

**PENGARUH MODEL PAIKEM TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI
PADA MATERI POKOK PASAR DI KELAS X
SMA NEGERI 1 SIBUHUAN**

HUSNA KHAIRANI HASIBUAN

NPM : 10050222

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mahasiswa STKIP “Tapanuli Selatan” Padangsidempuan

ABSTRACT

The background of this research problem of low student test results in the subject matter of market in Class X SMA Negeri 1 Sibuhuan. This study aimed to examine the effect of using learning Visual Basic Media on learning outcomes of students in the subject matter of inflation in Class X SMA Negeri 1 Sibuhuan. The population in this study were all students of Class X SMA Negeri 1 Sibuhuan consists of 11 classes totaling 443 students. The sampling technique used was random sampling technique. Thus obtained sample are 40 students. Based on calculations on statistical analysis shows that the average value of the learning Visual Basic Media using in the subject matter of inflation in Class X SMA Negeri 1 Sibuhuan of 2.78 with categories " good " , while the social of learning outcomes of students in the subject matter of market before the use of the learning Paikem Model obtained an average value of 64.38 . with categories " Enough " and after the use of Paikem Model obtained average value 78.87 . with categories " good / Completed ". For signaling hypothesis upheld in this study received or rejected , then the inferential analysis using the formula test " t - test" . The score of "t" _{test} is bigger than "t" _{table} (12,28 > 1,68). It means that the alternative hypothesis formulated in this research can be accepted the truth.

Key words : paikem model, market .

PENDAHULUAN

Belajar senantiasa dilakukan oleh setiap orang, bahkan dapat dikatakan sebagai suatu kebutuhan. Kebutuhan akan belajar harus dipenuhi dengan bahasa maupun penguasaan yang seimbang agar dapat memberi kepuasan, sedangkan rasa puas itu sendiri tercapai jika memperoleh keberhasilan. Oleh karena itu, tiap orang yang belajar ingin berhasil dan ingin mendapat kepuasan atas hasil yang diperoleh. Hal ini berlaku juga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah lanjutan pertama.

Pemahaman mendasar mengenai Ekonomi di sekolah dapat meningkatkan sikap sosial di lapangan serta pengetahuan, dan keterampilan. Nilai-nilai yang

diperoleh dalam mata pelajaran Ekonomi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Bagi seorang guru bidang studi Ekonomi sudah sewajarnya memiliki suatu strategi pembelajaran siswa yang dinamis dan kondusif sesuai dengan kondisi yang ada, sehingga guru Ekonomi diharapkan harus lebih bijaksana dalam mencapai tujuan pengajaran yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, seorang guru Ekonomi harus dapat mendorong perkembangan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran khususnya pada materi pokok pasar.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diperlukan kejelian seorang guru dalam memilih metode pembelajaran dan penguasaan materi untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi, sehingga dapat diketahui peserta didik kurang memahami dan menguasai materi yang diajarkan, karena dalam pembelajaran pasar siswa kurang aktif dalam pembelajaran bahkan takut disuruh untuk menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil ulangan Ekonomi siswa SMA Negeri 1 Sibuhuan pada materi pokok pasar berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran saat dilakukan wawancara diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 61. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seharusnya 70. Jika perolehan nilai siswa tersebut dipersentasekan maka 55% siswa belum mampu menguasai materi pokok pasar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Ekonomi masih perlu ditingkatkan. (Daftar Kumpulan Nilai Harian SMA Negeri 1 Sibuhuan, 2013/2014).

Fenomena-fenomena yang digambarkan di atas kemungkinan disebabkan oleh berbagai faktor. Secara universal faktor-faktor tersebut ada yang bersumber dari diri siswa yaitu bakat dan minat siswa memasuki sekolah, tingkat inteligensi siswa, siswa belum memiliki semangat belajar yang baik. Dan dapat juga dipengaruhi faktor yang datang dari luar diri siswa seperti pendekatan belajar yang digunakan guru belum membangun semangat belajar bagi siswa, metode yang digunakan kurang tepat, dukungan sarana dan prasarana masih kurang, lingkungan dan lain-lain.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk pengendalian pendidikan SMP baik secara internal maupun eksternal. Secara internal SMA Negeri 1 Sibuhuan telah melakukan kegiatan MGMP demi peningkatan mutu pendidikan dan kepala sekolah tetap melakukan pembinaan rutin melalui rapat mingguan, rapat bulanan, dan rapat triwulan, serta melakukan evaluasi kinerja guru melalui supervisi kepada guru baik itu secara individu maupun secara kelompok. Akan tetapi hasil belajar siswa masih rendah.

