terhadap Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Tanjung Raja?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah dan bagaimana pengaruh model pembelajaran inquiri dengan teknik pictorial riddle terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Tanjung Raja.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* guna meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar. Manfaat Praktis, bagi:

- (1) Guru dalam mengajar guru dapat menggunakan model pembelajaran inquiri dengan teknik pictorial riddle dalam memberikan pemahaman konsep bagi siswa sehingga prestasi belajar siswa pun meningkat,
- (2) Siswa Melalui model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran mata pelajaran ekonomi
- (3) Sekolah dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam

mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Toeti Soekamto dan Winataputra (1995:78) mendefinisikan 'model pembelajaran' sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran menurut Kardi dan Nur (2011:90) ada lima model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengelola pembelajaran, yaitu: pembelajaran langsung; pembelajaran berdasarkan masalah; diskusi; dan strategi. Menurut Supriawan dan Surages (1990) mengatakan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu:

- (1) Model interaksi sosial
- (2) Model pengolahan informasi
- (3) Model personal-humanistik
- (4) Model modifikasi tingkah laku.

Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran

2. Model Pembelajaran Inquiri dengan Teknik Pictorial Riddle

Inquiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kooperatif. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta – fakta, tetapi hasil dari menentukan sendiri (Triyanto, 2009:09). Inquiry berasal dari bahasa Inggris inquiry yang dapat diartikan sebagai proses bertanya dan mencari tahu jawaban terhadap pertanyaan ilmiah yang diajukan. Pertanyaan ilmiah adalah

pertanyaan yang dapat mengarahkan pada kegiatan penyelidikan terhadap objek pertanyaan. Dengan kata lain inkuiri adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan kritis dan logis dan Schmidt (Amir, 2010:85). Oleh sebab itu dapat , dapat dikatakan bahwa dengan model pembelajaran inkuiri ini siswa dimotivasi untuk aktif berpikir, melibatkan diri dalam kegiatan an menempuh menyelesaikan tugas sendiri . Para ahli pendidikan dan juga para guru cenderung menggunakan istilah pendekatan inkuiri.

Pendekatan dengan model pembelajaran inkuiri memang sangat diperlukan wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam bagi guru. Bila guru tidak familiar dan tidak sungguh- sungguh menguasai dan terampil menggunakan model pembelajaran ini, maka tidak mustahil akan menghasilkan hasil belajar yang rendah. Maka dari itu, hasil belajar yang rendah. Maka dari itu, hasil belajar yang optimal dan meningkatkan , sangat ditentukan oleh sejauh mana guru mampu dan terampil menggunakan model pembelajaran inkuiri menggunakan model pembelajaran inkuiri dalam setiap mata pelajaran yang dilakukan.

Menurut pendapat sanjaya (2006:196) bahwa” Model inkuiri adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dipertanyakan”

Kunandar (2010:37) menyatakan bahwa “model pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran di mana siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan

melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri”. Wina (2006:196) menyatakan bahwa “ Model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menemukan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan”.

Pengertiann Teknik Pictorial Riddle

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dilatar belakang *pictorial* adalah suatu media yang di sajikan dalam berbagai bentuk variasi gambar dan diagram nyata ataupun symbol, bergerak atau tidak bergerak. *Riddle* (teka-teki bergambar) biasanya berupa gambar, baik papan tulis, papan poster, maupun diproyeksikan dari suatu transparan. Teknik *pictorial riddle* ini memberikan kesempatan pada siswa untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan sebelumnya oleh guru melalui gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya.

Menurut (sudirman dkk,1989:180), *pictorial riddle* (teka-teki gambar) adalah suatu teknik untuk mengembangkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar sehingga mereka dilatih untuk berani mengemukakan ide dan gagasan, berfikir kritis dalam memecahkan masalah serta menghargai pendapat teman-temannya. Menurut (Sund, 1993), teknik *pictorial riddle* merupakan salah satu teknik yang termasuk kedalam model inkuiri. Teknik *pictorial riddle* adalah suatu teknik untuk mengembangkan aktivitas siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar, melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi. Suatu berupa gambar, baik di papan tulis, papan poster, maupun diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* itu. Menurut (

Roestiyah, 2008 : 79), *pictorial riddle* (teka-teki gambar) ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah yang tela disampaikan sebelumnya oleh guru melalui gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya.

