



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *PICTURE AND PICTURE* BERBASIS *PROJECTED MOTION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII-6 SMP NEGERI 7 BANDA ACEH**

**Khairi Sukma Dewi<sup>1</sup>, Hasmunir<sup>2</sup>, M. Yusuf Harun<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Email: sukmahairi@gmail

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

<sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: myusufharun@gmail.com

**ABSTRAK**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Peningkatan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII-6 SMP Negeri 7 Banda Aceh, aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran mencerminkan keterlaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion*, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* dan respon siswa kelas VII-6 SMP Negeri 7 Banda Aceh. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-6 SMP Negeri 7 Banda Aceh yang berjumlah 32 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan: Tes hasil belajar siswa, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru mengelola pembelajaran dan angket respon siswa menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion*. Analisis data menggunakan statistik sederhana yaitu persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan secara individual meningkat dari 81,2% menjadi 100% siswa yang tuntas belajar, persentase ketuntasan klasikal pun meningkat dari 60% menjadi 90%. Aktivitas guru dan siswa antara siklus I sampai siklus III telah mencerminkan penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion*. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* meningkat dari perolehan skor rata-rata 2,53 dengan katagori sedang menjadi 3 dengan katagori baik dan respon siswa terhadap model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* dapat dikatakan baik. 90,6 persen dari 32 siswa berpendapat bahwa dengan belajar melalui model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi interaksi manusia dengan lingkungan.

**Kata kunci:** Model pembelajaran, *Picture and Picture*, *Projected Motion*, hasil belajar, IPS Terpadu.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun di dunia ini terdapat pendidikan. Pendidikan seharusnya mendorong manusia untuk terlibat dalam proses menuju ke arah yang lebih baik, mengembangkan kepercayaan diri sendiri, mengembangkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki. Secara langsung pendidikan akan berpengaruh terhadap hidup dan kehidupan manusia yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai kebutuhan manusia.

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *Projected Motion Media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif. *Project Motion* merupakan salah satu media yang memiliki nilai yang sangat tinggi dalam penyerapan materi pelajaran oleh siswa. Media ini dapat dilihat, didengar bahkan dapat bergerak. Sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi.

Konsep belajar menunjukkan perkembangan dan perubahan kepribadian yang menyeluruh siswa setelah terjadi pembelajaran. Belajar merupakan hal terpenting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu. Jadi, hendaknya siswa mempersiapkan dirinya untuk menghadapi kehidupan yang dinamis, termasuk belajar memahami diri sendiri, memahami perubahan dan perkembangan globalisasi. Sehingga dengan belajar siswa siap menghadapi perkembangan zaman yang begitu pesat. Dalam banyak literatur, belajar digambarkan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku manusia secara komprehensif, baik dalam bentuk pengetahuan, pemikiran, pengertian maupun kebiasaan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Slameto (2010:2), "Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan

lingkungan”. Selanjutnya Usman (2006:4) menyatakan: “Belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, dan daya fikir dan kemampuan lainnya”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh tingkah laku atau kepribadian pada diri seseorang dalam interaksi dengan lingkungan yang dapat ditandai dari hasil pengalaman individu itu sendiri.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratarium. Material, meliputi buku-buku, papantulis, kapur, fotografi, slide dan film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer.

Menurut Abdurrahman dan Bintoro dalam Nurhadi, (2003: 60) “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata”.

Menurut Hamdani (2010: 89) *Picture and Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis, sehingga siswa yang cepat mengurutkan gambar jawaban atau soal yang benar, sebelum waktu yang ditentukan habis maka merekalah yang mendapat poin.

Proyektor Film (*Motion Picture Projector*) merupakan suatu media menggunakan sistem dalam kerjanya yaitu sistem memutar video atau pergerakan media pembelajaran yang sering digunakan sekarang ini. Media yang digunakan ini untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Projected Motion* menggunakan tiga sistem dalam kerjanya yaitu sistem optik (lensa-lensa), sistem mekanik dan sistem elektrik (motor dan penguat suara). Dengan memadukan tiga sistem tersebut secara serasi dan saling

menunjang, maka gambar mati yang tercetak di atas pita *celluloid* (film) yang diputar di proyektor, akan terproyeksi pada layar menjadi gambar yang mempunyai kesan bergerak/hidup lengkap dengan suaranya. (Sadiman, 2010: 238).

Menurut Sudjana (2009:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative meningkat.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas dikelompokkan menjadi empat macam yaitu, (a) guru sebagai peneliti; (b) penelitian tindakan kolaborasi; (c) silmutan teritegratif; (d) administrasi sosial eksprerimental (Arikunto, 2009).

## **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-6 SMP Negeri 7 Banda Aceh tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 32 orang, terdiri dari laki-laki 14 siswa dan perempuan 18 siswi. Teknik pengumpulan data dalam penlitian ini adalah dengan tes, angket, observasi dan dokumentasi.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses pembelajaran setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes formatif pada setiap akhir putaran.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion*, didasarkan atas ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal.

