



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE*  
MENGUNAKAN MEDIA *KOMIK-STRIP* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS-TERPADU SISWA KELAS VIII-4  
SMP NEGERI 16 BANDA ACEH**

**Muhammad Mirza<sup>1</sup>, Thamrin Kamaruddin<sup>2</sup>, Abdul Wahab Abdi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Email: irzasida@gmail.com

<sup>2</sup>Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: thamrinkamaruddin@unsyiah.ac.id

<sup>3</sup>Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: wahababdi@unsyiah.ac.id

**ABSTRAK**

Penerapan model pembelajaran *picture and picture* lebih inovatif karena dalam pelaksanaannya ditambahkan penggunaan media pembelajaran *komik-strip*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Peningkatan hasil belajar siswa; (2) Aktivitas guru dan siswa; (3) Ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran; dan (4) Respon siswa terhadap model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *komik-strip*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 16 Banda Aceh yang berjumlah 24 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan (1) Lembar *pre-test & post-test*; (2) Kesesuaian aktivitas guru & siswa; (3) Lembar pengamatan ketrampilan guru; dan (4) angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Presentase ketuntasan secara individual meningkat dari 13 siswa menjadi 22 siswa yang tuntas belajar, presentase ketuntasan klasikal pun meningkat dari 50% menjadi 90%. (2) Jumlah Kesesuaian aktivitas guru dan siswa meningkat dari 5 aktivitas yang sesuai pada siklus I menjadi 8 aktivitas pada siklus II, lalu pada siklus III meningkat menjadi 10 aktivitas yang sesuai dari 10 aktivitas yang direncanakan. (3) Ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *komik-strip* meningkat dari perolehan skor rata-rata 2,57 dengan kategori sedang menjadi 3,29 dengan kategori baik, dan terakhir meningkat kembali menjadi 3,77 dengan kategori sangat baik dan (4) Respon siswa, terhadap model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *komik-strip* dapat dikatakan baik. 85 persen dari 24 siswa atau pada umumnya berpendapat bahwa dengan belajar melalui pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *komik-strip* siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang telah mereka ikuti.

**Kata kunci:** PTK, Model *Picture and Picture*, *Komik-strip*, Hasil belajar, IPS-Terpadu

## **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran diharapkan dapat terselenggara secara inspiratif, interaktif, menyenangkan, mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif didalam kelas, serta memberikan wadah yang mampu memberikan dukungann kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru sebagai pengajar harus mampu merencanakan suatu strategi pembelajaran agar materi yang diajarkan menjadi hal yang menarik bagi siswa.

Sebagai fasilitator pembelajaran, sudah seharusnya guru dituntut kreatifitasnya dengan mencari model-model atau media pembelajaran yang baru agar siswa tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran yang biasanya disampaikan secara konvensional. Salah satu model pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa adalah model pembelajaran *Picture and Picture* yang menjadikan media gambar sebagai media pembelajaran.

Dewasa ini teknologi sudah semakin menjamur yang membuat pilihan media pembelajaran juga menjadi semakin banyak, salah satu media yang disenangi hampir semua kalangan, yakni komik-strip. Bagaimana jika komik-strip dijadikan sebagai media pembelajaran, bukankah apabila media pembelajaran yang disenangi akan membuat ilmu yang diberikan lebih mudah diterima oleh siswa.

Melalui pemanfaatan media komik-strip yang dibuat dengan konsep penuh warna serta cerita yang menarik diharapkan guru dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran sehingga hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa tentunya menyukai sistem pembelajaran yang variatif, dengan menggunakan media komik-strip yang menampilkan gambar-gambar langsung yaang berkaitan dengan materi yng diajarkan, karena materi yang disampaikan secara kontekstual akan membuat siswa lebih mudah dalam memahaminya. Pelajaran yang dibuat kedalam bentuk komik-strip diharapkan akan menjadikan pelajaran lebih menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa. Kemajuan teknologi

komputer tentunya memberi kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran khususnya media komik-strip, komik-strip pada zaman modern ini tidak lagi harus menggunakan pensil dan kertas untuk menggambar komik-strip, dengan menggunakan beberapa software komputer yang dapat mendesain ke dalam bentuk komik, maka guru sebagai fasilitator hanya perlu memikirkan alur cerita semenarik mungkin tentunya yang berhubungan dengan materi pembelajaran .

Untuk mengurangi permasalahan tersebut guru yang kurang dapat menggambar sehingga sulit membuat media komik-strip dapat memanfaatkan *software* berbasis web *pixton* dalam membuat komik-strip dengan inovasi dan alur cerita modern. Karena *software* tersebut dirancang khusus untuk memudahkan pengguna dalam membuat komik-strip. Sehingga melalui penggunaan media komik-strip tersebut diharapkan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dengan Menggunakan Media Komik-strip Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 16 Banda Aceh”**.

## **METODE PENELITIAN**

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dengan menggunakan:

- a) Observasi (Pengamatan)
- b) Test (Untuk mengukur kemampuan siswa-siswi).
- c) Angket (Pernyataan tentang hal-hal yang akan diteliti).
- d) Dokumentasi (Gambar-gambar pada saat penelitian dilaksanakan).

Perolehan data penelitian yang telah terkumpul lalu diolah dengan melakukan beberapa analisis yang telah ditentukan yakni:

### **1. Analisis hasil belajar siswa**

Untuk menganalisis hasil belajar siswa-siswi secara individual dilakukan dengan mengategorikan siswa kedalam 2 pilihan yakni tuntas maupun tidak tuntas. Siswa dapat dikatakan tuntas apabila siswa tersebut berhasil memperoleh nilai sama

dengan atau lebih dari KKM yang telah ditentukan yakni 80. Dalam perhitungan hasil belajar individual siswa digunakan rumus Permendikbud (2015:21):

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya analisis hasil belajar klasikal dilakukan untuk mengetahui berapa banyak siswa yang tuntas secara keseluruhan, setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* menggunakan media *komik-strip* dalam proses pembelajarannya. Mulyasa, (2004:99) mengemukakan suatu class dapat dikatakan tuntas apabila  $\geq 85\%$  siswa dari seluruh siswa dikatakan tuntas dalam proses pembelajaran. Dalam penghitungan ketuntasan klasikal dapat digunakan rumus Sudijono (2010:43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Porsentase yang dicari

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

## 2. Aktivitas guru dan siswa

Data aktivitas guru dan siswa dapat dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif presentase. Setiap aktivitas dikategorikan sesuai (S) apabila waktu pelaksanaan sama, lebih atau kurang dari 1 menit dari waktu yang telah direncanakan pada awalnya dalam RPP, sinkronnya aktivitas guru dengan siswa, dan urutan langkah pembelajaran yang dilaksanakan cocok dengan perencanaan yang dibuat. Analisis aktivitas guru dan siswa menggunakan rumus Sudijono (2010:43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Presentase yang dicari

F = Jumlah aktivitas yang dilakukan

N = Jumlah seluruh aktivitas

### 3. Ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran

Guru dituntut memiliki ketrampilan pada saat melaksanakan proses pembelajaran, terdapat beberapa ketrampilan yang harus dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap ketrampilan guru memiliki beberapa kriteria ketrampilan yang harus dipenuhi, guru akan mendapatkan nilai skor 4 (maksimal) jikalau mampu memenuhi seluruh kriteria ketrampilan yang telah ditetapkan pada awalnya. Ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran akan dianalisis dengan cara menjumlahkan kriteria ketrampilan yang muncul kemudian dibagi dengan jumlah seluruh kriteria ketrampilan lalu dikalikan dengan 4, kemudian dirata-ratakan skor yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:77):

- a) Skor 1,00 - 1,69 dikategorikan kurang baik
- b) Skor 1,70 - 2,59 dikategorikan sedang
- c) Skor 2,60 - 3,50 dikategorikan baik
- d) Skor 3,52 - 4,00 dikategorikan sangat baik

### 4. Respon siswa terhadap pembelajaran

Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media komik-strip. Untuk mengetahui presentase respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media komik-strip digunakan rumus statistik sederhana yang dikemukakan oleh Sudjiono (2006:43) yaitu :

$$P = \frac{\sum f}{\sum n \cdot \sum x} \times 100\%$$

Dalam hal ini Sudjiono (2010:43) menerangkan rumus tersebut sebagai berikut:

- P = Presentase  
 $\sum f$  = Frekuensi jawaban  
 $\sum n$  = Jumlah responden  
 $\sum x$  = Jumlah soal/pertanyaan

Kemudian hasil data tersebut dideskripsikan serta ditafsirkan agar dapat ditarik kesimpulannya, dimulai dari bilangan terbesar kepada bilangan terkecil dengan criteria sebagaimana yang dikemukakan Hady (2000:67) sebagai berikut:

1. 100% dikatakan seluruhnya
2. 80% - 99% dikatakan pada umumnya
3. 60% - 79% dikatakan sebagian besar
4. 50% - 59% dikatakant lebih dari setengah
5. 20% - 39% dikatakan sebagian kecil
6. 0% - 19% dikatakan sangat sedikit

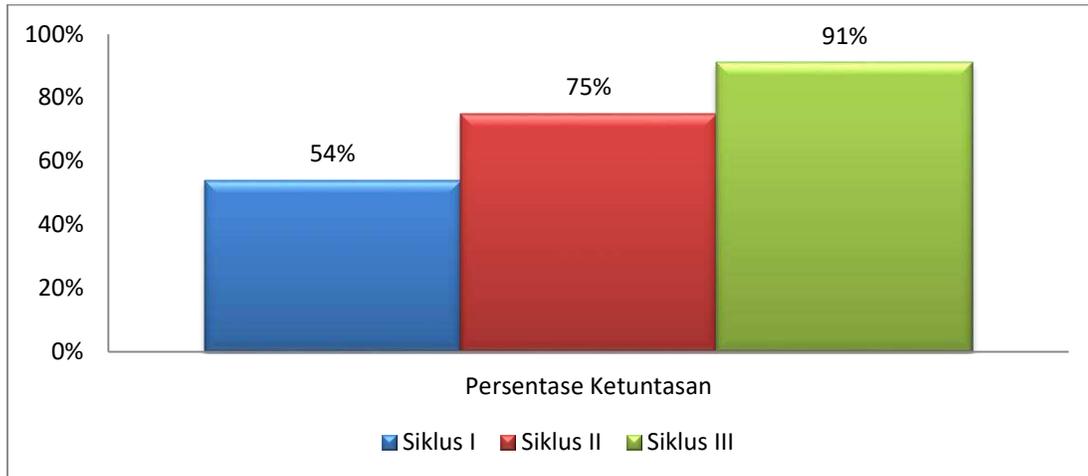
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Belajar**

Ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tiga siklus, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-4 pada materi keunggulan lokasi Indonesia. Secara individual hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus ke III. Hasil belajar siswa secara individual dapat dilihat pada Grafik 1.

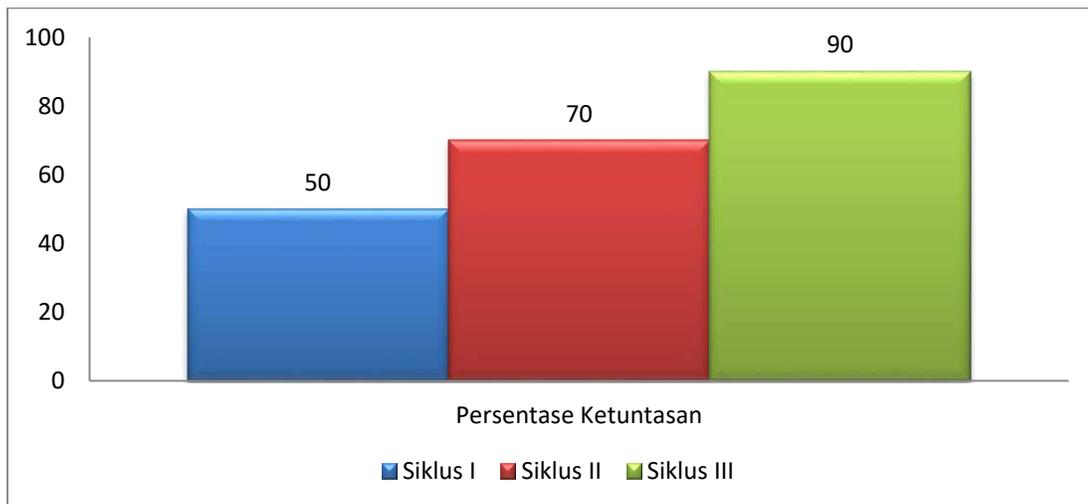
Berdasarkan Grafik 1 terlihat bahwa pada siklus I, hasil belajar menunjukkan terdapat 13 siswa (54%) yang tuntas secara individual dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 24 siswa, 1 orang siswa memperoleh nilai 100, 3 orang siswa memperoleh nilai 90, 9 orang siswa mendapat nilai 80, 10 orang siswa memperoleh nilai 70, dan sisanya adalah 1 orang siswa memperoleh nilai 60. Kemudian pada siklus II terdapat 18 (75%) siswa yang tuntas secara individual dari total 24 siswa, 4 orang siswa memperoleh nilai 90, 13 orang siswa memperoleh nilai 80, 5 orang siswa mendapat nilai 70, dan 2 orang siswa mendapat nilai 60.

Selanjutnya pada siklus III terdapat 22 (91%) siswa yang tuntas secara individual dari total 24 siswa. Berdasarkan jumlah 22 siswa tersebut, sebanyak 6 orang siswa memperoleh nilai 100, 12 orang siswa memperoleh nilai 90, 4 orang siswa mendapat nilai 80, dan 2 orang siswa mendapat nilai 70.



**Grafik 1** Presentase Ketuntan Individual Siklus I,, II dan III

Hasil presentase ketuntasan clasikal pada penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Grafik 2.



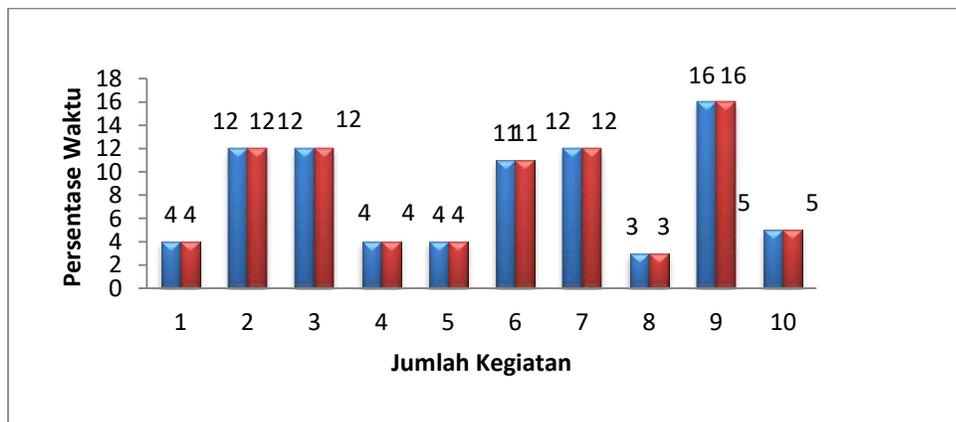
**Grafik 2** presentase ketuntasan clasikal siklus I, II, dann III

Berdasarkan Grfik 2 dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus yang dilakukan pada penelitian ini. Pada siklus I nilai ketuntasan clasikal yang diperoleh yaiitu 50%, dari 10 soal hanya 5 soal yang dapat dikatakan tuntas dan sisanya 5 soal tidak tuntas. Siklus I dikatakan belum tuntas secara clasikal karena hasil presentase yang diperoleh masih dibawah ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 85\%$ . Pada siklus II nilai ketuntasan clasikal yaitu 70%, dari 10 soal

hanya 7 soal yang tuntas sedangkan sisanya 3 soal belum tuntas. Siklus II juga dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil presentase yang diperoleh masih dibawah ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 85\%$ . Sedangkan pada siklus III nilai ketuntasan klasikal mencapai 90%, artinya dari 10 soal, 9 soal yang dapat dikategorikan tuntas dan hanya 1 soal yang tidak tuntas. Hasil siklus III menyatakan siswa tuntas secara klasikal dalam proses pembelajaran, dikarenakan telah melewati batas ketuntasan yang ditetapkan yaitu  $\geq 85\%$ .

### **Aktivitas Guru Dan Siswa**

Untuk mengetahui hasil presentase aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat di lita pada Grafik3.

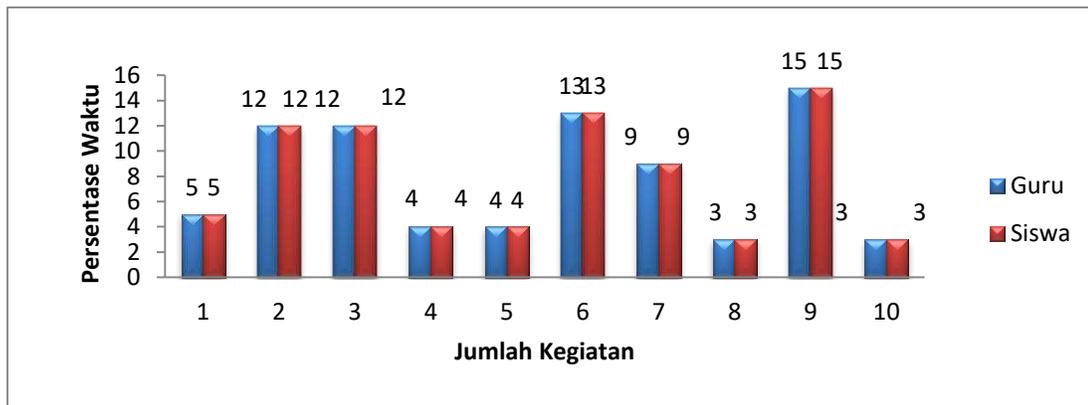


**Grafik 3** Grafik Presentase Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I

Grafik3 diatas menunjukkan presentase aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I. Pada aktivitas guru dan siswa terdapat 5 aktivitass yang belum sesuai dengan alokasi waktu yang telah disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan tidak sinkronnya aktivitas guru dengan siswa. Aktivitas tersebut belum dikatakan sesuai karena waktu yang digunakan pada setiap aktivitas melebihi waktu yang telah ditentukan. Aktivitas yang belum sesuai tersebut yaitu pada kegiatan kedua pada saat guru melakukan pre-testt, lalu kegiatan ketiga pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran melalui model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media komik-strip. Selanjutnya kegiatan ketujuh

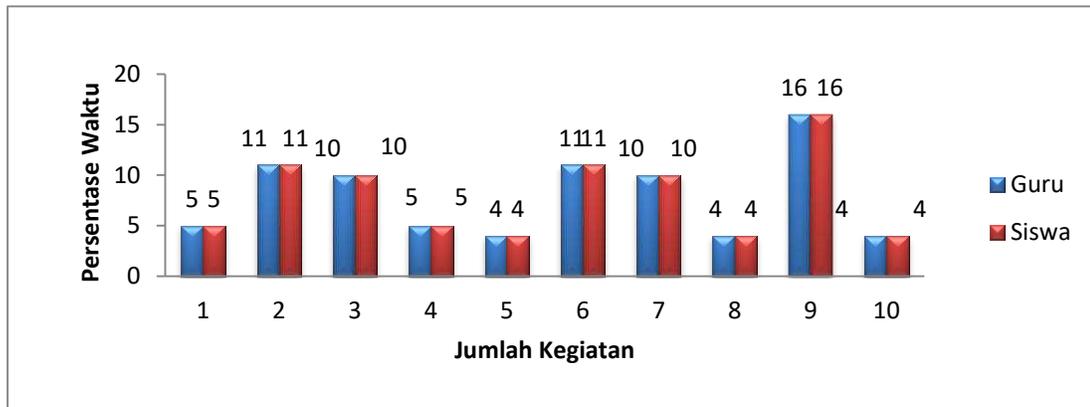
pada saat guru menjadi moderator siswanya mempresentasikan hasil diskusi. Kegiatan kesembilan pada saat guru memberikan ujian post-test kepada siswa. Dan yang terakhir kegiatan kesepuluh yaitu ketika guru menyampaikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan grafik 4 dapat diketahui presentase aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus II. Terdapat 2 dari 10 aktivitas yang belum dikatakan sesuai pada pelaksanaan pembelajaran siklus II. Aktivitas tersebut belum dikatakan sesuai karena waktu yang digunakan pada setiap aktivitas melebihi waktu yang telah ditentukan dan belum sinkronnya antara kegiatan siswa dengan guru. Adanya aktivitas yang belum sesuai yaitu kegiatan ketiga saat guru menyampaikan materi menggunakan model *picture and picture* dengan media komik-strip. Kegiatan kesepuluh pada saat guru memberitahukan materi untuk pertemuan selanjutnya.



**Grafik 4** Grafik Presentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Selanjutnya persentas kesesuaian aktivitas guru dan siswa pada siklus III dapat dilihat pada Grafik5.

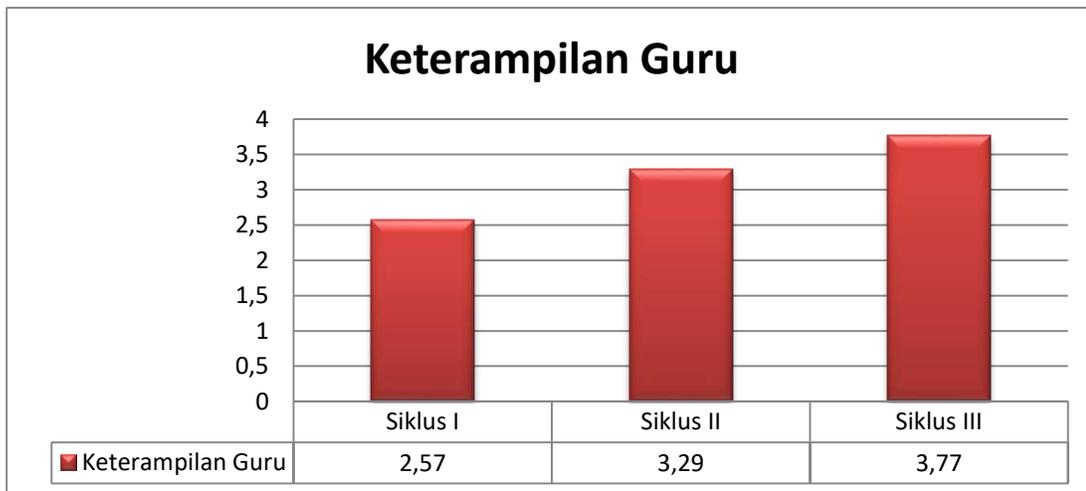


**Grafik 5** Grafik Presentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus III

Pada Gambar 5 dapat diketahui bahwa seluruh aktivitas sudah sesuai dengan perencanaan. Hal ini disebabkan pada saat penyampaian materi selanjutnya, guru mengubah susunan tata cara aktivitas, guru terlebih dahulu menyampaikan tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya baru mengumpulkan jawaban post-test sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan sinkron antara guru dengan siswa.

### **Ketrampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran**

Hasil perolehan skor ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat pada Grafik 6.



**Grafik 6** Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisa data, nampak terlihat jelas adanya peningkatan ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dengan media *komik-strip*. Dari grafik6 dapat dilihat bahwa ketrampilan yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran mendapatkan nilai 2,57 pada siklus I, meningkat menjadi 3,29 pada siklus II dan kembali meningkat menjadi 3,77 pada siklus III. Peningkatan ketrampilan guru dapat terjadi pada setiap siklus dikarenakan guru melaksanakan kriteria ketrampilan yang tidak dilakukan pada siklus sebelumnya.

### **Respon siswa terhadap pembelajaran**

Setelah semua jawaban terkumpul, maka pengolahan data dilakukan dengan rumus yang telah dijelaskan sebelumnya pada analisis data respon siswa, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa 85% atau pada umumnya siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *komik-strip* adalah hal yang baru diterapkan dikelas tersebut sehingga proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan penerapan tersebut membuat materi pelajaran IPS menjadi sangat menarik, mengakibatkan siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar sehingga mereka berharap agar guru dapat menerapkan model-model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil pengolahan data sesuai dengan tujuan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* menggunakan media *komik-strip* sangat membantu siswa dalam memahami materi keunggulan lokasi Indonesia, lalu dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan pada setiap siklus penelitian tindakan kelas (PTK) yakni terdapat pada hasil belajar siswa-siswi kelas VIII-4 baik secara individual maupun klasikal, hal yang sama juga terlihat pada aktivitas guru dan

siswa yang juga mengalami peningkatan ditiap siklusnya, ketrampilan guru juga mengalami peningkatan skor pada saat mengelola pembelajaran, serta terakhir diperolehnya hasil sebanyak 85 persen siswa-siswi atau pada umumnya siswa-siswi menyatakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Picture and Picture* menggunakan media komik-strip sangatlah menyenangkan dan terbukti dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh peneliti.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. 2015. *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)*.  
Kemendikbud. 2014. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII*. Jakarta:  
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.  
Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jakarta: Ar-  
ruzz Media.  
Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta