

**PENGARUH MEDIA KARIKATUR TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Iqbal Ramadhan**

**NIM.06031181520013**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2019**

**PENGARUH MEDIA KARIKATUR TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh  
**Iqbal Ramadhan**  
NIM: 06031181520013  
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Deskoni, S.Pd, M.Pd**  
NIP.197401012001121004

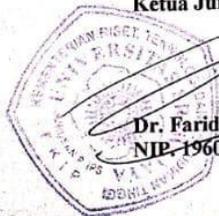
Pembimbing 2,



**Dra. Siti Fatimah, M.Si**  
NIP.196906201994012001

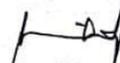
Mengetahui,

Ketua Jurusan,



**Dr. Farida, M.Si**  
NIP.196009271987032002

Koordinator Program Studi,



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd**  
NIP.196408221990032005

**PENGARUH MEDIA KARIKATUR TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

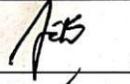
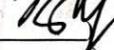
oleh  
**Iqbal Ramadhan**  
NIM: 06031181520013  
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu  
Tanggal : 27 Juli 2019

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Deskoni, S.Pd, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Siti Fatimah, M.Si
3. Anggota : Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd
4. Anggota : Dra. Dewi Koryati, M.Pd
5. Anggota : Drs. Iqbal Barlian, M.Pd

Palembang, Agustus 2019  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,

  
Dra. Dewi Koryati, M.Pd  
NIP. 196408221990032005

Universitas Sriwijaya

## PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Iqbal Ramadhan

NIM : 06031181520013

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Karikatur Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juni 2019

Yang membuat pernyataan



Iqbal Ramadhan

NIM 06031181520013

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN... ..</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	5

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	6
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	7
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	9
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2 Karikatur.....	12
2.2.1 Pengertian Karikatur .....	12
2.2.2 Kelebihan Media Gambar Karikatur .....	13
2.2.3 Kelemahan Media Gambar Karikatur .....	14
2.2.4 Langkah-Langkah Pembelajaran Media Karikatur .....	14
2.3 Hasil Belajar .....	16
2.4 Mata Pelajaran Ekonomi .....	16
2.5 Pengaruh Media Karikatur Terhadap Hasil Belajar .....	18
2.6 Penelitian Relvan .....	19
2.7 Hipotesis Penelitian.....	22

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Variabel Penelitian .....	23
3.2 Definisi Operasional Variabel .....	23

3.2.1 Media Karikatur .....	23
3.2.2 Hasil Belajar .....	23
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	24
3.3.1 Populasi .....	24
3.3.2 Sampel .....	24
3.4 Desain Penelitian .....	25
3.4.1 Rancangan Penelitian .....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.5.1 Tes .....	26
3.5.1.1 Uji Validitas Tes .....	27
3.5.1.1.1 Validasi Ahli .....	27
3.5.1.1.2 Validitas Eksternal .....	28
3.5.2 Uji Reliabilitas tes .....	30
3.5.3 Observasi .....	31
3.6 Teknik Analisa Data .....	33
3.6.1 Analisa Data Hasil Belajar .....	33
3.6.2 Analisis Data Observasi .....	33
3.7 Uji Prasyarat .....	34
3.7.1 Uji Normalitas Data Tes .....	34
3.8 Uji Homogenitas Data .....	35
3.9 Uji Hipotesis .....	36
3.9.1 Korelasi Pearson Product Moment .....	37
3.9.2 Koefisien Determinan .....	38
3.9.3 Uji-t .....	38

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

4.1 Deskripsi Data .....	40
4.1.1 Data Pelaksanaan Penelitian .....	40
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	41
4.1.2.1 Deskripsi Data Tes .....	41
4.1.2.2 Deskripsi Data Hasil Observasi .....	43
4.2 Uji Prasyarat .....	47
4.2.1 Uji Normalitas Data Tes .....	47
4.2.1.1 Uji Normalitas Data Hasil <i>Post Test</i> pada Kelas Eksperimen .....	47
4.2.1.2 Uji Normalitas Data Hasil <i>post Test</i> Pada Kelas Kontrol .....	51
4.2.2 Uji Homogenitas Data Tes .....	56
4.3 Uji Hipotesis Penelitian .....	57
4.3.1 Korelasi Product Moment .....	57
4.3.2 Koefisien Diterminan .....	58
4.3.3 Uji- t .....	58
4.4 Pembahasan .....	60

