



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *PICTURE AND PICTURE* BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS 8 DI SMP N 36 SEMARANG

Umi Dary Mu'aafat[✉], Ferani Mulianingsih

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Disubmit: Juni
Direvisi: Agustus
Diterima: September

Keywords:
Cooperative Learning
Model, Picture and Picture,
Animation Video Media,
Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*, dengan populasi seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 36 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal itu ditunjukkan dari data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai *mean* sebesar 87,50. Sedangkan hasil belajar di kelas kontrol dengan nilai *mean* sebesar 79,22. Pada pengujian hipotesis diperoleh *t* hitung $4,022 > t$ tabel 1,998 sehingga H_a diterima atau ada pengaruh. Pengujian hasil analisis menggunakan *uji independen sampel t test* menunjukkan hasil *Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05*. Sehingga dalam penelitian ini H_a diterima dan H_o ditolak, artinya penggunaan model *picture and picture* berbasis media video animasi berpengaruh baik terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 36 Semarang.

Abstract

*This study uses a quantitative approach to the type of experimental research. The research design used was a Quasi Experimental Design of the Nonequivalent Control Group Design type, with a population of all VIII grade students at SMP Negeri 36 Semarang. Data collection techniques in this study used multiple choice tests. The results showed that student learning outcomes in the experimental class were higher than those in the control class. This was shown from the data on student learning outcomes in the experimental class with a mean value of 87.50. While the learning outcomes in the control class with a mean value of 79.22. In testing the hypothesis obtained *t* count $4.022 > t$ table 1.998 so that H_a is accepted or there is an influence. Testing the results of the analysis using an independent sample *t test* showed the results of *Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05*. So that in this study H_a was accepted and H_o was rejected, meaning that the use of *picture and picture* models based on animated video media had a good effect on social studies learning outcomes for class VIII students of SMP Negeri 36 Semarang.*

© 2023 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: umydari@student.unnes.id, ferani.geo@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses memindahkan ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa. Adanya pembelajaran menumbuhkan proses interaksi antara siswa dengan guru melalui media dan model tertentu guna mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan. Berdasarkan Permendikbud RI No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Hal itu menunjukkan bahwa proses pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.

Proses pembelajaran akan lebih inovatif apabila menerapkan model pembelajaran yang variatif sehingga pembelajaran tidak terlalu monoton (Mehta & Kulshrestha, 2014; Humairah, 2022: 83). Melalui model pembelajaran yang variatif dapat mendorong kreativitas, inovasi dan keaktifan siswa sehingga mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Model pembelajaran yang dipadukan dengan media diharapkan siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Hal itu didukung oleh pernyataan Munandi (dikutip dalam Fillanio, 2013; Ajjiah K, 2019: 6) bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar serta menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Apabila proses belajar tidak disisipkan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar. Dengan demikian, guru harus memiliki kreativitas tinggi dalam memilih model sekaligus media pembelajaran agar mampu menghidupkan kelas.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 September 2022 dengan Guru IPS Kelas 8 di SMP Negeri 36 Semarang bahwa masih ditemukan permasalahan saat proses pembelajaran IPS yakni model pembelajaran di sekolah kurang variatif karena guru kesulitan

memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil wawancara dengan guru IPS kelas 8, mengatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan masih didominasi ceramah dan diskusi. Model pembelajaran yang masih monoton tersebut menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa kurang, disisi lain adanya persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPS yang cenderung hafalan dan sulit dimengerti sehingga sikap siswa yang kurang serius dalam mengikuti proses belajar. Pembelajaran seperti itu menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi. Hal itu didukung dengan pendapat Nurutdinova et al. (2016) bahwa Ketidaksiesuaian model pembelajaran yang dipilih pun dapat mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi. Hal itu berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa khususnya ranah kognitif.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti di lapangan, guru mata pelajaran IPS menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada hasil belajar siswa yakni 75. Adapun data yang menunjukkan hasil belajar siswa rendah dapat dilihat pada tabel 1.1 mengenai data nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Tahun Ajaran 2022/2023 yang diperoleh siswa kelas VIII di SMP Negeri 36 Semarang.

Tabel 1. Data Nilai PAS Kelas VIII SMP N 36 Semarang

Kelas	Nilai		Siswa	Rata-Rata Nilai
	≥75	<75		
VIII-A	8	24	32	65,59
VIII-B	4	28	32	66,68
VIII-C	3	29	32	67,12
VIII-D	5	27	32	67,87
VIII-E	3	29	32	64,43
VIII-F	2	30	32	64
VIII-G	6	26	32	68,5
VIII-H	5	27	32	68,31
VIII-I	5	27	32	68,12
Jumlah Siswa	41	247	288	66,73

Sumber: Data Guru IPS Kelas VIII SMP Negeri 36 Semarang

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Ketuntasan hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 36 Semarang memiliki nilai KKM 75. Sementara nilai rata-rata totalnya adalah 66,73 atau kurang dari 75 (KKM). Jumlah siswa yang belum tuntas masih banyak yakni 247 siswa dan siswa yang sudah tuntas hanya ada 41 siswa.

Permasalahan yang telah dipaparkan peneliti memberikan solusi dalam penggunaan model pembelajaran. Maka salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*. Model *picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi logis (Suprijono, 2015: 35). Selain itu, tujuan dari model pembelajaran *picture and picture* sendiri adalah untuk meningkatkan daya nalar dan rasa tanggung jawab siswa. Adapun kelebihan model ini adalah materi yang diajarkan lebih terarah, pembelajaran lebih berkesan dan dapat diterapkan berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang SMP kelas VIII.

Penerapan model pembelajaran *picture and picture* akan lebih efektif lagi apabila menyisipkan media video animasi, karena media video animasi merupakan salah satu media yang mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran yang disisipkan dalam model *picture and picture* menekankan kepada siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Sehingga dalam hal ini media video animasi sangat penting untuk membantu menjadi lebih aktif dan hasil belajar akan lebih baik. Media video animasi merupakan kumpulan gambar yang dikelola sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Emy Siswanah, 2003 (dikutip dalam Ajijah K, 2019: 5) mengatakan bahwa media animasi merupakan suatu teknik yang menampilkan gambar berturut disertai dengan adanya ilusi gerakan (*motion*). Media video animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tayangan yang diperlihatkan kepada siswa agar lebih mudah memahami sekaligus mempermudah proses belajar mengajar. Adapun kelebihan media animasi ini adalah untuk

memudahkan guru dalam menyajikan materi yang cukup kompleks, menarik perhatian dan minat belajar siswa sehingga dapat mengaktifkan siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Ilmu pengetahuan sosial sendiri merupakan salah satu rumpun ilmu yang mengkaji tentang kehidupan masyarakat sekaligus berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat disiplin ilmu meliputi sosial, budaya, ekonomi, geografi, sejarah, politik dan psikologi. Melalui pembelajaran IPS, siswa dituntut untuk menjadi warga negara yang baik agar mampu menghadapi tantangan di masa mendatang karena kehidupan masyarakat akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. IPS bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial dalam sebuah konsep dan pengalaman belajar. Pembelajaran IPS pada hakikatnya merupakan sebuah kerangka berpikir yang dikemas untuk mencapai tujuan dan kompetensi tertentu. Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus memperhatikan karakteristik peserta didik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Terutama pada materi penguatan ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia yang menjadi fokus kajian pada penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 36 Semarang. Sampel yang dipilih sebanyak dua kelas yaitu kelas VIII I sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII H sebagai kelas kontrol dengan jumlah total 64 siswa. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan *purposive sampling* yaitu memilih kelas yang memiliki nilai rata-rata yang tidak terpaut jauh antara kedua kelas, sehingga dianggap memiliki karakteristik yang sama (homogen). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang dibagikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Model Pembelajaran *Picture And Picture*

Belajar merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa (dikutip dalam Sutrisno, 2005). Proses belajar melibatkan mental dan tindakan siswa. Pembelajaran akan efektif apabila guru merancang sebuah rencana pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Rusman (2013: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pilihan, artinya guru diberikan kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Model pembelajaran tentunya dipilih secara interaktif dan menyenangkan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam mengembangkan kreativitasnya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud RI Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh siswa mulai dari jenjang SD/MI hingga SMP/MTs. Trianto (2012) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya (dikutip dalam Nasution & Lubis, 2018). Selain itu, Suhada (2020: 27) berpendapat bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Tujuan mata pelajaran IPS agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat

serta memiliki keterampilan di tengah perkembangan dunia serta bisa berkontribusi menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik.

