

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembinaan manusia secara jasmaniah dan rohaniyah. Artinya, setiap upaya dan usaha untuk meningkatkan kecerdasan anak didik berkaitan dengan peningkatan kecerdasan intelegensi, emosi dan kecerdasan spiritualnya (Basri, 2009:54).

Pendidikan mengalami suatu kemunduran. Hal tersebut mungkin dikarenakan belajar hanya sekedar “*transfer of knowledge*” saja tanpa adanya penerapan “nilai” pada diri peserta didik sehingga menimbulkan *output* yang kurang baik (Sardiman, 2014:52). Salah satu dampak yang terlihat yaitu masih banyak pelajar yang melakukan penyimpangan akhlak dan moral. Bahkan hal tersebut sangat tidak mencerminkan sebagai seorang pelajar yang memiliki pengetahuan. Sebagai petunjuk atau akibat dari “mengajar” yang hanya *transfer of knowledge*, dan subjek belajar seolah-olah hanya membutuhkan pengetahuan saja. Padahal tujuan belajar secara esensial, disamping untuk mendapatkan pengetahuan, juga untuk meningkatkan keterampilan dan pembinaan sikap mental.

Menurut Sardiman (2014: 52), belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Padahal pada dasarnya prinsip belajar merupakan usaha seseorang mengubah perilaku menuju kepada perubahan yang lebih baik. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian,

harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Sardiman, 2014:21).

Upaya peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi subsistem dalam suatu sistem mutu pendidikan, semua komponen yang terkait harus ikut bertanggung jawab dalam hal peningkatan mutu pendidikan tersebut. Subsistem yang pertama dan utama dalam peningkatan mutu pendidikan adalah faktor guru, di tangan guru hasil pembelajaran yang merupakan salah satu indikator mutu pendidikan lebih banyak ditentukan, yakni pembelajaran yang baik sekaligus bernilai sebagai pemberdayaan kemampuan (*ability*) dan kesanggupan (*capability*) peserta didik (Kunandar, 2009:24).

Untuk dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal dan peningkatan mutu tersebut tentu dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif yang dinamis untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pada proses belajar mengajar dikelas, sehingga dengan itu mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Upaya yang dilakukan yaitu dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas ini maka kekurangan dan kelebihan yang terjadi dalam proses mengajar dapat teridentifikasi dan terdeteksi, untuk selanjutnya dicari solusi yang tepat. Sedangkan penelitian kuantitatif gagal menjawab persoalan praktis yang dihadapi guru, sebab lebih cenderung untuk menemukan dan memformulasikan kaidah-kaidah umum. Para pengamat

pendidikan telah menemukan alternatif penelitian ilmiah yang secara langsung dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas praktik kependidikan, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (Kunandar, 2009:52).

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat salah satu materi yang harus ditempuh oleh peserta didik yaitu siswa dapat memahami tentang materi malaikat selalu bersamaku atau berkaitan dengan cara beriman kepada malaikat Allah materi tersebut sangat penting, karena dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik. Materi tersebut menekankan pada hafalan siswa terkait dengan nama-nama malaikat beserta tugasnya. Materi ini cenderung gampang untuk dipelajari tetapi sulit pada saat praktik dilakukan, terkadang siswa lupa akan nama-nama malaikat beserta tugasnya karena cukup banyak untuk dihafal. Siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui lebih tentang materi tersebut tetapi juga dapat diingat dan dipelajari makna dari setiap nama malaikat beserta tugasnya.

Materi Malaikat Selalu Bersamaku ini bersifat abstrak, sehingga memerlukan penyajian bahan pembelajaran dengan menggunakan konsep yang nyata. Guru harus bisa menerapkan konsep yang lebih konkret untuk materi ini agar lebih mudah diingat oleh siswa. Maka diperlukan cara yang kreatif dan inovatif untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran pada materi ini. Sehingga dengan adanya hal tersebut mampu menjadi solusi untuk mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran. Seperti menampilkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi tersebut.