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

5.1 Simpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Populasi .....	24
3.2 Sampel .....	24
3.3 Desain Penelitian .....	25
3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	29
3.5 Interpretasi Validitas Instrumen.....	30
3.6 Interpretasi Reliabilitas Tes .....	31
3.7 Kisi-Kisi Media Karikatur.....	31
3.8 Kisi-Kisi Media Gambar .....	32
3.9 Kategori Pencapaian Hasil Belajar .....	33
3.10 Kategori Hasil Observasi.....	34
3.11 Interpretasi Korelasi Nila $r$ .....	37
4.1 Hasil <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	41
4.2 Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	42
4.3 Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik Kelas Kontrol.....	43
4.4 Peresentase Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....	45
4.5 Peresentase Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	46
4.6 Tabel Penolong Data <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	48
4.7 Daftar Frekuensi Data <i>Post Test</i> .....	50
4.8 Tabel Penolong Data <i>Post Test</i> Kelas Kontrol .....	52
4.9 Daftar Frekuensi Data <i>Post Test</i> .....	55
4.10 Tabel Penolong Uji Homogenitas Kedua Sampel.....	56
4.11 Tabel Penolong Angka Stasistik .....	57
4.12 Data Nilai Rerata, Simpangan Baku dan Varian .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik .....	42
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran.....	70
Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen.....	73
Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol .....	81
Lampiran 4 Media karikatur .....	89
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar .....	101
Lampiran 6 Instrumen <i>Post Test</i> .....	102
Lampiran 7 Uji Validitas Soal.....	106
Lampiran 8 Uji Reliabilitas Soal .....	107
Lampiran 9 Hasil Belajar Peserta Didik <i>Post Test</i> Eksperimen.....	108
Lampiran 10 Hasil Belajar Peserta Didik <i>Post Test</i> Kontrol .....	109
Lampiran 11 Lembar Jawaban Peserta Didik <i>Post Test</i> Eksperimen .....	110
Lampiran 12 Lembar Jawaban Peserta Didik <i>Post Test</i> Kontrol .....	112
Lampiran 13 Lembar Observasi .....	114
Lampiran 14 Usul Judul Skripsi .....	120
Lampiran 15 Surat Keputusan Pembimbing .....	121
Lampiran 16 Surat Ijin Penelitian Dekan.....	123
Lampiran 17 Surat Ijin Penelitian Diknas.....	124
Lampiran 18 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	125
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	126
Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes.....	132
Lampiran 21 Surat Keterangan Validasi Media .....	133

**PENGARUH MEDIA KARIKATUR TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA  
NEGERI 2 PALEMBANG**

Oleh

Iqbal Ramadhan

NIM. 06031181520013

Pembimbing: (1) Deskoni, S.Pd, M.Pd

(2) Dra. Siti Fatimah, M.Si

Program Studi Pendidikan Ekonomi

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan pengaruh media karikatur terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* bentuk *Post Test Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X IPS SMA Negeri 2 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2018 / 2019. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan X IPS 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil *post test* dan dikelompokkan dalam katagori Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan analisis data observasi diperoleh dari hasil observasi yang diberikan oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung. Pada pengujian hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji *korelasi pearson product moment*, koefisien determinan kemudian dilanjutkan dengan uji-t menggunakan rumus *Polled Varians* dan diperoleh  $t_{hitung} (2,482) \geq t_{tabel} (1,998)$  maka hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh media karikatur terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang. Disarankan pada saat menerapkan media karikatur di setiap proses pembelajaran sudah menggunakan media karikatur disetiap pertemuan dengan cara media tersebut di fotocopy, disarankan guru dapat membuat media karikatur menjadi lebih sesuai dengan materi yang dibahas.