Pembelajaran IPS di SMP Negeri 36 Semarang dapat dikategorikan baik, namun masih ditemukan kendala pada guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh sebab itu, hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Hal inilah yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Sehingga peneliti memberikan solusi alternatif dalam memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *picture and picture* berbasis media video animasi.

Hamdani (2011: 89) mengutarakan bahwa *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan alat bantu media pembelajaran berupa gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran *picture and picture* yang diterapkan di kelas berhasil membuat siswa menjadi lebih antusias dan lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang terlihat pada saat siswa diminta menyusun gambar sesuai dengan pemahaman masing-masing dalam kelompok. Hal itu sesuai dengan pendapat Huda (2014) bahwa model *picture and picture* dapat mengembangkan motivasi belajar siswa. Didukung juga oleh pendapat Atkinson bahwa motivasi merupakan sebuah istilah yang mengarah pada kecenderungan seseorang untuk bertindak agar menghasilkan sesuatu atau pengaruh (Hartata, 2020: 30). Selain itu, model pembelajaran *picture and picture* yang didukung dengan media video animasi, dapat diterima baik oleh siswa karena sebelumnya sekolah belum pernah menerapkan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan terlihat menarik. Hal itu sesuai dengan Furoidah (tanpa tahun); Rahmayanti (2018); Lenggogeni et al. (2021) bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga terkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Penerapan model *picture and picture* berbasis media video animasi ini berhasil menarik perhatian siswa dan

terlibat aktif dalam proses belajar. Hal itu selaras dengan pendapat Sukiman (2012: 189) bahwa kelebihan dari video animasi salah satunya dapat memudahkan guru dalam menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks serta dapat menarik perhatian siswa untuk aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan teori konstruktivisme pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari pikiran guru kepada pikiran siswa, artinya siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimiliki. Penerapan model *picture and picture* ini siswa banyak melakukan interaksi antara siswa dengan siswa lainnya. Siswa saling berdiskusi dan bertukar penerahuan untuk melatih dalam menganalisis gambar-gambar dan video animasi terkait materi pelajaran sehingga menyebabkan siswa berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran, suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan, serta lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Dampaknya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh Wheatley (1991: 12) bahwa pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif tetapi secara aktif oleh struktur kognitif siswa (dikutip dalam Suyono dan Hariyanto, 2011: 108-109).

Materi yang diajarkan pada penerapan model *picture and picture* ini adalah materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia. Pelaksanaannya dilakukan selama tiga kali pertemuan di kelas eksperimen yaitu kelas VIII I SMP Negeri 36 Semarang tanggal 7-14 Maret 2023. Pada pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dengan adanya silabus, RPP, media, bahan ajar dll. Kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP yang ada pada lampiran 6. Adapun rangkaian pelaksanaan model *picture and picture* dapat dirinci sebagai berikut.

Pertama, Kegiatan pertama diawali dengan kegiatan pendahuluan. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdo'a serta memeriksa kehadiran siswa. Kemudian guru mengaitkan materi kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dan mengingat materi sebelumnya. Setelah itu, guru menyampaikan motivasi, sekaligus

menjelaskan tujuan pembelajaran, rencana pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti, menerapkan model *picture and picture* yang dikemukakan oleh Huda (2014). Adapun sintaks pembelajaran model *picture and picture* yakni sebagai berikut.

a) Penyampaian Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran mata pelajaran yang bersangkutan. Adapun tujuan pembelajaran materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia adalah Menjelaskan pengertian ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia, Mengidentifikasi potensi ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia, Menjelaskan kondisi ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia dan negara-negara ASEAN, Menganalisis strategi dan kebijakan pengembangan ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia.

b) Presentasi materi

Pada tahap penyampaian materi, guru menciptakan momentum awal pembelajaran. Pada tahap ini juga guru harus berhasil memberi motivasi siswa, serta menyampaikan materi melalui tayangan video animasi.