Pembelajaran Inquiri dengan Teknik Pictorial Riddle

Adapun proses pelaksanaan *pictorial riddle* menurut Sudirman, dkk (1988:180) untuk membuat rancangan (*design*) suatu *riddle*, guru harus mengikuti langkah berikut :

- a. Memilih beberapa konsep yang akan diajarkan atau didiskusikan
- b. Konsep yang ditunjukkan berupa ilustrasi, atau menggunakan foto (gambar) yang menunjukkan konsep
- c. Gambar yang ditunjukkan akan dilaksanakan melalui media Visual Gambar juga dapat diperoleh melalui pencarian internet.
- d. Suatu prosedur bergantian dilakukan untuk menunjukan suatu yang tidak sewajarnya dan kemudaan meminta siswa untuk mencari dan menemukan mana yang salah dengan *riddle* tersebut
- e. Membuat pertanyaan – pertanyaan berbentuk divergen yang berorientasi yang berkaitan dengan *riddle* (dalam bentuk gambar) yang akan membantu siswa memperoleh pengertian tentang konsep atau materi apakah yang terlibat didalamnya.

Dalam penelitian ini, tahapan dari model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* yang akan diterapkan adalah sesuai dengan model pembelajaran inquiri menurut Joyce (2008:188) yang dapat dilihat dari tabel . Namun ada modifikasi pada tahap pertama yaitu penyajian masalah –masalah yang dikemukakan menggunakan teknik *pictorial riddle*. Masalah diberikan sebagai tujuan untuk meningkatkan cara berfikir

kritis dan kreatif siswa, melalui suatu *riddle* disebut juga sebagai media grafis yang berupa gambar di papan tulis, papan poster. Atau diproyeksikan dari suatu transparansi.

Tabel 1. Tahapan Model Pembelajaran Inquiri dengan Teknik Pictorial Riddle

No	Tahapan	Kegiatan
1	Penyajian Masalah	Siswa diundang kedalam suatu permasalahan berupa peristiwa yang menimbulkan teka-teki permasalahan yang diberikan ditampilkan dalam bentuk gambar.
2	Pengumpulan dan verifikasi data	Mengidentifikasi masalah secara berkelompok dari permasalahan yang diberikan.
3	Mengadakan eksperimen dan penginapan data	Melakukan pengamatan berdasarkan pada <i>riddle</i> (dalam bentuk gambar) yang mengandung permasalahan.
4	Merumuskan penjelasan	Siswa melakukan diskusi
5	Mengadakan analisis inquiri	Siswa melakukan tanya jawab

3. Keaktifan Belajar

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah untuk diamati.

Menurut Ahmadi dan Sofan (2011:32) keaktifan dalam pembelajaran sangat ditekankan baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minta, dan

kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus –menerus belajar. Menurut Sumiati (2007 :32) keaktifan belajar dapat ditempuh melalui upaya perorangan. Meskipun demikian, proses belajar selalu terjadi secara perseorangan, karena prosesnya terjadi dari dalam setiap individu (proses internal), seperti dalam proses penginderaan, mengelah ide- ide, menyatakan ide dan pikiran ataupun melakukan latihan. Menurut Mulyono (2011:26) keaktifan merupakan kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan- kegiatan yang dilakukan atau kegiatan- kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.

4. Motivasi Belajar

Motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga dapat mencapaujuan yang diharapkan.

Menurut Hanafiah (2009:26) motivasi belajar merupakan kekuatan (power motivation), daya pendorong (*driving force*),atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Menurut Sardiman (2001:75) motivasi belajar merupakan faktor psikis bersifat intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuh gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi kuat. Akan mempunyai banyak energy untuk melakukan kegiatan belajar. Menurut Uno (2009:22) Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar siswa sehingga tujuan yang dikehendaki dalam belajar itu tercapai.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini yaitu : Variabel bebas (X): Model Pembelajaran Iquri dengan Teknik *Pictorial Riddle*. Variabel terkat (Y) : Y1:Keaktifan Belajar dan Y2: Motivasi Belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS di SMA Negeri 2 Tanjung Raja yang berjumlah 46 siswa yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X IPS 1 dan X IPS 2. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagi kelas penelitian, yaitu kelas X IPS 2.

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian *Pre-Experimental Design* yaitu *One-Shot case study* karena rancangan ini berguna untuk mendapatkan informasi awal terhadap pertanyaan yang ada dalam penelitian dan menggunakan satu kelas yaitu X IPS 2 sebagai kelas eksperimen yang akan diterapkan model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle*.

Teknik Pengumpulan Data digunakan teknik observasi dan angket. Observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran untuk mengetahui proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajatrان inquiry dengan teknik *pictorial riddle*. Observasi dilakukan pada kelas X IPS 2 dan dibantu oleh guru mata pelajaran ekonomi menggunakan lebar observasi. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle*. Angket disebarkan kepada seluruh peserta didik untuk mengetahui data motivasi eksternal yang dimiliki siswa yaitu motivasi belajar siswa yang tidak bisa di amati secara langsung pada proses pembelajaran. Sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data terlebih dalu angket diuji cobakan selanjutnya dilakukan Uji Validitas dan realibilitas angket sehingga angket dinyatakan valid dan reliabel.

Uji hipotesis dilakukan setelah data diuji normalitasnya. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah telah terdistribusi normal atau tidak, sebab uji statistik parametris baru bisa digunakan apabila data terdistribusi normal. Uji Hipotesis dilakukan untuk membuktikan: (1) Apakah ada pengaruh model pembelajaran inkuiri dengan teknik pictorial riddle terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa SMA Negeri 2 Tanjung Raja (2) Apakah ada pengaruh model pembelajaran inkuiri dengan teknik *pictorial riddle* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa SMA Negeri 2 Tanjung Raja.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tanjung Raja yang berlokasi Jalan Sultan Mahmud Badaruddin II Tanjung Raja Kab. Ogan ilir. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS yang terdiri 2 kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 44 orang sampel dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yang dipilih dengan menggunakan satu kelas yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 23 orang.

Deskripsi Data Keaktifan Belajar Siswa

Untuk memperoleh data mengenai keaktifan belajar siswa pada saat proses pembelajaran, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Observasi dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen, 1 kali observasi sebelum penerapan model pembelajaran inkuiri dengan teknik *pictorial riddle* dan 3 kali observasi dengan selama penerapan model pembelajaran inkuiri dengan teknik *pictorial riddle* dilaksanakan. Observasi dilakukan oleh 2 observer yaitu peneliti dan dibantu

oleh guru mata pelajaran ekonomi mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Observer mengamati keaktifan belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan 5 indikator, yaitu aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengar, aktivitas menulis dan aktivitas mental.

Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar siswa diperoleh dari data angket yang disebarkan kepada seluruh siswa setelah 3 kali pertemuan yang terdiri dari 28 item pernyataan dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju

Uji Normalitas Data Observasi

Uji kenormalan data digunakan rumusan *Chi-Kuadratn*, data angket kampus Indralaya berdistribusi normal dengan per Nilai K sebesar -0,01. Harga ini terletak antara (-1) dan (+1) sehingga data ini terdistribusi normal karena kemencengan $(-1 < 0,001 < +1)$

Uji Normalitas Data Angket

Nilai K sebesar -0,01. Harga ini terletak antara (-1) dan (+1) sehingga data ini terdistribusi normal karena kemencengan $(-1 < 0,01 < +1)$.

Uji Hipotesis

Berikut ini uji hipotesis data mengenai keaktifan belajar siswa menggunakan statistik parametris dengan rumusan Uji-t yaitu sebagai berikut :

$$r_{xy} \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum X^2 Y^2)}} \text{ Dengan } t = \frac{r\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Berdasarkan perhitungan diatas dengan taraf kepercayaan 5% dan taraf kebebasan $(dk = 23-2) = 21$, maka t_{tabel} $(54,32 > 0,686)$ maka H_a diterima dan H_o

ditolak. Dalam hal ini artinya terdapat pengaruh model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Besarnya pengaruh dari model pembelajaran tersebut adalah $0,9928 \times 100\% = 99,28\%$ ini artinya 0,72% dipengaruhi faktor lain.

Berikut ini uji hipotesis data mengenai motivasi belajar siswa menggunakan statistic parametris dengan rumus Uji-t yaitu sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}} \text{ Dengan } t = \frac{r\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dengan taraf kepercayaan 5% dan taraf kebebasan (dk = 23-2) = 21, maka $t_{hitung} = 50,32$. Dan ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($50,32 > 0,686$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dalam hal ini artinya terdapat pengaruh model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Besarnya pengaruh dari model pembelajaran tersebut adalah $0,9139 \times 100\% = 91,39\%$ ini artinya 8,61% dipengaruhi faktor lain.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* ini merupakan suatu upaya pendidikan yang menekankan pada pengembangan motivasi dan keaktifan, baik pengembangan kemampuan imajinasi dan daya cipta maupun pengembangan kemampuan berpikir siswa, sehingga dalam proses pembelajaran disini siswa yang ada pada akhirnya akan berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dan tingkat motivasi belajar siswa. Sudirman dkk (1989:180) juga mengungkapkan teknik *pictorial riddle* adalah suatu teknik untuk mengembangkan keaktifan dan motivasi belajar dalam diskusi kelompok kecil maupun besar sehingga mereka dilatih untuk

berani mengemukakan ide dan gagasan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah serta menghargai pendapat teman – temannya.

Dari hasil analisa data observasi tingkat keaktifan belajar masing – masing siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* dikategorikan aktif karena dari 3 kali penerapan terdapat peningkatan yang signifikan, dengan persentasi sebesar 69% untuk pertemuan pertama, untuk pertemuan kedua keaktifan belajar siswa meningkat dengan persentasi 70% dan pada pertemuan ketiga keaktifan belajar siswa meningkat dengan persentasi sebesar 80%.

Untuk hasil analisa data angket pada kelas eksperimen melalui penerapan model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle*, dapat dilihat dari kategori penilaian motivasi belajar yaitu dengan persentase 61% untuk kategori sangat tinggi.

Sejalan dengan teori, hasil penilaian mengenai keaktifan dan motivasi belajar siswa yang didapat juga sama dengan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan peneliti dengan taraf signifikansi. Sebesar 5% dan dk sebesar 21 sehingga diperoleh Uji hipotesis keaktifan $t_{hitung} = 54,32$ dan $t_{tabel} = 0,686$. Ini berarti bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 2 di SMA Negeri 2 Tanjung Raja dan Uji hipotesis motivasi $t_{hitung} = 50,32$ dan $t_{tabel} = 0,686$. Ini berarti bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran inquiri dengan teknik *pictorial riddle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 2 Tanjung Raja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian analisis dan pengujian serta pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 2 Tanjung Raja dan ada pengaruh model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Hal ini dilihat dari analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji t. Dan model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle* yang diterapkan oleh peneliti telah terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui observasi yang telah dilakukan peneliti dan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle* ini sangat membangkitkan keaktifan dengan kriteria sangat aktif dan motivasi dengan kriteria sangat tinggi karena siswa tertarik dengan model pembelajaran tersebut melalui gambar – gambar yang dianalisis untuk menjawab pertanyaan sehingga terjadi tanya jawab dalam diskusi, namun siswa cenderung ribut karena berebut ingin lebih menonjol keaktifannya dan sering berebut tunjuk tangan dengan mengeluarkan suara sehingga terdengar ribut.

Cara untuk mengatasi kelemahan yang dapat peneliti identifikasi dalam penerapan model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle* yaitu : untuk guru, apabila ingin menerapkan model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle* hendaknya guru harus lebih tegas membuat peraturan terlebih dahulu agar tidak terjadi keributan dalam diskusi contohnya tidak boleh berebut tunjuk tangan dengan

mengeluarkan suara. Dengan adanya peningkatan keaktifan dan motivasi dalam belajar ekonomi dengan model pembelajaran inquiry dengan teknik *pictorial riddle* sehingga peneliti menyarankan guru untuk menerapkan model pembelajaran tersebut sebagai salah satu alternatif sistem mengajar dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dan Ilif Khoiru Ahmad. 2010 *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam kelas*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto .2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prkatik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimyanti dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hanafih, Nanag dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Kardi dan Nur .2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kunandar.2006. *Strategi Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo.
- Mulyono, Anton M. 2009. *Aktivitas Siswa*. Jakarta : Raja Grafindo
- Rahardja dan Mandala Manurung. 2008. *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Jakarta: FE UI
- Riduwan.2010. *Belajar Muda Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Roestiyah, NK.2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sanjaya.2006. *Proses Belajar Kreatif*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sardiman.2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers

Sardiman, Arief S, dkk.2009. *Media Pembelajaran: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers

Sardiman, N, dkk. 1989. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya

Sumiati.2007. *Keaktifan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Sund. 1993. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Sukimo.2010. *Ilmu Ekonomi*. Jakarta: Grafindo

Toeti dan Winaputra 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Triyanto.2010. *Model-model pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.