Apabila kondisi ini terus menerus dibiarkan maka mutu pendidikan akan semakin rendah dan pada akhirnya tujuan intruksional/tujuan mata pelajaran/kompetensi dasar tidak tercapai serta tujuan pendidikan nasional juga tidak akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru di kelas adalah dengan menggunakan model PAIKEM yaitu yang mengutamakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Pembelajaran Model PAIKEM terhadap hasil belajar Ekonomi Pada Materi pokok Pasar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan.

2. Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokoko Pasar

Salah satu materi pelajaran Ekonomi adalah masalah pasar. Menurut Rommel (2010:84), “Pasar adalah sarana bertemunya pembeli dan penjual, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk melakukan transaksi jual beli”. Selanjutnya menurut Sonny (2007:190), “Struktur pasar atau yang dikenal dengan bentuk pasar merupakan bentuk pasar yang dihadapi perusahaan yang dibagi secara umum yaitu struktur pasar penjualan dan struktur pasar pembelian.” Demikian juga Rommel (2010:84-89), menyatakan bahwa, jenis-jenis pasar menurut organisasi atau struktur pasarnya, yaitu : 1.Pasar persaingan sempurna, 2. Pasar Monopoli, 3. Pasar Monopolistik, dan 4.Pasar Oligopoli.

Jenis pasar persaingan sempurna terjadi ketika jumlah produsen sangat banyak sekali dengan memproduksi produk yang sejenis dan mirip dengan jumlah konsumen yang banyak. Menurut Prathama (2006:66), “Pasar persaingan sempurna adalah pasar dimana jumlah perusahaan yang masuk pasar sangat banyak dan kemampuan perusahaan dianggap sedemikian kecilnya, sehingga tidak mampu mempengaruhi pasar.” Kemudian menurut Sonny (2006:198), “Pasar persaingan sempurna adalah salah satu struktur pasar yang ditandai oleh tidak adanya persaingan yang bersifat pribadi diantara perusahaan-perusahaan individu yang ada didalamnya.” Contoh produknya adalah seperti beras, gandum, batubara, kentang, dan lain-lain.

Jenis pasar persaingan sempurna terjadi ketika jumlah produsen sangat banyak sekali dengan memproduksi produk yang sejenis dan mirip dengan jumlah konsumen yang banyak. Pada pasar persaingan sempurna, strategi efisiensi untuk menghasilkan produk dengan biaya relatif murah menjadi strategi yang umum dilakukan oleh perusahaan untuk bersaing atau merintis ekspansi di dalam jangka panjang. Jika suatu perusahaan tidak mampu bekerja efisien sehingga biaya rata-rata diatas harga pasar maka perusahaan berpotensi untuk bangkrut atau keluar dari pasar. Perusahaan yang mampu efisien di dalam jangka panjang atau bekerja pada skala ekonomis akan sekaligus menciptakan hambatan bagi perusahaan baru untuk masuk pasar.

Dalam pasar persaingan sempurna merupakan suatu pasar di mana terdapat begitu banyak penjual sehingga tindakan masing-masing penjual tidak bisa mempengaruhi harga pasar yang berlaku, baik dengan merubah jumlah penawarannya maupun harga produknya. Dalam pasar persaingan sempurna harga ditentukan oleh pasar baginya, dengan demikian penjual dalam pasar ini adalah sebagai "price taker"; penjual dapat menjual semua produk yang ingin dijualnya dengan harga pasar yang berlaku. Harga terbentuk melalui mekanisme pasar dan hasil interaksi antara

penawaran dan permintaan sehingga penjual dan pembeli di pasar ini tidak dapat mempengaruhi harga dan hanya berperan sebagai penerima harga.