**Kata-kata Kunci:** Media Karikatur, Hasil Belajar.

Pembimbing 1,



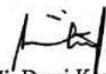
Deskoni, S.Pd, M.Pd  
NIP.197401012001121004

Pembimbing 2,



Dra. Siti Fatimah, M.Si  
NIP.196906201994012001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dra. Hj. Dewi Karyati, M.Pd.  
NIP.196408221990032005

**THE EFFECT OF CARICATURE MEDIA ON STUDENT LEARNING  
OUTCOMES IN ECONOMIC LESSONS IN PALEMBANG 2 STATE  
HIGH SCHOOL**

Oleh

**Iqbal Ramadhan**

NIM. 06031181520013

Pembimbing: (1) Deskoni, S.Pd, M.Pd

(2) Dra. Siti Fatimah, M.Si

Program Studi Pendidikan Ekonomi

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to prove the influence of caricature media on the learning outcomes of class X students on economic subjects at Palembang State High School 2. This research is an experimental study that uses a research design Quasi Experimental Design in the form of a Post Test Only Control Design. The population in this study were all Social Sciences class X SMA 2 Palembang in the even semester of the academic year 2018 / 2019. The sampling technique used was Cluster Random Sampling, which was drawn so that the X IPS 1 class was obtained as the experimental class and X IPS 2 as the control class. Data collection techniques used in research are tests and observations. The technique of analyzing student learning outcomes data is obtained from the results of the post test and grouped in the category of Minimum Completion Criteria (KKM) and analysis of observation data obtained from observations given by the observer when learning takes place. In hypothesis testing using parametric statistics, namely Pearson product moment correlation test, the determinant coefficient is then followed by the t-test using the Polled Variance formula and obtained  $t_{count} (2,482) \geq t_{tabel} (1,998)$  then the hypothesis  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Then it can be concluded that there is the influence of caricature media on student learning outcomes on economic subjects at Palembang State High School 2. It is recommended that when applying caricature media in each learning process to use paper in each meeting, it is recommended that the teacher use caricature media made with banners and pasted on the board.*

**Key Words:** Caricature Media, Learning Outcomes.

Pembimbing 1,



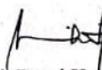
Deskoni, S.Pd, M.Pd  
NIP.197401012001121004

Pembimbing 2,



Dra. Siti Fatimah, M.Si  
NIP.196906201994012001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd.  
NIP.196408221990032005

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi semua manusia dan juga menjadi kunci bagi kemajuan sebuah bangsa. Menurut Trianto (2014:1) pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembangunan nasional karena termasuk salah satu penentu kemajuan suatu Negara. Pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa yang dapat menjadi investasi bagi pem-bangunan suatu Negara. Pendidikan menjadi salah satu hal yang penting dan harus diupayakan dalam meningkatkan taraf hidup bangsa ini agar tidak sampai ter-tinggal dengan bangsa lain.

Dalam pembelajaran, terutama di kelas tingkat menengah atas banyak hal atau faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik dan hal-hal yang sering menghambat untuk tercapainya tujuan belajar. Karena pada dasarnya setiap anak tidak sama cara belajarnya, demikian pula dalam memahami konsep-konsep abstrak. Melalui tingkat belajar yang berbeda antara satu dengan yang lainnya maka guru yang baik adalah guru yang mampu mengajar dengan baik, khususnya ada saat menanamkan konsep baru. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan bantuan pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

Menurut (Daryanto, 2016:17) Media pembelajaran adalah alat pembantu atau sesuatu yang dapat membawa informasi, pengetahuan dan pengalaman baru dalam berinteraksi yang berlangsung antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik meliputi benda yang dapat di demonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media-media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media-media pembelajaran tersebut sesuai dengan adanya perkembangan pembelajaran yang semakin di perbarui.