Kenyataan yang terjadi setelah dilakukannya studi kasus pendahuluan di sekolah SMA Al-Islam Kota Bandung dengan kepala sekolah bernama E. Achmad Memed dengan jumlah guru sebanyak 22 orang, masih jauh dari kondisi ideal yang diharapkan. Kasus tersebut terlihat jelas dapat dibuktikan di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung. Terdapat banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut salah satunya faktor metode pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran masih bersifat konvensional, yakni guru lebih bersifat aktif sedangkan peserta didik bersifat pasif, hal tersebut menyebabkan pembelajaran lebih terasa monoton dan membosankan. Padahal seharusnya pembelajaran tidak hanya dari satu arah tapi juga dua arah, peserta didik juga dituntut untuk berperan secara aktif dan berpikir secara kritis pada proses pembelajaran. Metode yang inovatif dan menyenangkan juga menjadi suatu hal yang sangat sentral dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar siswa menurut Sardiman AM (2012: 24) juga dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Karena belajar akan lebih efektif, bila didorong dengan motivasi, terutama motivasi dari dalam/dasar kebutuhan/kesadaran atau *intrinsic motivation*, lain halnya belajar dengan rasa takut atau dibarengi dengan rasa tertekan dan menderita. Tidak adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu berjalannya proses pembelajaran juga dapat menjadi penyebab kurangnya motivasi siswa dalam belajar, seperti tidak adanya infokus di kelas. Karena media pembelajaran sangat penting dalam membantu dan mempermudah terlaksananya proses pembelajaran.

Kurangnya kesadaran pada diri siswa akan pentingnya mata pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan keingintahuan siswa terkait mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peserta didik bersikap acuh tak acuh bahkan tidak mengikuti berlangsungnya pembelajaran. Kurangnya motivasi belajar siswa dilihat dari masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran ada yang main hp di kelas, mendengarkan musik menggunakan headset, mengobrol, tidur saat jam pelajaran dan makan di kantin pada jam pelajaran.

Hal tersebut tentu menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara harapan, tujuan dan fungsi Pendidikan Nasional yang ingin dicapai dengan kenyataan yang terjadi yang masih jauh dari harapan. Berdasarkan kepada *undang-undang Republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada Bab II pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional* yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang MahaEsa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga Negara yang demokrat dan bertanggung jawab” (Pidarta, 2007:45).

Perbedaan secara signifikan yang terjadi antara harapan dengan realita kondisi yang ada di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung. Beberapa kemungkinan penyebab rendahnya pemahaman peserta didik yang telah dipaparkan dan faktor yang dianggap paling dominan sehingga berakibat pada

rendahnya nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal yang tidak tercapai adalah: Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran selama ini masih terbatas pada metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Penggunaan metode yang menekankan siswa sebagai partisipan aktif belum pernah dilakukan dalam pembelajaran. Kondisi tersebut juga menimbulkan rendahnya motivasi belajar siswa yang berpengaruh juga pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Maka harus dicari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran PAI di Kelas X khususnya, dan di SMA Al-Islam Kota Bandung secara keseluruhan. Maka dengan adanya masalah tersebut peneliti menggunakan judul “PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* BERBASIS *PICTORIAL RIDDLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI MATERI MALAIKAT SELALU BERSAMAKU” di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung.

Pada model *Pictorial Riddle*, permasalahan yang harus diselesaikan siswa yaitu berupa gambar Riddle atau gambar teka-teki yang di dalamnya berisi suatu konsep dari materi yang akan diajarkan, dan penyelesaian masalah dilakukan dengan cara berdiskusi melalui kelompok kecil maupun besar (Haryono, 2012:109).

Penerapan metode *Pictorial Riddle* pada permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Malaikat Selalu Bersamaku di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung dianggap cocok dan sesuai

untuk mengatasi permasalahannya yang ada. Model pembelajaran *Pictorial Riddle* juga belum diterapkan dan diuji cobakan di sekolah SMA Al-Islam Kota Bandung untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah tersebut.

Oleh karena itu, dengan adanya penerapan model pembelajaran *Pictorial Riddle*, diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Malaikat Selalu Bersamaku di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Malaikat Selalu Bersamaku di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung?
2. Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Pictorial Riddle* yang terjadi pada siklus I untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Malaikat Selalu Bersamaku di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa pada siklus II setelah diterapkan model pembelajaran *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Malaikat Selalu Bersamaku di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

1. Motivasi belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Malaikat Selalu Bersamaku di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung.
2. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Pictorial Riddle* yang terjadi pada siklus I untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Malaikat Selalu Bersamaku di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung.
3. Motivasi belajar siswa pada siklus II setelah diterapkan model pembelajaran *Pictorial Riddle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Malaikat Selalu Bersamaku di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Untuk pengembangan keilmuan dibidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - b. Untuk meningkatkan motivasi belajar metode pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi siswa:
 - a. Meningkatkan motivasi, penghayatan dan penerapan materi oleh siswa melalui model Pembelajaran *Pictorial Riddle* sehingga Pembelajaran mudah diterima oleh peserta didik dan motivasi mereka pada saat pembelajaran dapat meningkat.
 - b. Meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran.
 - c. Meningkatkan partisipasi siswa terhadap pembelajaran.