1) Untuk tingkat ketuntasan individual

$$KB = \frac{Ss}{Sm} X 4$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

Ss = Skor siswa

Sm = Skor maksimum

4 = Rentang penilaian menurut kurikulum 2013 (Permendikbud, 2014)

2) Untuk tingkat ketuntasan klasikal

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa

Data tes hasil belajar dianalisis dengan analisis deskriptif yaitu melaksanakan tingkat ketuntasan individual dengan klasikal. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika jawaban benar mencapai ketuntasan belajar (KB)  $\geq 2,67$  sebagaimana yang tercantum di dalam Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 atau 65 dari 10 soal yang direncanakan oleh peneliti. Menurut Suryosubroto (2009:77) "Suatu kelas dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85$  persen siswa yang tuntas belajarnya".

Untuk data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajarankooperatif tipe *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* dianalisis dengan menggunakan menggunakan statistik persentase yang dikemukakan oleh Sudijono, (2010:43):

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N = Banyaknya aktivitas yang dilakukan

Untuk data tentang keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and*

*Picture* berbasis *Projected Motion* dengan menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-rata menurut Sudjana (2002:77), yaitu:

- “1,00 – 1.69 Kurang baik
- 1,70 – 2,59 Sedang
- 2,60 – 3,40 Baik
- 3,51 – 4,00 Baik sekali”

Untuk mengetahui persentase respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion*, digunakan analisis statistic deskriptif persentase Sudijono (2005:43):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

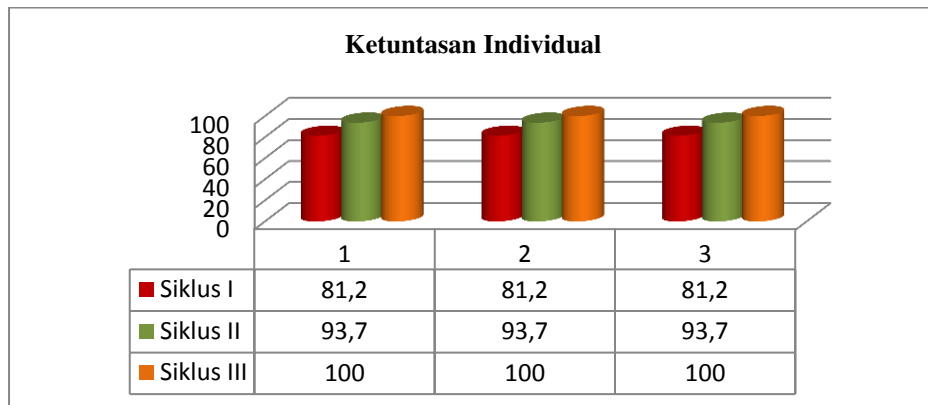
F= Frekuensi respon siswa tiap aspek

N = Jumlah siswa

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

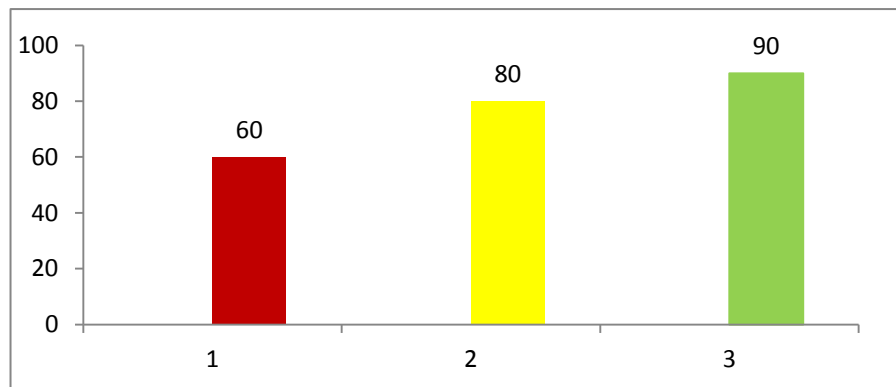
Ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan dua siklus, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-6 SMP Negeri 7 Banda Aceh mengenai materi dinamika interaksi sosial. Secara individual siswa mengalami peningkatan pengetahuan dan hasil belajar ketuntasan klasikal dari siklus I, siklus II, dan siklus III.

Hasil belajar ketuntasan individual pada siklus I yaitu 81,2 persen dari 32 siswa yang tuntas 26 siswa dan yang tidak tuntas 6 siswa, pada siklus II hasil belajar ketuntasan individual mengalami peningkatan menjadi 93,7 persen dari 32 siswa yang tuntas 30 siswa dan yang tidak tuntas 2 siswa. Pada siklus III mengalami peningkatan lebih tinggi yaitu menjadi 100 persen. Adapun persentase ketuntasan individual pada ketiga siklus hasilnya seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Persentase Ketuntasan Individual**

Berdasarkan hasil ketuntasan individual, maka persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dan hasilnya seperti terlihat pada Gambar 2.