Menurut Hamdaya (2016:1) guru merupakan bagian terpenting dalam proses pendidikan disekolah, guru juga diharapkan mampu membimbing peserta didik dalam

proses belajar secara maksimal, sehingga guru mampu mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Seorang guru mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena seorang guru tidak hanya mentransfer ilmu-ilmu pengetahuan dan ke-terampilan yang dimiliki, tetapi juga menjadi orang tua kedua bagi peserta didik yang mana dapat membantu dan membimbing peserta didik menjadi lebih baik. Guru dan peserta didik memiliki hubungan yang erat untuk mendukung kemajuan pendidikan yang bermutu.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus mampu mem-berikan inovasi baru dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan cara menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan agar dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif. Dalam perkembangan zaman ini seperti saat ini sudah terdapat banyak sekali strategi, pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga dapat mendorong peserta didik lebih aktif mengikuti proses pembelajaran dan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Akan tetapi, pada kenyataannya guru mempunyai berbagai macam kendala dalam proses kegiatan pembelajaran yang baik dari pemilihan strategi, pen-dekatan, metode, model, dan media pembelajran yang kurang tepat dapat men-yebabkan motivasi, keaktifan dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran menjadi turun, sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik, yaitu rendah. Pemilihan media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran sangatlah penting dilakukan karena media pem-belajaran yang tepat dan sesuai dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting karena kalau guru hanya dengan menggunakan ceramah dan materi, peserta didik akan merasa bosan dengan cara belajar yang itu-itu saja, pembelajaran dengan meng-gunakan media dalam pokok-pokok pembahasan dianggap sangat tepat untuk membantu mempermudah peserta didik memahami materinya. Disisi lain suasana belajar akan lebih hidup, dan komunikasi antara guru dan peserta didik dapat terjalin dengan baik. Hal ini diduga pula dapat membantu peserta didik dalam upaya meningkatkan hasil belajarnya. Kenyataan yang ada, penggunaan media di sekolah belum maksimal, dalam arti tidak semua guru

menggunakan media dalam proses mengajar. Hal ini disebabkan belum timbul akan pentingnya penggunaan media serta pengaruhnya dalam proses pembelajaran.

Jadi media pembelajaran sebagai alat yang membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan gaya dan cara yang baru dan berbeda sehingga menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik, serta membawa peserta didik ikut kedalam media tersebut sehingga terciptalah pembelajaran yang menarik efektif dan efisien. Media juga mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan memotivasi serta menimbulkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik antusias untuk ikut mempelajari pembelajaran dengan pemanfaatan media tersebut.

Menurut Soeherman (2007:3) karikatur adalah suatu gambar yang melebih-lebihkan bagian tertentu dari seseorang sehingga tampak lucu, namun tetap menonjolkan satu ciri khas orang yang digambar. Untuk itu penelitian ini ingin media pembelajaran karikatur sebagai media yang mudah dibuat dan sederhana dalam proses mendukung kegiatan pembelajaran. Keunggulan dalam penerapan media pembelajaran karikatur dapat menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya juga besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku peserta didik.

Alasan peneliti memilih media karikatur yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran, untuk dapat belajar dengan baik maka dibutuhkan bahan ajar. Media karikatur ini juga dapat mendorong peserta didik agar lebih semangat, giat, aktif dan tidak bosan dalam proses belajar. Di SMA Negeri 2 Palembang biasanya guru menggunakan media *power point* dalam proses belajar dan belum pernah menggunakan media karikatur.

Hasil penelitian terdahulu oleh Yuliana Kurniawati (2013) dengan judul penggunaan media karikatur untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kaligowong, menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan gambar karikatur dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam kegiatan menulis karangan narasi. Peningkatan keterampilan menulis karangan narasi dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis siswa sebelum tindakan atau pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III. Nilai rata-rata sebelum pelaksanaan tindakan terhitung sebesar 54,35, nilai rata-rata pada siklus I sebesar 59,82, kemudian nilai rata-rata pada siklus II sebesar 68,53, dan pada akhir siklus III nilai rata-ratanya sebesar 73,55. Peningkatan proses pembelajaran

menulis juga ditandai dengan adanya peningkatan frekuensi aktivitas siswa melalui aspek pengamatan, diantaranya (1) suasana kelas lebih tenang pada saat pembelajaran menulis karangan, (2) siswa mampu me-ngembangkan ide-ide dalam menulis karangan narasi, (3) siswa sudah berani bertanya dan menjawab pertanyaan tentang pembelajaran menulis karangan narasi, (4) siswa lebih antusias dalam pembelajaran menulis karangan narasi, serta (5) siswa lebih tertarik untuk menulis karangan.

Persamaan penelitian yang relvan dengan penelitiini, sama- sama meneliti tentang media karikatur. Yang membedakan penelitian ini dengan sebelumnya adalah penelitian sebelumnya meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi, sedangkan penelitian ini mengetahui hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran karikatur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang pada saat melakukan observasi, diperoleh hasil pada ulangan harian di bulan November 2018 bahwa ada 30% peserta didik yang masih dibawah (KKM).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Karikatur Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negri 2 Palembang”**.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas maka permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut, apakah ada pengaruh media karikatur terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh media karikatur terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negri 2 Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Motivasi untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran, dapat mengurangi kebosanan saat belajar, serta diharapkan mampu memahami materi dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Informasi dan masukan bagi guru dalam proses pembelajaran, agar dapat menciptakan kondisi belajar yang menarik dan kondusif.
3. Penelitian ini bisa menjadi rujukan dan saran positif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, melihat sekolah sudah menerapkan sistem *full day* sehingga pembelajaran di sekolah tersebut lebih menarik dan dapat meningkatkan kualitas sekolah.
4. Menambah pengalaman bagi peneliti tentang media pembelajaran dengan menggunakan media karikatur pada mata pelajaran ekonomi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Baiq. (2014). Penggunaan Media Karikatur untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Berbahasa Jawa kelas XB SMA Negeri 2 Purbalingga. *Jurnal. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Astituti, Sri. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi dengan Media Karikatur. *Jurnal. Universitas Muhammadiyah Purworejo*.
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Cecep, Kustandi. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Galilea Indonesia.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavia Media.
- Dimyanti & Mudijono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- I. Md. Dendy Dwi Parendra, dkk. (2013). Pemanfaatan Karikatur Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karanagan Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. *Jurnal. Universitas Pendidikan Gabesha Singaraja Indonesia*.
- Kemendikbud, (2013). *Permendikbud No. 59 Tentang Kurikulum 2013, SMA/MA*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komputer, Wahana. (2013). *Kreasi Karikatur Digital dengan CorelDRAW dan Photoshop*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, Raafi. (2014). Penggunaan Media Gambar Karikatur Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa kelas IV SD Negeri Jajartunggal II Surabaya. *Jurnal. Universitas Negeri Surabaya*.
- Kurniawati, Yuliana. (2013). Penggunaan Media Karikatur untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa kelas V SDN 1 Kaligowong. *Jurnal. Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Ni.Pt. Apriani, dkk. (2013). Pembelajaran Arias Berbantuan Media Kariaktur Terhadap Pemahaman Konsep IPA di SD Gugus X Kecamatan Mengwi. *Jurnal. Universitas Pendidikan Gabesha Singaraja Indonesia.*
- Pribadi, Benny. (2011). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran.* Jakarta Simbosa Rekatama Media.
- Purwanto, M. (2017). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula.* Bandung: Alfabeta.
- Rosyana, Wiad, dkk. (2014). Pembelajaran Model TGT Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga pada Materi Pokok Sistem Kolid Ditinjau dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA 1 Sragen. *Jurnal Pendidikan Kimia.*
- Rudi, Susiliana. (2016). *Media Pembelajaran.* Jakarta: CV Wacana Prima.
- Rusman. (2013). Arief. *Media Pendidikan.* Jakarta: Rajawali.
- Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan.* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, Hujair (2009). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Satrianawati (2018). *Media dan Sumber Belajar.* Yogyakarta: Budi Utama
- Sibarani, Augustin. (2001). *Karikatur dan Politik.* Jakarta: Gorba Budaya.
- Soeherman, Bonnie. (2007). *Membuat Karikatur dengan Photoshop.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep,Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat SatuanPendidikan (KTSP).* Jakarta. Bumi Aksara.

- Wahana. (2013). *Kreasi Karikatur Digital dengan CorelDRAW dan Photoshop*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Yaumi. M (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yulhendri & Syofyan R (2016). *Pendidikan Ekonomi untuk Sekolah Menengah Perencanaan, Strategi dan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Z. Aji (2018). Efektivitas Media Karikatur dan Video Stand Up Comedy dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Anekdote Siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sewon. *Jurnal. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.