Barang satu dengan lainnya adalah sama persis; produksi satu perusahaan merupakan substitusi yang sempurna bagi hasil produksi perusahaan lainnya. Barang dan jasa yang dijual di pasar ini bersifat homogen dan tidak dapat dibedakan. Semua produk terlihat identik. Pembeli tidak dapat membedakan apakah suatu barang berasal dari produsen A, produsen B, atau produsen C? Oleh karena itu, promosi dengan iklan tidak akan memberikan pengaruh terhadap penjualan produk.

Dari defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pasar persaingan sempurna adalah suatu pasar di mana terdapat begitu banyak penjual sehingga tindakan masing-masing penjual tidak bisa mempengaruhi harga pasar yang berlaku, baik dengan merubah jumlah penawarannya maupun harga produknya.

Pasar monopoli merupakan suatu bentuk interaksi antara permintaan dan penawaran di mana hanya ada satu penjual atau produsen yang berhadapan dengan banyak pembeli atau konsumen. Menurut Prathama (2008:158), “Pasar monopoli adalah pasar bila hanya ada satu produsen atau penjual tanpa pesaing langsung maupun tidak langsung.” Hal ini sejalan dengan pendapat Rommel (2010:87), Pasar monopoli adalah bentuk organisasi pasar yang terdiri dari satu perusahaan sebagai penjual tunggal atas suatu barang yang tidak memiliki substitusi yang mirip di pasar. Contohnya seperti perusahaan listrik negara. Perusahaan monopolis tidak selalu memperoleh keuntungan lebih; mungkin perusahaan hanya menerima keuntungan normal, bahkan dalam jangka pendek bisa menderita rugi.

Dari defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa persaingan monopoli adalah suatu pasar di mana hanya terdapat satu penjual saja. Tidak ada substitusi bagi barang-barang atau jasa-jasa yang ditawarkan monopolis. Jadi, pasar monopoli sama sekali tidak ada persaingan, baik nyata maupun potensial.

Pasar Monopolistik merupakan salah satu bentuk pasar di mana terdapat banyak produsen yang menghasilkan barang serupa tetapi memiliki perbedaan dalam beberapa aspek. Penjual pada pasar monopolistik tidak terbatas, namun setiap produk yang dihasilkan pasti memiliki karakter tersendiri yang membedakannya dengan produk lainnya. Struktur pasar monopolistik terjadi manakala jumlah produsen atau penjual banyak dengan produk yang serupa/sejenis, namun di mana konsumen produk tersebut berbeda-beda antara produsen yang satu dengan yang lain. Menurut Sonny (2006:285), Pasar persaingan monopolistik adalah suatu pasar dimana terdapat banyak produsen yang menghasilkan barang yang berbeda corak. Hal ini sejalan dengan pendapat Rommel (2004:84) bahwa, “Pasar persaingan monopolistik adalah bentuk struktur pasar yang terdiri dari banyak perusahaan yang menjual suatu barang terdiferensiasi, mirip namun tidak identik.” Contoh pruduk pasar persaingan monopolistik adalah seperti makanan ringan (snack), nasi goreng, pulpen, buku, dan sebagainya.

Menurut Masyhuri (2007:188), “Pada prinsipnya pasar monopolistik terdapat sejumlah besar penjual atau produsen yang menjual suatu barang yang tidak homogen artinya berbeda satu sama lain tetapi dapat memenuhi kebutuhan yang sama sehingga barang yang satu merupakan barnga pengganti pada barang lain”. Persaingan

monopolistis adalah suatu bentuk pasar di mana terdapat banyak penjual, masing-masing menjual suatu macam produk tertentu yang dengan suatu cara diperbedakan antara satu penjual dengan penjual lainnya, yaitu terdapat unsur-unsur diferensiasi produk. Perbedaan ini bisa berupa merk, warna, bungkus atau pelayanan penjualan.

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa penguasaan struktur pasar adalah penguasaan siswa tentang materi struktur pasar yang dilihat dari struktur persaingannya, seperti pasar persaingan sempurna, pasar monopoli, dan pasar persaingan monopolistik.

3. Hakikat Pembelajaran Model PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).

Salah satu pendekatan atau model pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah adalah PAIKEM. Pendekatan PAIKEM merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana siswa terlibat aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan saat proses belajar di sekolah. Dalam melaksanakan PAIKEM dalam kelas, diperlukan guru yang kreatif. Guru yang bukan sekedar melaksanakan tugasnya sebagai rutinitas. PAIKEM memerlukan guru yang selalu mau mencoba melakukan pembaharuan dan perubahan, dan mau mencoba sesuatu yang baru.

Menurut Jauhari (2011:151) PAIKEM didefinisikan sebagai “Pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan”. Dengan demikian, para siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan.

Senada dengan itu Budimansyah, dkk. (2010:94) mengatakan bahwa “PAIKEM adalah pendekatan atau model pembelajaran yang memperhatikan beberapa karakteristik pembelajaran sebagai berikut: aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PAIKEM adalah pendekatan atau model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi terampil dalam belajar sehingga dalam pembelajaran PAIKEM siswa terlibat menjadi belajar aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran PAIKEM menurut Harjanto dalam Budimansyah, dkk. (2010:76) menguraikan sebagai berikut:

- 1) Guru dan siswa meninjau ulang pelajaran yang lampau.
- 2) Guru senantiasa menyajikan ide baru dan perluasan konsep.
- 3) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dalam interaktif dengan cara belajar kelompok.
- 4) Siswa belajar sendiri dalam kelompok dengan perluasan konsep.
- 5) Hasil kerja individu atau kelompok dilaporkan, kemudian dipresentasikan.
- 6) Anak diajak bermain dengan tujuan untuk memperdalam materi.

7) Pekerjaan rumah yang diberikan guru harus dikoreksi dan dinilai.

Menurut Jahuhari (2011:156) bahwa “Adapun komponen yang terdapat dalam pendekatan pembelajaran PAIKEM adalah: 1) aktif, 2) inovatif, 3) kreatif, 4) efektif, dan 5) menyenangkan. Hal yang sama dikatakan Budimansyah (2010:70) bahwa komponen yang terdapat dalam pembelajaran PAIKEM adalah: 1) aktif, 2) inovatif, 3) kreatif, 4) efektif, dan 5) menyenangkan.

Dari pendapat ahli tersebut penulis akan membahas lebih lanjut tentang pembelajaran: 1) aktif, 2) inovatif, 3) kreatif, 4) efektif, dan 5) menyenangkan. Hal itu diuraikan berikut ini:

a. Pembelajaran Aktif

Secara harfiah *aktif* artinya terbiasa berbuat segala hal dengan menggunakan segala daya. Menurut Jauhari (2011:156) “Pembelajaran aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan sritual. Sedangkan menurut Budimansyah, dkk. (2010:70) mengatakan bahwa “Pembelajaran aktif adalah bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan mencari data informasi yang mereka perlukan memecahkan masalah. Selanjutnya Ibrahim (2010:26) mengatakan bahwa “Untuk mengaktifkan siswa maka guru hendaknya merencanakan pengajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas dalam belajar”. Hakim (2009:54) mengatakan bahwa “Pembelajaran aktif adalah kegiatan mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan mata pelajaran yang dipelajarinya”. Selanjutnya Menurut Silberman dalam Asmani (2010:65) mengatakan bahwa:

Menurut Taslimuharram dalam Jauhari (2011:156) mengatakan bahwa “Sebuah proses belajar dikatakan aktif (*active learning*) apabila mengandung: 1) keterlekatan pada tugas (*commitment*), 2) tanggung jawab (*responsibility*), 3) motivasi (*motivation*). Lebih lanjut Jauhari (2011:156) menguraikan bahwa “Dalam situasi pembelajaran, adapun yang dimaksud dengan guru dan siswa yang bertindak aktif yaitu: Guru aktif: 1) memberikan umpan balik, 2) mengajukan pertanyaan yang menantang, dan 3) mendiskusikan gagasan siswa. Sedangkan siswa aktif dalam hal: 1) bertanya/meminta penjelasan, 2) mengemukakan gagasan, dan 3) mendiskusikan gagasan orang lain dan gagasannya sendiri”.