c) Penyajian gambar

Pada tahap ini, guru menyajikan gambar kepada siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan cara mengamati gambar yang ditunjukkan. Peneliti menunjukkan gambar-gambar mengenai kegiatan ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia serta potensinya. Dalam penyampaian, agar memperjelas siswa dalam memahami materi, maka berbantuan media video animasi untuk mendemonstrasi kegiatan ini.

d) Pemasangan gambar

Pada tahap ini, membagi siswa ke dalam 7 kelompok, satu kelompok beranggotakan 4 atau 5 orang. Setelah itu, perwakilan setiap kelompok maju ke depan untuk mengambil kertas asturo dan gambar-gambar yang akan dipasangkan. Setiap kelompok mendapatkan submateri sesuai dengan undian. Masing-masing kelompok diminta untuk menghubungkan gambar-gambar dan

memberi keterangan dari gambar tersebut sesuai dengan materi.

- e) Penjajakan
Tahap ini setiap kelompok menjelaskan dengan alasan logis terhadap gambar yang disusun, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok lain. Guru mengomentari hasil diskusi tiap-tiap kelompok.
- f) Penyajian Tujuan pembelajaran
Berdasarkan komentar atau penjelasan atas pemasangan gambar-gambar, guru mulai menjelaskan lebih lanjut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai gambar-gambar tersebut, guru memberi penjelasan ulang kepada siswa dan siswa menulis poin penting dari materi yang dipelajari. Hal tersebut dilakukan agar siswa mengetahui bahwa sarana tersebut sangat penting dalam mencapai tujuan dan indikator-indikator yang telah ditetapkan.
- g) Penutup
Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa saling merefleksikan mengenai materi yang telah dicapai dan dilakukan. Hal ini dilakukan untuk memperkuat materi dan tujuan pembelajaran dalam ingatan siswa. Peneliti memberikan *posttest* kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.

Ketiga, kegiatan penutup, guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan pembelajaran dan menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.

Penerapan model pembelajaran *picture and picture* berdampak pada proses pembelajaran yang terpusat dari dua arah atau tidak hanya terfokus pada guru saja. Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan menjelaskan materi secara singkat. Siswa lebih cepat memahami materi penguatan ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia melalui gambar-gambar dan tayangan video animasi. Suasana kelas lebih menyenangkan dan motivasi belajar siswa berkembang.

Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbasis Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS

Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 36 Semarang. Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Winkel, 1996: 51) dalam (Purwanto, 2013). Purwanto (2013) juga mengatakan bahwa hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang dalam menguasai materi ajar yang sudah diajarkan. Indikator hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa fokus pada ranah kognitif, karena peneliti ingin mengukur tingkat hasil belajar pengetahuan atau ingatan. Ranah hasil belajar kognitif tertuang dalam taksonomi Bloom yang mencakup kegiatan mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Andeson dkk, 2015).

Perlakuan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbasis media video animasi di kelas VIII I, sedangkan kelas VIII H tidak diberi perlakuan. Kegiatan penelitian dengan melaksanakan *pretest* dan *posttest* akan diolah menggunakan Uji-t untuk mengukur apakah terdapat pengaruh atau tidak dengan membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini hasil olah data statistik deskriptif.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Min imu m	Max imu m	M ea n	Std. Dev iati on
Pretest Eksperimen	32	40	75	58. 12	9.6 51
Posttest Eksperimen	32	75	100	87. 50	6.9 56
Pretest Kontrol	32	30	65	46. 41	11. 016
Posttest Kontrol	32	60	95	79. 22	9.3 42
Valid N (listwise)	32				

Sumber: Data Primer Tahun 2023

Berdasarkan tabel 2. data hasil uji deskriptif hasil belajar siswa menunjukkan jumlah sampel pada kelas eksperimen sebanyak 32 siswa, pada kelas kontrol sebanyak 32 siswa. Nilai minimum pada saat *pretest* di kelas eksperimen adalah 40 dan nilai maksimumnya 75 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 58,12 dan standar deviasi sebesar 9,651. Pada saat *posttest* di kelas eksperimen nilai minimumnya adalah 75 dan nilai maksimumnya 100 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 87,50 dan standar deviasi sebesar 6,956. Pada *pretest* di kelas kontrol nilai minimumnya adalah 30, nilai maksimumnya 65, nilai rata-ratanya sebesar 46,41 dan standar deviasinya 11,016. Sedangkan *posttest* di kelas kontrol nilai minimumnya 60, nilai maksimumnya 95, nilai rata-rata sebesar 79,22 dan standar deviasi 9,342.