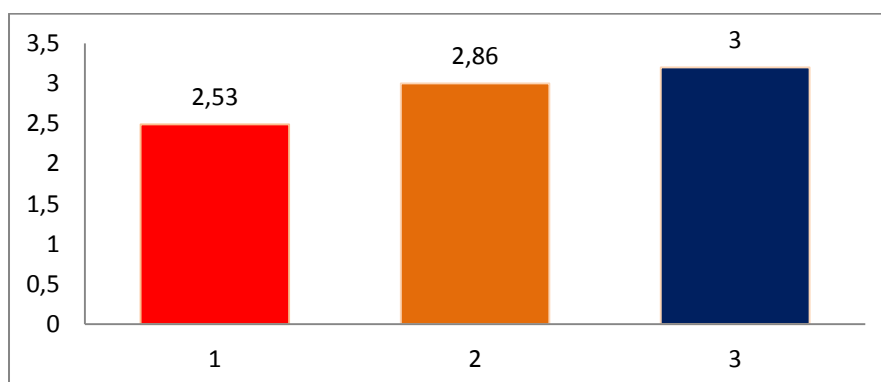


**Gambar 2. Persentase Ketuntasan Klasikal**

Berdasarkan Gambar 2 dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I, siklus II dan III. Dengan penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-6 SMP Negeri 7 Banda Aceh dalam pembelajaran IPS Terpadu dengan materi dinamika interaksi manusia. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan individual, pada siklus I mencapai 81,2 persen atau dari 32 siswa ada 26 siswa yang tuntas dan 6 siswa yang belum tuntas kemudian pada siklus II terjadi peningkatan hingga mencapai 93,7 persen atau dari 32 siswa ada 30 siswa yang tuntas dan hanya 2 siswa yang belum tuntas, sedangkan untuk ketuntasan klasikal, pada siklus I mencapai 60 persen kemudian meningkat pada siklus II menjadi 80 persen dan pada siklus III menjadi 90 persen.

Aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran dengan model *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* diamati dengan menggunakan instrumen mulai dari siklus I, siklus II hingga siklus III. Aktivitas guru dan siswa antara siklus I sampai siklus III telah mencerminkan penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas guru dan siswa yang telah sesuai dengan waktu dan kriteria yang telah ditentukan. Aktivitas guru yang dominan adalah pada saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok lalu memberikan pengarahan tentang model *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion*. Aktivitas siswa yang dominan adalah pada saat mempresentasikan hasil diskusi menganalisis gambarnya disertai alasan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion*. Keterampilan guru pada kedua siklus dapat dilihat pada yang secara rinci diperlihatkan pada Gambar 3.



**Gambar 3 Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran**

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected*. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected* dikategorikan sedang (2,53) pada siklus I, dikategorikan baik (2,86) pada siklus II, dan dikategorikan baik (3) pada siklus III. Dari Gambar 4.8 terlihat bahwa guru



semakin terampil dalam mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected*.

Respon siswa terhadap model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya persentase siswa yang berpendapat bahwa dengan belajar melalui model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial dan budaya yang telah dipelajari.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, maka dapat diambil simpulan. Dengan penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-6 SMP Negeri 7 Banda Aceh dalam pembelajaran IPS Terpadu dengan materi dinamika interaksi manusia. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan individual, pada siklus I mencapai 81,2 persen atau dari 32 siswa ada 26 siswa yang tuntas dan 6 siswa yang belum tuntas kemudian pada siklus II terjadi peningkatan hingga mencapai 93,7 persen atau dari 32 siswa ada 30 siswa yang tuntas dan hanya 2 siswa yang belum tuntas, sedangkan untuk ketuntasan klasikal, pada siklus I mencapai 60 persen kemudian meningkat pada siklus II menjadi 80 persen dan pada siklus III menjadi 90 persen.

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat disarankan adalah mengingat model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS Terpadu dalam materi dinamika interaksi manusia, maka disarankan kepada guru IPS Terpadu untuk menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Projected Motion* pada materi-materi IPS Terpadu yang dianggap sesuai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.  
Dimiyati, M. (2009). *Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.  
Istarani (2011). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

- Nurhadi (2003). *Pembelajaran Kontektual Penerapannya dalam KBK* . Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ratumanan, Gerson, dan Tanwey. 2004. *Beajar dan Pembelajaran*. Universitas Press.
- Roestiyah NK. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S. 2006. *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Hasil Belajar*. Bandung: RemajaRosda Karya.
- Sugandi. 2009. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta, Bandung.
- Suprihatiningrum. 2013. *Metode pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.