Dari pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam situasi pembelajaran, hingga siswa tersebut aktif dalam bertanya dan menemukan informasi dalam pembelajaran.

b. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang memperkenalkan sesuatu hal yang baru. Membangun sebuah pembelajaran inovatif bisa dilakukan dengan cara yang diantaranya menampung setiap karakteristik siswa dan mengukur kemampuan/daya serap setiap siswa. Menurut Mcleod dalam Jauhari (2011:158) mengatakan bahwa “Pembelajaran inovatif diartikan sebagai *something newly*

introduced such as method or device. Berdasarkan hal itu, segala aspek (metode, bahan, seperangkat dan sebagainya) dipandang baru atau bersifat inovatif apabila metode dan sebagainya itu berada atau sebelum dilaksanakan oleh guru meskipun semua itu bukan barang baru bagi guru lain”.

Sedangkan Budimansyah, dkk. (2010:9) mengatakan bahwa “Pembelajaran yang inovatif merupakan pembelajaran yang memerlukan guru selalu mau mencoba melakukan pembaharuan dan perubahan, dan mau mencoba sesuatu hal yang baru dalam pembelajaran. Misalnya menerapkan metode pembelajaran yang menyesuaikan keadaan siswa”.

Dari pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang memperkenalkan sesuatu hal yang baru, baik penggunaan sarana dan prasarana, metode pembelajaran.

c. Pembelajaran Kreatif

Kreatif berarti menghasilkan ciptaan/kreasi baru atau berbeda dengan sebelumnya. Menurut Taslimuharom yang dikutip dari Asmadi (2010:70) mengatakan bahwa “Pembelajaran kreatif adalah kemampuan seorang guru dalam menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi dan melakukan hal-hal yang lainnya. Selain itu, guru juga harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang baru, memiliki kemampuan untuk menciptakan dan merancang untuk mensimulasikan imajinasi”.

Selanjutnya Budimansyah, dkk. (2010:70) menjelaskan bahwa “Belajar kreatif adalah guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe serta gaya belajar siswa”. Sedangkan Jauhari (2011:162) mengatakan bahwa “Pembelajaran kreatif adalah pengembangan kompetensi dan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber bahan dan sarana untuk belajar”. Menurut Supriadi dalam Asmadi (2010:71) mengatakan bahwa “Ciri kepribadian kreatif adalah tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, mempunyai pendapat sendiri, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan toleransi terhadap perbedaan dan situasi yang tidak pasti”.

Lebih lanjut Jauhari (2011:163) menguraikan bahwa “Dalam situasi pembelajaran, adapun yang dimaksud dengan guru dan siswa yang bertindak kreatif dalam arti guru yang bertindak kreatif dalam: 1) mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam, dan 2) Membuat alat bantu belajar yang berguna meskipun sederhana. Sedangkan siswa yang kreatif dalam hal: 1) merancang/membuat sesuatu, dan 2) menulis/mengarang.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang dapat menciptakan hal-hal yang baru bersifat membangun kegiatan dalam pembelajaran baik yang bermula dari guru maupun dari siswa.

d. Pembelajaran Efektif

Secara umum yang dikatakan dengan efektif adalah tepat guna. Dalam hal ini ketepatan dalam menggunakan pendekatan dalam pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, Jauhari (2011:163) mengemukakan bahwa “Pembelajaran yang dapat

dikatakan efektif jika mencapai sasaran atau minimal mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan”. Selanjutnya Budimansyah, dkk. (2010:70) mengatakan bahwa “Pembelajaran efektif dimaksud jika siswa tersebut dapat menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki tujuan yang harus dicapai”.

Sedangkan menurut Yusuf Hadi Miarso dalam Hamzah, dkk. (2011:173) mendefinisikan “Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat”. Defenisi ini mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting, yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswanya. Penentuan atau ukuran dari pembelajaran yang efektif terletak pada hasilnya. Seirama dengan pendapat tersebut, Murshell dalam Hamzah, dkk. (2011:191) mengatakan bahwa “Indikator pembelajaran efektif adalah hasil belajar yang tahan lama dan siswa dapat menggunakannya dalam hidupnya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran efektif adalah salah satu strategi pembelajaran yang ditetapkan guru dengan maksud untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Strategi pembelajaran yang efektif ini menghendaki agar siswa yang belajar dimana dia telah membawa sejumlah potensi lalu dikembangkan melalalui kompetensi yang telah ditetapkan dan dalam waktu tertentu kompetensi belajar dapat dicapai siswa dengan baik atau tuntas.

e. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan perlu dipahami secara luas, bukan hanya berarti selalu deselingi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Menurut Jauhari (2011:164) “Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati siswa, siswa merasa nyaman, aman dan asyik”. Perasaan yang mengasikkan itu mengandung unsur dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu. Hal yang sama dikatakan oleh Budimansyah, dkk. (2010:71) bahwa “Pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi”. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian siswa terbukti meningkatkan hasil belajar.

Dari pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tenang, santai dan menarik perhatian dalam belajar, yang mengakibatkan siswa tersebut lebih berani untuk bertanya, membuat gagasan sendiri dan berpikir positif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis PAIKEM adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan pembelajaran menjadikan siswa aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dan akhirnya siswa mempunyai keterampilan untuk berbuat dan memecahkan masalah dalam pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sibuhuan yang beralamat di

Jalan Kihajar Dewantara No 43 Sibuhuan. Penelitian didasarkan karena informasi yang diperoleh sesuai dengan judul yang dibuat oleh penulis belum pernah ada yang meneliti. Disamping itu penulis menganggap bahwa permasalahan ini sangat menarik untuk dikaji. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan pada bulan Januari sampai dengan April 2014.

Metode penelitian merupakan suatu cara yang dipakai dan ditempuh pada pelaksanaan penelitian. Syaodih (2010:52) menyatakan bahwa Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Metode Kuantitatif Jenis Deskriptif dan Jenis Metode Eksperimen. Sebagaimana menurut Ikhsan (2006:4) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah penelitian yang bersifat deskriptif untuk menemukan jawaban pertanyaan tentang, siapa, apa, kapan, dimana. Penelitian ini untuk menjelaskan suatu subjek dengan menciptakan suatu permasalahan, baik kelompok, orang, atau kejadian-kejadian. Metode deskriptif pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan Model Paikem (variabel X) dengan hasil belajar siswa pada materi pokok inflasi (variabel Y).

Metode eksperimen merupakan metode percobaan. Sebagaimana Arikiunto (2009:207) mengatakan bahwa, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*).

Dalam melaksanakan suatu penelitian harus ada objek yang akan diteliti. Keseluruhan objek penelitian ini disebut populasi. Sebagaimana Sugiyono (2010:61) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 160 orang.

Sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili populasi yang akan diambil. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* dengan 40 siswa sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk menggali dalam mengumpulkan data. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang Model Paikem. Sebagaimana Arikiunto (2006:156) mengatakan Observasi atau yang disebut pula sebagai pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek yang menggunakan seluruh alat indra. Bentuk Observasi yang digunakan adalah dalam bentuk lembar penilaian observasi dengan Model Paikem. Adapun jumlah aspek yang dinilai untuk peneliti dalam skripsi ini sebanyak

15 butir dengan skala nilai 1,2,3,dan 4.

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian berbentuk serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing anak didik, sehingga menghasilkan suatu nilai tentang perubahan kognitif. Menurut Arikunto (2006:150) mengatakan bahwa, Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk tes yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dalam bentuk pilihan ganda dengan opsi a, b, c, d dan e. Untuk jawaban yang benar diberi skor 1, sedangkan menjawab salah diberi skor 0. Dengan demikian skor maksimal yang mungkin dicapai responden dalam menjawab instrumen adalah 20 butir soal.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan dua tahap yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah memberikan gambaran kedua variabel berdasarkan rata-rata, median, modus, distribusi frekuensi dan histogram. Analisis inferensial adalah untuk menguji hipotesis ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara dua variabel. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan rumus rumus uji t-tes.

HASIL ANALISIS

Berdasarkan analisis data nilai yang diperoleh dari observasi tentang Penggunaan Model Paikem pada Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan, diperoleh skor terendah 2,67 dan skor tertinggi 3,00 sedangkan nilai yang mungkin dicapai oleh siswa adalah 1,00 - 4,00. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 2,78 (lampiran 3). Nilai tersebut dikonsultasikan pada kriteria penilaian yang terdapat pada Bab III tabel 4 skor rata-rata Model Paikem 2,78 berada pada kategori "Baik". Artinya peneliti telah melaksanakan proses penerapan Media pembelajaran Berbasis Visual pada materi pokok inflasi secara baik sesuai dengan aturan dan kaidah-kaidah penggunaan Model Paikem yang ditetapkan oleh para ahli.

Dari hasil belajar siswa pada materi pokok inflasi sebelum menggunakan Model Paikem diperoleh nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 45 dengan nilai rata-rata sebesar 64,38, nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 61,37 dan median adalah 62,98. Jadi nilai rata-rata hasil belajar siswa materi pokok pajak berada di atas nilai tengah teoritisnya, dan jika dikonsultasikan pada kriteria penilaian yang ditetapkan, maka posisi keberadaan hasil belajar siswa pada materi pokok inflasi di Kelas X SMA Negeri 6 Padangsidimpuan sebelum menggunakan Model Paikem berada pada kategori "Cukup".

Sedangkan dari hasil belajar siswa pada materi pokok inflasi sesudah

menggunakan Media pembelajaran Berbasis Visua diperoleh nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 55 dengan nilai rata-rata sebesar 78,87, nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 79,98 dan median adalah 79,7. Jadi nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi pokok inflasi berada di atas nilai tengah teoritisnya, dan jika dikonsultasikan pada kriteria penilaian yang ditetapkan, maka posisi keberadaan hasil belajar siswa materi pokok inflasi di Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan sesudah menggunakan Model Paikem berada pada kategori “Baik/Tuntas”.

Perhitungan melalui pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh yang berarti (*Significant*) dengan menggunakan rumus uji t – tes. diperoleh $t_{hitung} = 5,39$. Bila dibandingkan dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan 5% dengan derajat kebebasan $(dk) = n - 1 = 40 - 1 = 39$. Tidak diperoleh di tabel maka dapat ditetapkan dengan rumus interpolasi linier (persamaan garis) maka diperoleh $t_{tabel} = 1,68$. Sehingga dapat diketahui t_{tabel} sebesar 1,68 dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} terlihat bahwa t_{hitung} jauh lebih besar dibanding t_{tabel} atau $5,39 > 1,68$. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut maka hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian dapat diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya Terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Paikem terhadap hasil belajar ekonomi pada materi pokok inflasi di Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan.

DISKUSI ATAU PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh serta beberapa pendapat di atas yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa materi pokok inflasi dengan Model Paikem terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan menggunakan Model Paikem maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi pokok inflasi di Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan. Dengan kata lain semakin baik penggunaan Model Paikem maka semakin baik pula hasil belajar siswa materi pokok inflasi di Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis menarik kesimpulan bahwa penggunaan Model Paikem di Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan berada pada kategori baik, dan hasil belajar siswa materi pokok inflasi Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan berada pada kategori cukup, serta hipotesis alternatif yang ditegakkan dalam penelitian ini diterima atau disetujui. Artinya, terdapat pengaruh yang antara penggunaan Model Paikem terhadap hasil belajar siswa materi pokok inflasi Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan.

3. Implikasi

Dalam penelitian ini bahwa penggunaan Model Paikem merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar ekonomi siswa pada Materi Pokok inflasi di Kelas X SMA Negeri 1 Sibuhuan yang dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan siswa pada materi tersebut.

Maka dari itu sekolah menerapkan Model Paikem tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini harus sesuai dengan langkah-langkah Model Paikem.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamzah dan Uno. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Media Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ikhsan Arfan dan Gojali Imam. 2006. *Metedologi Penelitian*. Medan: PT. Madju Medan Cipta.
- Istarani. 2012. *58 Media Pembelajaran Inofatif*. Medan: Media Persada.
- Kunandar. 2009. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- M.L. Jhingan. 2008. *Ekonomi Pembangunan dan Perencanaan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Rianto Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno Sadono. 2010. *Makro Ekonomi Teori Pengantar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Syaodih Nana. 2009. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Todaro Michael. 2000. *Pasar I*. Jakarta: Bumi Aksara.