- d. Membangkitkan sikap positif terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung sehingga mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak lagi menjadi mata pelajaran yang membosankan dan monoton untuk dipelajari, tetapi menjadi mata pelajaran yang menarik dan menyenangkan.
 - e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa sehingga siswa benar-benar mampu memperoleh nilai yang maksimal.
- b) Bagi Guru:
- a. Pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses pembelajaran yang ditempuh.
 - b. Sebagai pemandu materi pembelajaran yang dipelajari beserta langkah-langkah operasional.
 - c. Menginformasikan sejumlah penemuan baru.
 - d. Memperbaiki cara atau metode pembelajaran.
 - e. Merupakan pengayaan kemampuan dan keterampilan profesional pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.
 - f. Membantu meningkatkan kualitas guru dan pembelajarannya melalui model pembelajaran *Pictorial Riddle* dalam upaya memaksimalkan potensi siswa dengan memahami materi beriman kepada malaikat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c) Bagi Sekolah

- a. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI akan bermanfaat sekali terhadap sekolah untuk meningkatkan prestasi dan nilai kemajuan sekolah.
- b. Dengan ditemukan dan diterapkannya model pembelajaran *Pictorial Riddle*, proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih berkualitas.

d) Bagi Pengembang Kurikulum

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk menambah khazanah dan pengembangan pembelajaran dengan berbagai strategi, pendekatan dan metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PAI.

e) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kaitannya dengan peningkatan Standar Nasional Pendidikan di sekolah yang akan diteliti.

E. Kerangka Pemikiran

Model Pembelajaran Inquiry

Model pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melatih siswa untuk berfikir kritis dan analitis, yang menekankan pada kegiatan mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dihadapi melalui proses tanya jawab (Sanjaya 2011:196).

Menurut Joyce & Weil (1980) dalam Hendarwati (2013: 62-3) inkuiri memiliki enam langkah dalam proses pembelajarannya. Langkah-langkah tersebut yaitu: (1) orientasi masalah, yang dilakukan oleh guru yakni dengan mengenalkan permasalahan yang harus dipecahkan kepada siswa;

(2) merumuskan masalah. Perumusan masalah nantinya akan membawa siswa menemukan jawaban dari persoalan yang ada; (3) mengajukan hipotesis atau jawaban sementara dari permasalahan; (4) mengumpulkan data, merupakan kegiatan mengumpulkan dan menyusun informasi untuk menguji hipotesis yang diajukan; (5) menguji hipotesis merupakan proses menemukan jawaban yang sesuai dengan data yang sudah dikumpulkan; serta (6) merumuskan kesimpulan dengan cara mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Berdasarkan uraian tentang langkah-langkah dan fase dalam model pembelajaran inkuiri, diketahui bahwa inkuiri dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif siswa, karena kegiatan yang dilakukan selain menumbuhkan cara berpikir kritis siswa, juga dapat melatih siswa mengembangkan kemampuan sosialnya. Dasar pemikiran model pembelajaran inkuiri yaitu untuk membimbing siswa mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan, yang nantinya melalui kegiatan tersebut dapat membuat materi atau konsep yang diperoleh siswa dapat bertahan lebih lama dan bermakna.

Model Pembelajaran Inkuiri Tipe *Pictorial Riddle*

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai model pembelajaran *Pictorial Riddle* yang meliputi: pengertian, langkah-langkah pembelajaran, kelebihan dan kekurangan model *Pictorial Riddle*.

Pengertian Model Pembelajaran *Pictorial Riddle*

Model pembelajaran *Pictorial Riddle* merupakan salah satu bagian dari model inkuiri karena dalam proses pembelajaran menekankan pada kegiatan tanya jawab dan menemukan sendiri sebuah konsep. Proses pembelajaran *Pictorial Riddle* juga menekankan pada pengembangan kemampuan tanya jawab dan menemukan sendiri pada diri siswa melalui sebuah permasalahan. Pada model *Pictorial Riddle*, permasalahan yang harus diselesaikan siswa yaitu berupa

gambar Riddle atau gambar teka-teki yang di dalamnya berisi suatu konsep dari materi yang akan diajarkan, dan penyelesaian masalah dilakukan dengan cara berdiskusi melalui kelompok kecil maupun besar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Haryono (2012: 109) bahwa:

Pictorial Riddle adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta didik di dalam situasi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papantulis, papan poster, atau diproyeksikan, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut.

Langkah-langkah pembelajaran *Pictorial Riddle* yaitu sebagai berikut:

1. Disajikan permasalahan kepada siswa berupa gambar peristiwa yang menimbulkan teka-teki. Gambar yang digunakan dapat berupa gambar yang menunjukkan benar dan gambar yang salah. Siswa mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru secara berkelompok.
2. Siswa mengidentifikasi masalah secara berkelompok.
3. Siswa melakukan pengamatan berdasarkan gambar riddle yang mengandung permasalahan.
4. Siswa merumuskan penjelasan melalui diskusi.
5. Siswa mengadakan analisis inkuiri melalui tanya jawab (Samsudin (2010)).

Sumber lain yang mengatakan langkah-langkah model pembelajaran

Pictorial Riddle antara lain:

- a. Memilih beberapa suatu ilustrasi atau gambar yang akan diajarkan.
- b. Menunjukkan suatu ilustrasi atau gambar yang dapat menggambarkan konsep atau situasi tertentu.

- c. Menunjukkan suatu prosedur yang tidak sewajar-wajarnya. Setelah itu, guru bisa langsung menanyakan untuk membenarkan dengan menanyakan posisi yang salah dari *riddle* itu.
- d. Guru dituntut untuk memuat beberapa pertanyaan yang berbentuk *divergent*. Pertanyaan itu mestinya diarahkan untuk membantu siswa untuk memperoleh konsep dan prinsip yang telah ada di dalamnya (Rudi Hartono 2013:75-76).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri dengan tipe *Pictorial Riddle* merupakan model pembelajaran dimana dalam proses pelaksanaannya menggunakan gambar teka-teki. Gambar teka-teki dimaksudkan sebagai permasalahan yang harus dipecahkan siswa, dan diharapkan model ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah. Sehingga motivasi siswa untuk belajar juga lebih meningkat. Proses pemecahan masalah dilakukan melalui kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa. Untuk dapat melaksanakan model ini, guru hendaknya merencanakan proses pembelajaran dengan matang, termasuk di dalamnya membuat rancangan gambar yang akan dijadikan sebagai bahan permasalahan.

Motivasi Belajar

Slameto (1995: 170) menjelaskan bahwa motivasi berkaitan erat dengan minat, konsep diri, sikap dan sebagainya. Oleh karena itu motivasi memiliki peranan penting dalam belajar.

Dari konsep diatas, menunjukkan bahwa motivasi merupakan suatu yang sangat esensial dalam belajar dengan kata lain belajar tanpa tidak akan berhasil dengan baik, bisa kita simpulkan agar siswa selalu belajar dengan baik dan penuh

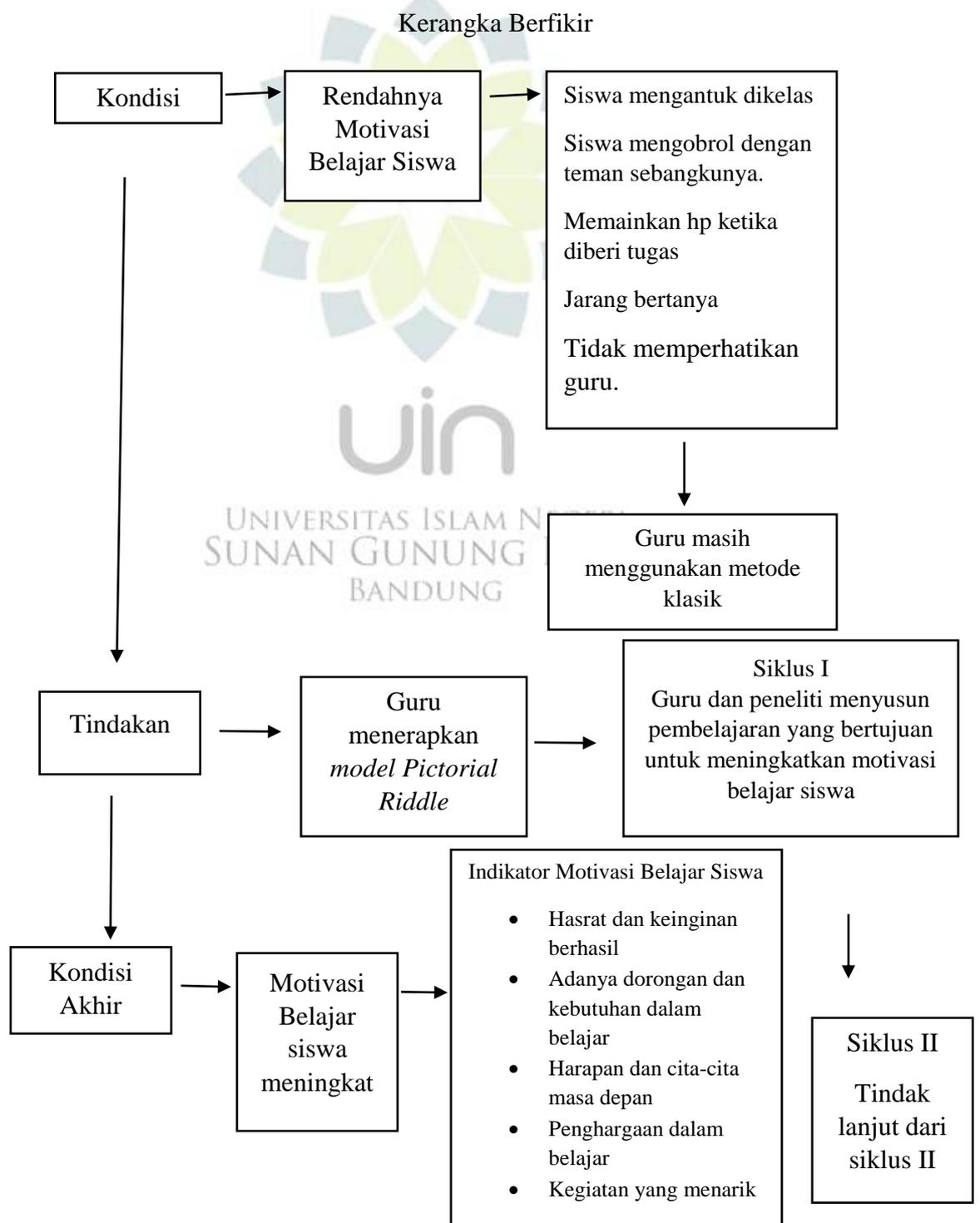
semangat, maka hendaknya guru dapat membangkitkan dan mengembangkan motivasi dengan berbagai macam hal. Ada empat faktor utama yang mempengaruhi proses belajar mengajar, yakni tujuan, bahan, metode atau model, alat dan penilaian (Nana Sujana, 2009:22).

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (Suprijono, 2013:163) dapat diklasifikasi sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, maka dilakukan penerapan model pembelajaran *Pictorial Riddle* pada materi Malaikat Selalu bersamaku Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berikut merupakan bagan yang menggambarkan proses dari Penelitian Tindakan Kelas. Seperti yang dijelaskan pada gambar dibawah ini:

Bagan 1.1



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi, perkiraan, atau dugaan sementara mengenai suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data dan fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel (Sedarmayanti dalam Yaya Suryana dan Tedi Priatna, 2008 : hlm 123).

Berdasarkan permasalahan yang ada maka akan dilakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *Pictorial Riddle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Malaikat Selalu Bersamaku, diduga setelah diterapkan metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X SMA Al-Islam Kota Bandung.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Rahmadani pada tahun 2012 tentang peningkatan motivasi dan prestasi belajar matematika melalui pembelajaran *Discovery Inquiry Type Pictorial Riddle* bagi siswa kelas VII semester genap Smp Negeri 2 Juwangi Boyolali tahun ajaran 2011/2012. Skripsi pada Program Studi S1 Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika, hal itu terlihat dari peningkatan 1) Antusias dalam mengikuti pembelajaran sebelum tindakan sebesar 29,03%, di akhir tindakan mencapai 74,19%. 2) Antusias mengerjakan soal diskusi sebelum tindakan sebesar 12,9%, di akhir tindakan mencapai 45,16%. 3) Antusias mempresentasikan hasil pekerjaan sebelum tindakan sebesar 9,68%, di

akhir tindakan mencapai 41,94%. 4) Memberikan tanggapan dari guru atau siswa lain sebelum tindakan sebesar 6,45%, di akhir tindakan mencapai 24,14%, 5) menanyakan yang belum jelas sebelum tindakan sebesar 9,68%, di akhir tindakan sebesar 32,25%. Hasil tes tertulis yang dilakukan sebelum dan sesudah penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada prestasi belajar matematika siswa. Sebelum adanya tindakan kelas prestasi belajar matematika siswa sebesar 54,84%, di akhir tindakan mencapai 83,87%. Kesimpulan penelitian ini yaitu melalui pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Salahudin As'ad pada tahun 2016 tentang pengaruh pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas X teknik audio video SMKN 3 mataram mata pelajaran Teknik Elektronika dasar. Thesis pada program S2 di Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai postes hasil belajar untuk kelas eksperimen adalah 72,9 dengan ketuntasan klasikal sebesar 53%, sedangkan rata-rata untuk kelas kontrol 66,1 dengan ketuntasan klasikal 45%. Hasil penelitian untuk minat menunjukkan hasil bahwa rata-rata minat peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 79,8, dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan rata-rata minat peserta didik pada kelas kontrol sebesar 74,4, dengan kategori tinggi. Hasil uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa nilai sig yang diperoleh lebih kecil dari nilai alpha ($0,011 < 0,05$ dan $0,00 < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa H_0

ditolak dan Ha diterima yaitu pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 3 Mataram pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar. Kata kunci: Inkuiri terbimbing, Hasil belajar kognitif, Minat belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sumardi pada tahun 2012 tentang peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang (Kubus dan Balok) melalui strategi pembelajaran *Pictorial Riddle* pada kelas VIII SMP Negeri 3 Colomadu. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian adalah ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika yang dapat dilihat dari meningkatnya indikator keaktifan dan hasil belajar matematika meliputi: 1) antusias mengikuti pembelajaran sebelum tindakan 73,3 %, putaran I 90 %, dan putaran II 93,3 %, 2) antusias mengerjakan soal sebelum tindakan 53,3 %, putaran I 63,3 %, dan putaran II 80 %, 3) antusias mengemukakan pendapat sebelum tindakan 10 %, putaran I 16,7 %, dan putaran II 23,3 %, 4) antusias mempresentasikan hasil pekerjaan sebelum tindakan 16,7 %, putaran I 23,3 %, dan putaran II 33,3 %, 5) siswa yang nilainya lebih dari KKM sebelum tindakan 83,3 %, putaran I 90 %, dan putaran II 96,7 %. Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Pictorial Riddle*

dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika.

4. Jurnal ini dibuat oleh Fajar Rivi Jannati; Pujiastuti; Jekti Prihatin tentang penerapan model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Metode *Pictorial Riddle* pada pelajaran biologi siswa kelas XI IPA 4 MAN 2 Jember tahun pelajaran 2014/2015. Desain penelitian ini menggunakan model siklus Kemmis & McTaggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar Biologi. Rata-rata aktivitas belajar siswa prasiklus sebesar 52,48, siklus 1 sebesar 64,8 dan siklus 2 sebesar 76,48. Peningkatan aktivitas siswa dari pra siklus ke siklus 2 sebesar 24%. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Biologi siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar kognitif prasiklus sebesar 8,82%, meningkat menjadi 52,94% pada siklus 1, sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siklus 2 meningkat menjadi 85,29%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 2 sebesar 76,47%. Rata-rata kelas hasil belajar afektif siklus 1 sebesar 78,82 meningkat menjadi 83,9 pada siklus 2. Rata-rata aspek psikomotorik semakin meningkat juga dengan persentase 82,17% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 88,11% pada siklus 2. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa *Guided Inquiry* dengan metode *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
5. Jurnal ini dari penelitian yang dilakukan oleh Siti Marfuah pada tahun 2016 tentang *Pictorial Riddle* melalui pembelajaran *Attention, Relevance,*

Confidence, Satisfaction (ARCS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi berprestasi siswa pada kelas V SD Negeri 4 Rendeng Kudus. Berdasarkan analisis data diketahui bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebesar 82,75, sedangkan rata-rata motivasi berprestasi siswa sebesar 80,31. Berdasarkan pengujian hipotesis, rata-rata kemampuan pemecahan masalah dan motivasi berprestasi siswa kelas V SD Negeri 4 Rendeng lebih dari atau sama dengan 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *pictorial riddle* melalui pembelajaran ARCS dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi berprestasi siswa.