Kesimpulannya, hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh dari kegiatan pembelajaran melalui *pretest* dan *posttest* pilihan ganda 20 nomor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata (*mean*) nilai hasil *pretest* di kelas eksperimen sebesar 58,12 dan hasil *posttest* di kelas eksperimen rata-rata (*mean*) nilai sebesar 87,50. Sedangkan pada *pretest* di kelas kontrol rata-rata nilainya sebesar 46,41 dan hasil *posttest* di kelas kontrol rata-rata nilainya sebesar 79,22. Kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol dengan selisih 8,28. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *picture and picture* berbasis media video animasi terbukti berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

Independent Samples Test								
		Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
		F	Sig.	t	df			
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2,468	0,121	4,022	62	0,000	8,281	2,058
	Equal variances not assumed			4,022	57,293	0,000	8,281	2,058

Gambar 1. Hasil Uji Hipotesis
Sumber: Data Peneliti, Tahun 2023

Berdasarkan gambar 1. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan Uji-t untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan

model *picture and picture* berbasis media video animasi terhadap hasil belajar IPS. Pengujian hasil analisis menggunakan *uji independen sampel t test* menunjukkan hasil *Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05* pada kelas eksperimen sehingga penggunaan model *picture and picture* berbasis media video animasi menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar IPS di kelas eksperimen. Hasil angka t hitung sebesar 4,022 dan t tabel dengan df 62 adalah 1,998. Berdasarkan hasil perhitungan Uji-t apabila t hitung > t tabel mengartikan pengujian H_a diterima atau ada pengaruh. Begitupun sebaliknya, apabila H_o diterima apabila t hitung < t tabel artinya tidak ada pengaruh. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa t hitung 4,022 > t tabel 1,998 artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga penggunaan model *picture and picture* berbasis media video animasi mempengaruhi hasil belajar IPS di kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* berbasis media video animasi baik diterapkan pada materi penguatan ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan peneliti dan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis serta hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan. Peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbasis media video animasi dilaksanakan pada kelas eksperimen, sementara pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus atau menggunakan model konvensional. Pelaksanaan model *picture and picture* berbasis media video animasi sudah berpengaruh pada proses pembelajaran yang terpusat dari dua arah atau tidak hanya terfokus pada guru saja. Siswa lebih mudah dalam memahami materi melalui gambar dan tayangan video animasi, suasana kelas lebih efektif dan menyenangkan dan motivasi belajar siswa berkembang. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada

kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

2. Terdapat pengaruh penggunaan model *picture and picture* berbasis media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 36 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal itu ditunjukkan dari data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai *mean* sebesar 87,50. Sedangkan hasil belajar di kelas kontrol dengan nilai *mean* sebesar 79,22. Pada pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima atau ada pengaruh, artinya penggunaan model *picture and picture* berbasis media video animasi berpengaruh baik terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 36 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar dalam pembelajaran di sekolah*. CV. Pustaka Setia. hal. 75.
- Hartata, R. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan)*. 1–9.
- Nurutdinova, A. R., Dmitrieva, E. V., Gazizulina, L. R., (2016). Mechanisms of implementation, pros and cons, the effectiveness and the management. *Mathematics Education*, 11(6), 1697–1712.
- Suprijono. (2015). *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Suhada, I. (2020). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: PT.Remaja Indonesia.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Anderson, L. W., & David R. Krathwohl. (2017). *Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Pustaka Pelajar.
- Lenggogeni, L., Roqoyyah, S., & Siliwangi, I. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv. *Journal of Elementary Education*, 04(02), 249–256.
- Ajjah, Kamalia (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Animasi*. Skripsi. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya.