

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA
SLIDEPLAYER DENGAN METODE PICTURE AND PICTURE TERHADAP HASIL
BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IPA 2 DI SMA NEGERI 1 PULUNG TAHUN
2021/2022**

Zahra' Aulia Prasanti

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Email : zahra.17040284091@mhs.unesa.ac.id

Septina Alriningrum

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Email : septi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis media *slideplayer* dengan metode *picture & picture* dengan melihat hasil belajar sejarah siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA NEGERI 1 Pulung, Ponorogo dengan sampel kelas yang dituju adalah kelas X IPA 2. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel melalui desain penelitian *True Experimental Design*. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk mengendalikan variabel-variabel luar yang memberikan pengaruh terhadap jalannya eksperimen. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis, uji korelasi, uji Parsial (uji T) serta uji Regresi Linier sederhana.

Model pembelajaran berbasis media *slideplayer* dengan metode *picture and picture* dimanfaatkan oleh peneliti di dalam melakukan kegiatan penelitian ini. tujuan peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis media *slideplayer* dengan metode *picture and picture* yaitu untuk mengenalkan kepada peserta didik tentang pemanfaatan perkembangan teknologi berbasis internet di dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran Sejarah Indonesia serta mengukur seberapa besar pengaruh pada peserta didik. Penelitian ini menghasilkan pernyataan bahwa terdapat hubungan atau korelasi antara model pembelajaran berbasis media *slideplayer* dengan metode *picture & picture* terhadap hasil belajar sejarah siswa sebesar 92,2% dengan sifat korelasi yang mengarah pada korelasi positif selama pembelajaran sejarah Indonesia masa pandemi Covid-19.

Kata kunci : Media *Slideplayer*, Metode Pembelajaran *Picture and Picture*, Hasil Belajar, pandemi Covid-19

Abstract

This study was conducted with the aim of testing the effect of applying the slideplayer media-based learning model with the picture and picture method by looking at the students' history learning outcomes. This research was conducted at SMA NEGERI 1 Pulung, Ponorogo with the target class sample is class X IPA 2. This research is a type of quantitative research that uses experimental methods that aim to determine the relationship between variables through a True Experimental Design research design. The purpose of using this method is to control external variables that have an influence on the course of the experiment. The data analysis technique in this study used hypothesis testing, correlation test, simple linear regression test and partial test (T test).

The slideplayer media-based learning model with the picture and picture method is used by researchers in conducting this research activity. The aim of the researcher is to apply the slideplayer media-based learning model with the picture and picture method, namely to introduce students to the use of internet-based technology developments in learning activities, especially Indonesian History learning and to measure how much influence it has on students. This study resulted in a statement that there was a relationship or correlation between the slideplayer media-based learning model with the picture and picture method on student history learning outcomes of 92.2% with the nature of the correlation leading to a positive correlation during Indonesian history learning during the Covid-19 pandemic.

Keywords: Media *Slideplayer*, *Picture and Picture Learning Method*, *Learning Outcomes*, *Covid-19 pandemic*.

PENDAHULUAN

Era millennial merupakan salah satu era dimana segala bentuk baik barang maupun manusia mengalami

perkembangan. Pemanfaatan teknologi berbasis media online maupun media sosial mulai diterapkan di dalam segala macam kegiatan sehari-hari. Teknologi yang dulu

disebut sebagai barang mahal serta sangat sulit dipelajari, kini mulai digemari oleh semua orang. tidak terkecuali di Indonesia. Pemanfaatan teknologi tidak hanya untuk memberikan Informasi saja, namun teknologi juga mulai digunakan sebagai alat komunikasi. Perkembangan dari teknologi komunikasi yakni adanya telepon dan Internet. Dengan menggunakan telepon, berkirim kabar tidak lagi harus menunggu berbulan-bulan. Dalam hitungan menit saja sudah dapat memberikan kabar. Sedangkan dengan adanya internet, masyarakat lebih mudah mengetahui informasi di Indonesia maupun di dunia.

Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan guru sejarah dalam menyampaikan materi. salah satunya dengan memanfaatkan media *Slideplayer* dalam pembelajaran sejarah. Hal demikian membantu guru didalam penyampaian materi yang dibahas. Media *Slideplayer* menjadi alternatif bagi guru di dalam pemanfaatan media power point online. Media *Slideplayer* ialah salah satu media pembelajaran hasil dari kemajuan dalam teknologi pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan menurut Azhar (2011) media pembelajaran yakni perangkat pengalaman pendidikan dalam atau indoor maupun luar kelas atau outdoor, lebih lanjut dimaknai bahwa media pembelajaran yakni bagian suatu aset pembelajaran/wahana nyata yang memuat materi informatif dalam iklim belajar yang dapat membangkitkan semangat belajar untuk mempelajari¹. Media *Slideplayer* menjadi salah satu media pembelajaran berbasis IT yang dapat digunakan oleh segala umur serta dapat mempermudah proses pembelajaran terutama di dalam pembelajaran Sejarah. Hal ini beralasan karena media *slideplayer* salah satu media dengan konsep power point online yang memiliki beragam model serta mudah diaplikasikan ke dalam pembelajaran. Tidak hanya sekedar power point berisikan teks saja, media *picture and picture* dapat mencantumkan audio serta video yang dapat diputar. Power point yang terdapat di *slideplayer* dapat di download atau diunduh secara gratis oleh murid. Selain itu media *Slideplayer* ini dapat dimanfaatkan dengan metode pembelajaran *Picture & picture* yang dimana pembelajaran ini lebih mengarah ke dalam uji daya ingat siswa. Alasannya dikarenakan saat ini pembelajaran yang diterapkan di Indonesia lebih mengarah pada model pembelajaran yang memfokuskan pada aktivitas siswa. Ini dibuktikan melalui peningkatan kreativitas serta inovasi siswa di dalam mempelajari materi yang dibahas terutama di dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Metode *picture & picture* yang merupakan salah satu media pembelajaran yang berlandaskan pada Teori Kognitif yang dimana pada teori kognitif proses belajar lebih penting daripada hasil belajar. Keaktifan dan kreativitas siswa atau murid lebih diperhatikan. Melalui pembelajaran dengan metode *Picture & picture*, siswa atau murid akan lebih aktif serta dapat menguji

daya ingat melalui gambar-gambar yang disajikan. Siswa atau murid akan berusaha untuk mencari tahu jawaban dari gambar yang diberikan dalam materi yang dijelaskan. Bruner berkata di dalam teori belajar yang dikemukakannya, bahwa belajar merupakan suatu upaya untuk mempertahankan serta mengubah informasi secara aktif. Belajar adalah suatu proses kognitif dari pengalaman-pengalaman yang terdiri dari ingatan, pengolahan informasi dan lain-lain². Melalui penggabungan media *slideplayer* dengan metode *picture & picture* di dalam pembelajaran sejarah dapat lebih mudah menyampaikan materi. hal ini dikarenakan di dalam pembelajaran sejarah, lebih identik dengan bacaan yang menjadikan siswa atau murid lebih bosan. Hal ini berdasarkan dari landasan teori kognitif yang memiliki pandangan keberhasilan dari suatu kegiatan belajar tidak dilihat dari hasil nilainya saja, melainkan proses belajar yang ditempuh. Melalui pemaparan gambar lewat *slideplayer*, siswa atau murid bisa mengembangkan imajinasi mereka yang mempermudah siswa atau murid untuk mengingatnya. Kemudian dengan memanfaatkan media *Slideplayer* ini guru lebih mempersingkat waktu pembelajaran agar lebih efisien. Penggunaan media ini dapat merubah image pembelajaran sejarah yang terkesan monoton menjadi lebih bervariasi. Serta siswa dapat berkreasi di dalam pengerjaan tugas yang berbasis power point. Media *Slideplayer* dapat diterapkan baik secara langsung atau dengan implikasi. Pemanfaatan media *Slideplayer* dapat mempermudah guru atau pengajar dalam menjelaskan materi menggunakan metode pembelajaran yang telah dipilih selama proses pembelajaran berlangsung terutama di dalam pembelajaran Sejarah. Hal ini dikarenakan selama masa pandemi, seluruh kegiatan baik perekonomian, pemerintahan, hingga pembelajaran mengalami kelumpuhan. Seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pertemuan secara langsung atau tatap muka dibatasi sehingga menimbulkan kesulitan dalam mengatasi berbagai macam kegiatan tidak terkecuali dalam sistem pembelajaran di sekolah.

Soekamto berpendapat bahwa metode pembelajaran yakni sebuah kerangka terkonsep/tertata yang di dalamnya menjelaskan suatu prosedur secara sistematis suatu pengorganisasian terhadap pengalaman dalam belajar untuk mewujudkan tujuan dari kegiatan belajar serta berfungsi menjadi pedoman untuk perancangan pembelajaran yang ditujukan pada para pengajar dalam membuat perencanaan kegiatan belajar mengajar³. Metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru saat menciptakan pembelajaran daring yang tidak membosankan, salah satunya yakni metode pembelajaran *Picture & Picture*. Suprijono mengemukakan dalam bukunya bahwa metode *picture & picture* ialah suatu model pembelajaran dengan memakai gambar yang dicocokkan atau disusun dalam urutan yang sah dan menjadi mekanisme penyampaian materi yang gampang dipahami serta diingat oleh siswa

¹ Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers

² Sariyani Novita, Prihantini, Winarti Puji, dll. 2021. *Belajar & Pembelajaran*. Jawa Barat : Edu Publisher. Hal : 35

³ Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka. Hal:5

atau murid.⁴ Metode pembelajaran Picture & Picture merupakan metode pembelajaran kognitif yang dapat memberikan pemahaman materi yang mendalam bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan media *Slideplayer* dengan metode pembelajaran picture & picture selama pembelajaran daring, guru tidak perlu sepenuhnya menjelaskan materi secara keseluruhan. Hanya secara garis besar saja materi yang dijelaskan. Kemudian murid mencari sendiri inti materi yang ada. Karena di dalam Metode Pembelajaran Picture and Picture materi yang disajikan hanya berupa gambar yang memberikan lukisan peristiwa yang pernah terjadi pada masa yang sedang dibahas di dalam materi. Kemudian Peserta didik dapat mengurutkan gambar tersebut sesuai alur yang telah ada. Dengan menggunakan media *Slideplayer*, guru hanya menyajikan gambar di dalam power point yang diupload pada *Slideplayer*. Kemudian peserta didik dapat mendownload power point tersebut. Dan mencocokkan materi yang ada dengan power point yang telah diunduh sebelumnya. Pembelajaran semacam ini dapat menunjang sikap kemandirian pada diri peserta didik serta menumbuhkan rasa bertanggung jawab dengan pekerjaan mereka. Hal ini tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan no. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dikatakan bahwa capaian suatu pembelajaran dibagi dalam tiga ranah yakni Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor yang disesuaikan atau diselaraskan dengan kebutuhan masing-masing siswa atau murid. Proses pembelajaran yang dilaksanakan saat ini lebih mengarahkan peserta didik pada pengembangan dari ketiga ranah tersebut secara utuh yang dimana antara dari satu ranah ke ranah lain tidak dapat terpisahkan⁵. Bisa dikatakan bahwa ruang mental (ranah kognitif), penuh perasaan (afektif) dan psikomotor saling berkaitan, apabila satu dari bidang tersebut tidak terwujud atau tercapai, maka capaian pembelajaran yang tercantum di dalam Peraturan menteri pendidikan kebudayaan no. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah tidak dapat dikatakan berhasil atau tidak terpenuhi.

Dampak adanya perubahan model pembelajaran, metode maupun sistem pembelajaran dapat terlihat melalui hasil belajar siswa atau murid, dikarenakan melalui hasil belajar yang diperoleh, guru dapat melakukan evaluasi terhadap model maupun metode pembelajaran yang diterapkan selama ini di dalam penyampaian materi saat di kelas maupun luar kelas. Dimiyati & Mudjiono beranggapan hasil belajar yakni suatu hasil adanya interaksi pada kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Berdasarkan teori tersebut, dapat dikatakan hasil belajar dapat diperhatikan berdasarkan dua sisi, yakni dari sisi guru dan sisi siswa atau murid. Hasil belajar yang dilihat dari sisi guru, hasil belajar siswa dilihat berdasarkan evaluasi proses pembelajaran,

sedangkan hasil belajar yang dilihat dari sisi siswa atau murid yakni hasil penilaian baik akademik maupun non akademik yang menandakan berakhirnya pengajaran⁶. Dengan cara seperti ini, disebutkan bahwa hasil belajar yaitu tahapan akhir proses pembelajaran dimana evaluasi tentang proses pembelajaran, model pembelajaran yang diterapkan, serta materi yang diberikan pada peserta didik apakah diterima dengan baik atau tidak dapat dilihat melalui hasil yang didapat oleh peserta didik. Hasil belajar tidak selalu mutlak atau bertumpu pada penilaian saja baik penilaian akademik ataupun non akademik, namun hasil belajar dapat dilihat melalui tindakan atau perilaku peserta didik. Perubahan perilaku baik kedisiplinan, sopan santun keterampilan serta penalaran yang mengarah pada tindakan positif juga dapat dikategorikan ke dalam hasil belajar diluar penilaian pengetahuan. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai penilaian akhir suatu proses pengenalan dilakukan secara berulang yang tersimpan serta bersifat permanen dalam ingatan siswa atau murid.

Pada penerapan model pembelajaran dengan memanfaatkan media *slideplayer* tentu terdapat kendala-kendala yang ada. Kendala dalam penggunaan media *Slideplayer* dalam pembelajaran sejarah yakni masih banyak guru maupun siswa yang sulit mengaplikasikannya. Sehingga pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media *Slideplayer* tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Masih terdapat guru yang gagap akan perkembangan teknologi yang dimana mereka tidak pandai memanfaatkan teknologi modern seperti ini di dalam pembelajaran sejarah. Hal ini menjadikan pembelajaran sejarah terkesan monoton dan tidak berwarna. Selain itu banyak sekali murid yang tertidur saat pembelajaran sejarah daring berlangsung. Sehingga peserta didik tidak memperhatikan materi yang sedang dibahas. Selama masa pandemi guru sejarah hanya memberikan tugas pada murid. Selain itu, dari segi metode pembelajaran juga dirasa kurang. Rata-rata guru-guru terutama guru sejarah lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya, hanya cara pembelajarannya saja yang dirubah. Hal ini terjadi pada guru-guru sejarah yang sudah berumur. Guru sejarah seperti ini jarang menggunakan metode pembelajaran picture and picture karena dirasa sangat memberatkan. Guru-guru sejarah menggunakan metode pembelajaran berbasis ceramah Interaktif yang dimana siswa harus mendengarkan penjelasan guru. pembelajaran ini sering dilakukan hingga saat ini pembelajaran dilakukan secara daring. Kendala yang lain juga terpengaruh dari faktor signal. Selama pembelajaran daring saat ini, peserta didik banyak yang mengeluh tentang signal. Masih banyak siswa atau murid yang tinggal jauh dari pusat kota bahkan di daerah pegunungan yang dimana signal susah

⁴ Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 35

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses pendidikan dasar dan menengah (<https://jdih.kemdikbud.go.id/> diakses 14 Juli 2022)

⁶ Mujiono, Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 3-4

diperoleh disana. Minimnya jaringan signal memiliki pengaruh yang besar selama pembelajaran daring ini berlangsung. Hal ini berpengaruh bagi pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah. Meskipun di era perkembangan teknologi yang terjadi secara besar-besaran ini memberikan sajian fasilitas untuk mengakses Media Internet dengan mudah, dan memberikan jaringan signal yang maksimal. Namun hal ini dirasa masih jauh dari kata maksimal untuk masyarakat di daerah pegunungan dan pedesaan. Sebagian masyarakat pedesaan yang bertempat tinggal di lereng-lereng gunung masih mendapatkan fasilitas tersebut dengan mudah. Keadaan semacam ini sangat berbanding terbalik dengan kondisi kehidupan masyarakat yang wilayah tempat tinggalnya daerah dataran tinggi/pegunungan dengan akses jalan serta kondisi wilayah yang sulit. Kendala utama yang dihadapi guru selama masa pandemi seperti sekarang ini adalah guru tidak dapat menjelaskan materi secara maksimal kepada murid serta tidak dapat melakukan pemantauan terhadap perkembangan siswa atau murid secara langsung selama pembelajaran. Pembelajaran terkesan lebih membosankan dibanding dengan kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Dengan memanfaatkan media slideplayer di daerah dengan jaringan internet atau jaringan signal yang sangat minim, pemanfaatan media slideplayer tidak dapat berjalan secara maksimal dikarenakan media slideplayer membutuhkan jaringan signal yang dapat mengakses internet dengan baik. Hal ini dikarenakan di era kemajuan teknologi akibat dampak dari Revolusi Industri 4.0 serta masa pandemi yang menjadikan media Internet sebagai media alternatif dalam pembelajaran Sejarah. kemajuan teknologi seperti ini memiliki dampak pengaruh yang sangat besar bagi semua orang, tidak terkecuali bagi guru dan peserta didik.

Dengan alasan kendala diatas, saya kemudian mengadakan penelitian terhadap *Pengaruh Penerapan Model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and Picture terhadap Hasil Belajar sejarah siswa Kelas X IPA 2 di SMA Negeri 1 Pulung tahun 2021/2022*. penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak/pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis media Slideplayer menggunakan metode Picture & Picture terhadap hasil belajar sejarah kelas X IPA 2 serta seberapa besar dampak/pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture & Picture terhadap Hasil Belajar Sejarah kelas X IPA 2.

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian memakai model pendekatan berbasis strategi eksplorasi kuantitatif (penelitian kuantitatif) dengan jenis penelitian Eksperimen untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak antara Variabel metode pembelajaran Picture and picture terhadap Hasil belajar sejarah Siswa kelas X IPA 2. Sugiyono berpendapat bahwa metode

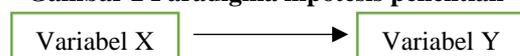
penelitian dengan jenis eksperimen semacam ini dapat diartikan metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk mengetahui dampak atau pengaruh dari suatu perlakuan atau tindakan tertentu pada tindakan yang lain di bawah kondisi yang terkendali ⁷. Oleh karena itu, penelitian uji coba ini merupakan tinjauan yang berencana untuk mengetahui hubungan antara variabel X dengan variabel Y pada suatu hipotesis yang berubah menjadi premis ilmiah.. Di dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yakni model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture & picture dan Hasil Belajar siswa kelas X IPA 2 di dalam pelajaran sejarah Indonesia. Variabel X pada penelitian ini adalah Media Slideplayer, sedangkan metode picture & picture menjadi metode pembelajaran pendukung. Lewat penelitian ini, peneliti akan melihat apakah dengan memanfaatkan metode picture & picture dengan menggunakan media slideplayer sebagai media pembelajarannya memiliki pengaruh atau tidak pada hasil belajar. Variable yang tercantum di penelitian ini adalah variable bebas dimana variable ini memberikan pengaruh atau dampak pada variabel yang lain. Model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and picture menjadi variabel bebas pada penelitian ini. untuk penilaian terhadap model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and Picture dilakukan dengan menggunakan Kuisioner atau angket yang di dalamnya berisi indikator pertanyaan mengenai metode pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and picture. Menurut Suharsimi (2010) populasi adalah suatu keseluruhan dari objek penelitian. Jika seseorang ingin melakukan penelitian terhadap semua elemen yang terdapat di wilayah penelitian yang telah dipilih, maka penelitian yang dilakukan disebut sebagai penelitian populasi ⁸. Populasi dari penelitian ini yaitu kelas X IPA 2 dengan jumlah murid sebanyak 32 anak. Penelitian ini memakai teknik pengambilan sampel yakni Non Probability Sampling berjenis Purposive Sampling. Technic pengambilan Purposive sampling dilakukan dikarenakan di dalam pengambilan sampel data terfokus pada objek yang dituju dengan penyesuaian subjek penelitian. Tipe desain eksperimen yang dipakai yaitu True Experimental Design berjenis Posttest Only Control Group Design seperti yang tertera di bawah ini:

Gambar 1 Posttest Only Control Group Design (sumber : Sugiyono, 2012:116)

R	X	O1
R		O2

X = Variabel Independent
Y = Variabel Dependent

Gambar 2 Paradigma hipotesis penelitian



Variabel X : Media Slideplayer
Variabel Y : Hasil belajar Sejarah

⁷ Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta. Hal:107

⁸ Febri, Endra 2017. *Pedoman Metodologi Penelitian (statistika praktis)*. Sidoarjo: Zifatama Jawara. Hal 98

Kajian penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurrohman (2014) dengan judul Upaya peningkatan prestasi belajar IPS materi Perjuangan Melawan penjajah dengan model Picture & Picture Siswa kelas V Semester genap di MM Tempur Sari tahun ajaran 2013/2014 dengan data yang diperoleh dari Uji T (T test) diketahui nilai t hitung $2,225 > t$ tabel 1,675 serta nilai signifikansi sebesar $0,035 < \text{nilai signifikansi}$ sebesar pada taraf 5%. Dengan demikian membuktikan bahwa terdapat peningkatan pada prestasi belajar siswa di dalam mata pelajaran IPS dengan pembahasan materi seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Dari penelitian relevan diatas, ada persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yakni metode pembelajaran picture & picture. Selain itu untuk perbedaannya adalah penggunaan media slideplayer sebagai media penghubung atau alat bantu pada penelitian ini serta waktu, lokasi, serta responden yang dituju.

Dalam eksplorasi atau penelitian yang menjadi variabel terikat atau variabel dependent dimana variabel tersebut mendapatkan dampak dari adanya variabel bebas adalah hasil belajar. Hasil belajar siswa mendapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode *Picture and picture*. Di dalam pengambilan penilaian dilakukan melalui kegiatan *posttest* yang dilaksanakan setelah pembelajaran berakhir. Penelitian menggunakan instrumen penelitian yang bertujuan untuk mengukur besar pengaruh model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode *picture & picture* terhadap hasil belajar siswa/murid dalam mata pelajaran sejarah khususnya untuk kelas X IPA 2. Respon peserta didik yang diutarakan melalui hasil kuisioner atau angket yang telah diberikan digunakan dalam mengukur uji pengaruh variabel X. Sedangkan hasil *posttest* yang dilakukan bertujuan untuk mengukur variabel Y. Untuk skala yang digunakan pada kuisioner atau angket tersebut yakni skala *linkert* yang terdiri dari 5 pilihan jawaban di dalam kuisionernya yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, kurang setuju, setuju, sangat setuju. Pengujian atau perhitungan menggunakan bantuan SPSS versi 24 yang bertujuan mengetahui tingkat validitas serta reliabilitas dari instrumen penelitian ini. Untuk *technic analisis data* dijelaskan seperti berikut : Data yang telah didapat kemudian dilakukan pemeriksaan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 24. Pemeriksaan dilakukan dengan tujuan memperoleh jumlah data yang dibutuhkan oleh instrumen yang terdapat di dalam *technic analisis data* pada penelitian ini.

1. Analisis Data (Uji Instrument)

a. Uji validitas data

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2006) di dalam buku *Implementasi Strategi Pembelajaran "What-If"*

(2020:29) Uji validitas yakni suatu langkah pengujian yang dilakukan pada substansi suatu instrumen penelitian yang ditentukan untuk mengukur realitas suatu instrumen yang digunakan pada suatu penelitian⁹. Hasil tingkatan validitas menentukan valid atau tidaknya dari suatu penelitian yang dilakukan. Dalam pengukuran validitas suatu instrument menggunakan rumus korelasi *product moment* atau biasa disebut *korelasi Pearson* yang digambarkan pada rumus berikut:

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum (X)^2 - (\sum X)^2)(n \sum (Y)^2 - (\sum Y)^2)}}$$

R : korelasi antara variabe X dan variabel Y

$\sum X$: jumlah keseluruhan score pada item variabel X yang diuji

$\sum Y$: Jumlah keseluruhan score pada item variabel Y yang diuji

N : jumlah responden atau sampel yang diuji

Di dalam pengambilan keputusan yang dipakai pengujian validitas yaitu jikalau nilai r hitung terhitung lebih besar daripada r tabel, maka data tersebut dikatakan valid, namun jikalau nilai r hitung terhitung lebih kecil daripada r tabel, maka data tersebut dikatakan tidak valid ($r \text{ hitung} > r \text{ tabel} = \text{Valid}$, jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel} = \text{Tidak Valid}$).

b. Reliabilitas

Sugiyono (2018:121) berpendapat bahwa uji Reliabilitas merupakan salah satu tahapan yang beranggapan bahwa instrumen dikatakan *reliable* adalah instrument jika digunakan beberapa kali dalam pengukuran object yang sama, data dihasilkan adalah sama¹⁰. Untuk mengukur tingkat reliabilitas suatu data di penelitian ini memakai rumus *cronbach alpha* seperti yang tertera sebagai berikut :

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{ac} = koefisien reliabilitas alpha cronbach

k = banyak butir/item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah/total varians per-butir/item pertanyaan

σ_t^2 = jumlah atau total varians

Data dapat disebut *reliable* jikalau *cronbach alpha* lebih dari 0,6. Begitupula sebaliknya, jikalau *cronbach alpha* kurang dari 0,6 jadi data tersebut dikatakan tidak reliabel ($\text{cronbach alpha} > 0,6 = \text{reliabel}$. $\text{Cronbach alpha} < 0,6 = \text{tidak reliabel}$).

2. Uji Persyaratan data

a. Uji Normalitas data

Uji normalitas dari data penelitian ini memakai uji normalitas Kolmogorov-Smirnov memakai bantuan SPSS versi 24. Jikalau nilai signifikan lebih dari 0,05, nilai residual data penelitian dikatakan normal. Jikalau

⁹I Putu Ade Andre Payadnya, I Made Dharma Atmaja. 2020. *Implementasi Strategi Pembelajaran "What-If"*. Yogyakarta: Deepublish. Hal 29

¹⁰Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 121

nilai signifikan di bawah 0,05, nilai residual data penelitian dikatakan tidak normal ($\text{Sig} > 0,05 = \text{data normal.}, \text{Sig} < 0,05 = \text{data tidak normal.}$).

3. Uji Hipotesis

Sugiono (2018:63) beranggapan Hipotesis ialah suatu tanggapan tidak tetap atau tidak pasti terhadap rumusan masalah yang digunakan untuk mengetahui kebenaran peristiwa dalam penelitian¹¹. Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan mengetahui kebenaran yang ada. Hipotesis dapat disebut jawaban sementara karena jawaban yang diterima atau diberikan dari hasil uji ini hanya berdasarkan pada teori yang relevan atau hampir sama saja, belum mengacu pada fakta-fakta yang ada atau langsung di lapangan yang diperoleh berdasarkan dari hasil pengumpulan data. Hipotesis diajukan berlandaskan pada Teori belajar Kognitif yang didalamnya menyatakan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran yang dilakukan dilihat berdasarkan proses belajarnya bukan hasil akhir atau nilai siswa. Hipotesis dapat dibuktikan melalui kriteria pengujian yang ditetapkan, apabila nilai $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$, maka H_0 ditolak sedangkan apabila nilai $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau t_{Hitung} memiliki nilai yang sama dengan t_{Tabel} , maka H_0 diterima.

3. Uji Signifikansi

Uji Parsial (Uji T)

Ghozali (2006) berpendapat bahwa uji T pada dasarnya digunakan untuk mengetahui tingkat dampak atau pengaruh dari variabel independent secara terpisah untuk memahami variasi dari variabel yang bergantung atau variabel terikat. Uji T atau uji signifikansi Individual adalah suatu proses analisis data secara parsial yang hasilnya nanti menjadi petunjuk besarnya pengaruh dari suatu variable independent terhadap variable dependent. Uji parsial atau uji T dalam penelitian ini memakai tingkatan signifikansi sebesar 0,05.

4. Uji Korelasi

Uji Regresi Linear Sederhana

Di dalam perhitungan data untuk mengukur pengaruh antara model pembelajaran berbasis media *slideplayer* dengan metode *picture & picture* yang menjadi variabel X terhadap hasil belajar sejarah siswa yang menjadi variabel Y, peneliti memakai rumus yang tertera dibawah ini :

$$Y = a + bX$$

Dengan Keterangan :

Y = variable dependen

a = nilai constanta

b = nilai koefisien variable X

X = variable independent

Sedangkan untuk mengetahui a dan b pada rumus diatas, dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan berikut, peneliti menyajikan hasil dari penelitian serta pembahasan yang mengacu pada data-data yang telah diperoleh melalui penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Pulung pada 1 September-30 November 2021 dengan melaksanakan pembelajaran yang diterapkan yakni pembelajaran bergilir atau pembagian pembelajaran secara 50% online, 50% offline. Hal ini dikarenakan pandemi Covid-19. Data yang terkumpul dalam bentuk kuisisioner atau angket dan penilaian posttest. Hasil penelitian serta pembahasan dijelaskan sebagai berikut :

A. Hasil dari Penelitian

1. Hasil Analisis Instrument

a. Hasil Uji Validitas data

Data-data ini didapatkan dari kuisisioner atau angket responden sejumlah 32 siswa atau murid kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Pulung. Dikarenakan masa pandemi Covid-19 belum berakhir, untuk pengisian kuisisioner atau angket dilakukan melalui google form. Data yang diperoleh kemudian ditabulasi serta diuji validitasnya menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 24. Data yang menjadi tolak ukur dari validitas ini adalah data yang hasilnya valid. Dibawah ini merupakan hasil perhitungan validitas yang disajikan sebagai berikut :

Hasil uji validitas kuisisioner model pembelajaran berbasis media *slideplayer* dengan metode *picture and picture* melalui 10 item pertanyaan diketahui bahwa item soal X4 dan X6 dikatakan Tidak Valid. Hal ini dikarenakan nilai $r_{\text{hitung}} > \text{nilai } r_{\text{tabel}}$ dan nilai signifikannya $< 0,05$. Diketahui nilai $df = n - 2$, sedangkan jumlah responden pada penelitian ini adalah 32. Maka nilai $df = 32 - 2 = 30$. Nilai r_{tabel} 30 adalah 0,3494. Pada item soal X4 nilainya adalah 0,346 serta X6 nilainya adalah 0,328. Nilai tersebut kurang dari r_{tabel} . Untuk item soal yang dinyatakan valid memiliki nilai r_{hitung} sebagai berikut X1 = 0,629 ; X2 = 0,661 ; X3 = 0,695 ; X5 = 0,410 ; X7 = 0,555 ; X8 = 0,628 ; X9 = 0,759 ; X10 = 0,728. Dengan demikian 8 item soal yang dinyatakan valid dapat diuji reliabilitasnya. Sedangkan hasil uji validitas hasil belajar siswa melalui jawaban soal posttest yang terdiri dari 20. Diketahui bahwa item soal Y5, Y7, Y8, Y12 dan Y17 dikatakan tidak valid. Karena nilai $r_{\text{hitung}} < \text{nilai } r_{\text{tabel}}$ dengan keterangan nilai masing-masing adalah Y5 = 0,222 ; Y7 = 0,064 ; Y8 = 0,158 ; Y12 = 0,126 ; Y17 = 0,211. Sedangkan untuk 15 item soal yakni Y1 = 0,430 ; Y2 = 0,521 ; Y3 = 0,390 ; Y4 = 0,604 ; Y6 = 0,531 ; Y9 = 0,564 ; Y10 = 0,353 ; Y11 = 0,489 ; Y13 = 0,637 ; Y14 = 0,386 ; Y16 = 0,467

¹¹Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 63

; $Y_{18} = 0,557$; $Y_{19} = 0,643$; $Y_{20} = 0,547$ dinyatakan valid dan memenuhi syarat untuk diuji reliabilitasnya.

b. Hasil dari Uji Reliabilitas data

Melalui hasil dari uji Validitas terhadap data yang telah diperoleh, tahapan selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas terhadap kuisioner model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture & picture dan hasil belajar melalui penilaian posttest dilakukan menggunakan SPSS versi 24. Hasil perhitungan uji reliabilitas, diperoleh data yang tertera pada tabel dibawah :

Tabel 1
Reliabilitas Hasil Uji variabel X dan Y

VARIABEL	REABILITY STATISTICS	
Model Pembelajaran Berbasis Media Slideplayer dengan metode Picture and Picture	cronbach alpha	N of Items
	0.824	8
Hasil Belajar Sejarah	cronbach alpha	N of Items
	0.796	15

(Data diambil peneliti November 2021)

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas data yang dilakukan sebelumnya, variabel X maupun variabel Y termasuk ke dalam data kuisioner yang reliabel. Hal ini dikarenakan hasil perhitungan dari variabel X Metode Pembelajaran berbasis Media *Slideplayer* dengan Metode Picture & Picture dan Variabel Y Hasil belajar lebih besar dari batas yang telah ditentukan oleh *Cronbach Alpha* yakni $> 0,6$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data variabel X dan variabel Y reliabel nilai reliabel variabel X $0,824 > 0,6$ dan variabel Y $0,796 > 0,6$. Menurut hasil uji diatas, maka model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture & picture dengan hasil belajar sejarah siswa reliabel dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian.

2. Hasil analisis Uji persyaratan data
Hasil uji Normalitas data

Perhitungan Uji Normalitas Data dilakukan peneliti dengan menggunakan rumus perhitungan Kolmogorov-Smirnov melalui bantuan SPSS versi 24. Untuk hasil perhitungannya terhadap variabel Model Pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan Metode Pembelajaran Picture & Picture (X) dan Hasil Belajar Sejarah (Y) seperti berikut :

Tabel 2
Uji Normalitas Data

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	15.9704094
Most Extreme Differences	Absolute	0.146
	Positive	0.146
	Negative	-0.113
Test Statistic		0.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.083 ^c

a. Test distribution is normal

Di dalam tabel uji normalitas data pada tabel diatas dapat diketahui hasil perhitungan uji Normalitas data yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh hasil signifikan dari variabel X Metode Pembelajaran berbasis Media *Slideplayer* dengan Metode Picture & Picture dan variabel Y hasil belajar adalah 0,083. Data tersebut dilihat berdasarkan keterangan di kolom terakhir yang bertuliskan Asymp Sig. (2-tailed). Data tersebut normal dikarenakan nilai $\alpha > 0,05$ dengan signifikansi 0,05.

3. UJI HIPOTESIS DAN UJI PARSIAL (UJI T)

Pada penelitian ini, peneliti memakai Uji Hipotesis dengan memperhatikan hasil Uji Parsial (Uji T) yang dilakukan menggunakan bantuan dari SPSS Versi 24. Dengan Uji hipotesis yang diajukan oleh peneliti di dalam analisis data dijelaskan sebagai berikut :

Ha : Terdapat Pengaruh penerapan Model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and Picture terhadap hasil belajar Sejarah siswa Kelas X IPA 2 di SMA Negeri 1 Pulung tahun ajaran 2021/2022

Ho : Tidak terdapat Pengaruh penerapan Model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and Picture terhadap hasil belajar Sejarah siswa Kelas X IPA 2 di SMA Negeri 1 Pulung tahun ajaran 2021/2022

Untuk hasil perhitung dari T yang dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa :

Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Error Std.			
1 (Constant)	51.018	21.115		2.416	0.022
model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture and picture	0.519	0.563	0.166	0.922	0.364

Tabel 7 : Uji T data variabel X dan variabel Y

Disimpulkan bahwa nilai t hitung > t tabel, maka Ha diterima dengan nilai t hitung sebesar 0,922 > 0,3494. Nilai T hitung dilihat berdasarkan tabel T yang tersaji di dalam tabel hasil perhitungan diatas. Dari perhitungan uji T yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti, diketahui nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel (t hitung > nilai t tabel), dengan demikian dapat dikatakan bahwa Ho ditolak, Ha diterima.

4. Hasil Uji Korelasi

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Setelah melakukan perhitungan terhadap uji normalitas data, kemudian tahapan selanjutnya yakni uji regresi linear sederhana. Perhitungan Uji analisis Linear Sederhana dilakukan menggunakan SPSS Versi 24. Hasil dari perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana dapat dijelaskan seperti disamping ini:

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Error Std.			
1 (Constant)	51.018	21.115		2.416	0.022
model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture and picture	0.519	0.563	0.166	0.922	0.364

a. Dependent Variable: hasil belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.166 ^a	0.028	-0.005	16.234

Tabel 6: Regresi Linear Sederhana data variabel X dan variabel Y

a. Predictors: (Constant), model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode picture and picture

Berdasarkan perhitungan di atas yang sebelumnya dilakukan terhadap variabel Model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan Metode Picture & Picture (X) dan Variabel hasil belajar (Y) penentuan persamaan Regresi Linear Sederhana ini peneliti melihat berdasarkan hasil perhitungan data yang terdapat di dalam tabel Coefficient dengan memperhatikan bagian kolom bertuliskan huruf B. Diketahui bahwa nilai Constant (a) sebesar 51,018 sedangkan nilai Model Pembelajaran berbasis Media Picture and picture (b/ koefisien regresi) sebesar 0,519, maka dapat diketahui persamaan regresinya adalah $Y = 51,018 + 0,519X$.

B. Pembahasan

Pada pembahasan berikut dijelaskan hasil penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah serta uji hipotesis dengan memanfaatkan alat ukur yang telah ditentukan sebelumnya yakni kuisisioner model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture & picture (X) dan hasil penilaian posttest yang menjadi tolak ukur hasil belajar sejarah siswa (Y).



1. Hasil Pelaksanaan model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture and picture

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Pulung tentang pengaruh penerapan Model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture & picture terhadap hasil belajar Sejarah siswa kelas X IPA 2, diketahui bahwa sebagian siswa atau murid menerima model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture & picture ini diterapkan di kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X IPA 2. Hal ini dilihat dari sisi pendapat peserta didik melalui pemberian kuisioner yang dilakukan peneliti selama penelitian berlangsung. Peneliti memberikan kuisioner kepada peserta didik. Kuisioner yang diberikan peneliti menggunakan jenis kuisioner Skala Likert yang memiliki 5 pilihan jawaban untuk setiap butir soal yang disajikan. Pengambilan kuisioner dilakukan peneliti menggunakan bantuan *Google Form*. Hal ini dilakukan agar lebih mengefisiensi waktu. Kuisioner ini berisi 10 butir pertanyaan terkait tentang Model Pembelajaran berbasis Media *Slideplayer* dengan Metode Picture And Picture yang menjadi Variabel X penelitian ini. Kuisioner diberikan pada 32 siswa atau murid kelas X IPA 2. Berdasarkan jumlah data kuisioner yang didapat, peneliti membaginya menjadi 2 penilaian sikap berdasarkan jumlah rata-rata keseluruhan data yang didapat. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sikap murid terhadap model pembelajaran yang digunakan peneliti selama penelitian berlangsung. Hasil jawaban dari siswa dikelola oleh peneliti. Peneliti melakukan uji validasi dan reliabilitas terlebih dahulu terhadap jawaban dari kuisioner yang diberikan terhadap peserta didik. Diketahui bahwa hasil validasi jawaban kuisioner peserta didik terdapat 8 butir jawaban dari 10 pertanyaan yang dinyatakan Valid. Kemudian dari butir jawaban yang dinyatakan Valid pada perhitungan validitas sebelumnya, selanjutnya peneliti melakukan perhitungan Reliabilitasnya. Diketahui Reliabilitas dari variabel model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture and picture ini adalah 0,824. Jika dipersentase yakni senilai 82,4% Butir pertanyaan kuisioner termasuk lolos uji reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* > 0,6 yang telah menjadi nilai mutlak tingkat kereliebilisan suatu data.

Setelah dilakukan uji validasi, peneliti mengkategorikan data jawaban atas kuisioner yang diberikan pada siswa atau murid berdasarkan sikap positif siswa atau murid dan sikap negatif siswa atau murid dengan adanya penerapan model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture and picture di dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Dari 10 pertanyaan yang disajikan dengan jumlah responden sebanyak 32 anak, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang bersikap positif apabila model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture and

picture diterapkan di pembelajaran Sejarah Indonesia berjumlah 19 anak. Sedangkan peserta didik yang bersikap negatif apabila model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture and picture diterapkan di pembelajaran Sejarah Indonesia berjumlah 13 anak.

Melalui analisis hasil perhitungan data kuisioner tentang metode pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture & picture ini, dapat dikatakan bahwa dengan adanya inovasi model pembelajaran semacam ini dapat memberikan suasana baru di dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran Sejarah. Sedangkan Gerlach dan Ely (1980) berpendapat bahwa strategi pembelajaran atau model pembelajaran yakni suatu cara yang dipilih dengan tujuan penyampaian metode pembelajaran pada lingkungan pembelajaran tertentu¹². Dengan adanya teori tersebut menyatakan bahwa suatu model pembelajaran atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan mengajar khususnya pembelajaran Sejarah Indonesia harus menarik perhatian atau minat untuk siswa untuk mengikuti pembelajaran ini. Pemanfaatan media *Slideplayer* dengan metode Picture & picture di dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia dapat menumbuhkan minat murid atau siswa untuk mengikuti pembelajaran ini. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Azhar (2011) tentang media pembelajaran yang merupakan perangkat dalam pengalaman pendidikan baik di ruang belajar maupun di luar wali kelas. Media pembelajaran juga seharusnya menjadi bagian dari aset pembelajaran yang berisi materi pendidikan atau produktif dalam suasana belajar yang dapat menghidupkan siswa untuk bersemangat belajar¹³. Serta teori Taniredja (2013:55) tentang metode pembelajaran picture & picture yang merupakan suatu sistem pengajaran bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa dalam bekerja sama dengan siswa yang lain saat pengerjaan tugas-tugas yang bersifat kelompok serta berstruktur sehingga terdapat interaksi dan komunikasi antara siswa satu dengan siswa yang lain yang bersifat interdependensi efektif di antar siswa pada sebuah kelompok selama proses pembelajaran terjadi¹⁴. Berdasarkan ketiga teori serta hasil pengambilan kuisioner siswa atau murid inilah peneliti menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture and picture ini cocok diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia.

2. Hasil Belajar Sejarah

Hasil Posttest peserta didik

Peneliti memberikan evaluasi pada siswa atau murid dalam bentuk Posttest. Ini dilakukan peneliti dengan tujuan untuk melihat sejauh apakah tingkat pemahaman materi yang didapat peserta didik selama penerapan model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture & picture dalam

¹² Hamzah, B Uno. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 11

¹³ Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

¹⁴ Taniredja, Tukiran dkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung:Alfabeta. Hal 55

pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X IPA 2. Sebelum melakukan perhitungan terhadap hasil penilaian Posttest, peneliti melakukan uji validitas terhadap jawaban dari butir soal Posttest yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti memberikan Posttest yang merupakan Variabel Hasil Belajar (Y) dari penelitian ini yang memiliki tujuan mengukur hasil belajar siswa atau murid selama penelitian berlangsung. Posttest diberikan kepada masing-masing siswa terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Pemberian posttest ini dilakukan saat pengadaaan Ulangan Harian di kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Pulung. Pemberian Soal Posttest pada saat Ulangan Harian ini dibagi menjadi 2 sesi. Ini bertujuan supaya meminimalisir siswa atau murid melakukan kecurangan saat test berlangsung. Soal yang diberikan setiap sesi sama namun untuk nomor soal dan pilihan jawaban diacak. Diketahui bahwa dari 20 butir soal yang diberikan, terdapat 5 soal yang jawabannya Tidak Valid. Untuk tingkat reliabilitas dari Hasil Posttest ini adalah 0.796 atau jika dipresentasikan yakni senilai 79,6%. Perhitungan nilai Reliabilitas ini dilakukan peneliti dengan mengambil butir pertanyaan yang dinyatakan Valid. Dengan demikian dari 15 butir soal yang dihitung, semuanya dinyatakan lolos uji Reliabel karena cronbach alpha > 0,6 yang dimana nilai 0,6 telah menjadi nilai mutlak reliabilitas suatu data. Kemudian Berdasarkan hasil penilaian Posttest dengan jumlah soal sebanyak 20 butir pertanyaan yang dilakukan oleh peneliti ini, diketahui bahwa terdapat siswa atau murid yang mendapatkan nilai di bawah standar KKM dan siswa yang mendapatkan nilai diatas standar KKM yang diberikan oleh SMA

Negeri 1 Pulung yakni 75. Terdapat 16 peserta didik lolos nilai KKM dan 16 siswa yang tidak lolos nilai KKN dari jumlah responden sebanyak 32 anak. Dapat dikatakan bahwa rata-rata siswa memiliki hasil yang baik di dalam pembelajaran Sejarah Indonesia yang menerapkan model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture & picture dengan perbandingan 50:50.

Selain dilihat berdasarkan hasil Posttest kelas X IPA 2, keberhasilan pelaksanaan penerapan model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture & picture dapat dilihat dari hasil penilaian kelas X IPA 1 yang menjadi kelas kontrol dari penelitian ini dengan pemberian pemberlakuan sama dengan X IPA 2. Untuk hasil dari kelas IPA 1 yang menjadi kelas Kontrol dari penelitian ini. Dari 32 siswa, terdapat 6 anak yang lolos nilai KKM, 26 siswa yang lain dinyatakan tidak lolos KKM. Hasil penilaian ini diambil dari data nilai Ulangan Harian guru sejarah Indoonesia. Dengan rincian data nilai sebagai berikut :

Tabel Nilai kelas X IPA 2 (Kelas Eksperimen)

TIDAK LOLOS KKM	LOLOS KKM
60	85
60	75
0	85
70	85

65	85
69	75
64	80
60	85
60	77
55	82
65	85
69	85
65	75
65	79
71	84
55	75

Tabel Nilai Kelas X IPA 1 (Kelas Kontrol)

TIDAK LOLOS KKM	LOLOS KKM
50	80
70	80
60	80
60	80
60	80
50	80
60	
20	
60	
40	
70	
30	
40	
70	
60	
60	
70	
60	
60	
60	
70	
60	
70	
70	
70	
50	

Dilihat dari data tabel nilai diatas, diketahui bahwa nilai lolos KKM dari X IPA 1 (kelas kontrol) lebih kecil daripada nilai lolos KKM dari X IPA 2 (kelas eksperimen) dengan pemberian perlakuan yang sama dengan kelas eksperimen yakni kelas X IPA 2. Dapat dikatakan bahwa kelas X IPA 2 yang menjadi kelas Eksperimen dapat menerima pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture & picture dengan baik.

Berdasarkan kedua data yang diperoleh peneliti sebelumnya, kemudian peneliti melakukan perhitungan terhadap data tersebut untuk menguji apakah ada

pengaruh antara penerapan model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture & picture terhadap hasil belajar sejarah siswa Kelas X IPA 2. Melalui uji Regresi Linear Sederhana dan Uji T dapat diketahui bahwa data dari model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture & picture yang menjadi variabel X dan Hasil Belajar Sejarah yang menjadi variabel Y di dalam penelitian ini. Diketahui bahwa hasil Uji T yang dilakukan oleh peneliti terhadap data dari variabel X dan variabel Y ini diketahui bahwa nilai T hitung dari data di tabel lebih besar dari nilai T tabel yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan jumlah responden sebanyak 32 anak, diketahui bahwa nilai $df = n - 2$ dengan tingkat signifikansi 0,05 adalah 0,3494. Sedangkan nilai T hitung yang terdapat di dalam tabel hasil perhitungan yang dilakukan peneliti yakni sebesar 0,922. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa apabila nilai t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak, sedangkan H_a diterima. Nilai t hitung penelitian ini sebesar $0,922 >$ 0,3494, dengan demikian dapat dikatakan bahwa variabel Model Pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan Metode Pembelajaran Picture & Picture (X) memiliki pengaruh terhadap variabel Hasil Belajar Sejarah (Y). persamaan regresi dari data tersebut adalah $Y = 51,018 + 0,519X$ dengan rincian penjelasannya nilai Constant (a) sebesar 51,018 sedangkan nilai Model Pembelajaran berbasis Media Picture & picture (b/ koefisien regresi) sebesar 0,519, sehingga dapat diketahui persamaan regresinya adalah $Y = 51,018 + 0,519X$. Untuk data yang diujikan di dalam penelitian ini berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $0,083 >$ 0,05. Nilai Uji Normalitas ini didapat berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh peneliti terhadap variabel X dan variabel Y.

Pemilihan materi selama penelitian di SMA Negeri 1 Pulung tidak lepas dari perhatian peneliti. Peneliti memilih KD 3.3 dan KD 3.4 yakni tentang menganalisis kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (melanesoid, proto, dan Deutro melayu) dan memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat dengan alasan pada materi yang telah dipilih terdapat banyak bentuk-bentuk peninggalan pada masa praaksara yang masih ada hingga sekarang. Melalui model pembelajaran dengan menggunakan metode yang menjadi dasar penelitian ini, siswa bisa melihat secara langsung melalui gambar yang telah disajikan oleh peneliti maupun oleh media-media alternatif pendukung pembelajaran Sejarah Indonesia ini. Pengajaran dengan memakai model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and picture dapat mempermudah dalam penyampaian materi yang dipilih peneliti dikarenakan rata-rata pembelajaran Sejarah Indonesia terkesan sangat membosankan serta banyak sekali penjelasan materi tanpa disertai dengan gambar yang dapat lebih meningkatkan daya ingat serta berpikir kritis peserta didik dalam memahami maupun

menganalisa suatu permasalahan yang tersaji di dalam materi yang diajarkan. Gambaran materi yang disajikan di dalam metode pembelajaran yang diteliti ini dapat mempermudah peserta didik untuk mengapresiasi daya imajinasi mereka di dalam menganalisis peristiwa pada masa praaksara yang dibahas dalam materi.

Metode pembelajaran Picture & picture ini merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan mengutamakan Interaksi dan kerjasama antar anggota dalam satu kelompok. Dengan adanya penelitian ini, siswa dapat meningkatkan interaksi serta komunikasi antar siswa lainnya. Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and picture ini tidak terlepas dengan adanya pengaruh Teori Kognitif yang dimana pada teori ini kegiatan belajar dapat dikatakan sukses dilihat bukan dari hasil akhir, namun bagaimana proses belajar berlangsung. Melalui model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture & picture, siswa atau murid lebih kreatif dan inovatif di dalam menciptakan kegiatan belajar yang mudah dipahami melalui gambar-gambar peristiwa sejarah yang tersaji di dalam slideplayer. Melalui proses belajar inilah, Landasan Konstruktivisme yang sedang berlaku di kurikulum 2013 akan terbentuk. Karli dan Margaretha (2002:16) mengatakan bahwa belajar dengan model konstruktivisme adalah pengalaman pendidikan yang dimulai dengan perjuangan mental yang diakhiri dengan peningkatan informasi individu siswa melalui pertemuan yang berbeda dan konsekuensi dari koneksi yang dibuat siswa dengan keadaan mereka saat ini.¹⁵ Tobin & Timmons (Isjoni, 2007:22) juga berpendapat belajar dalam pandangan konstruktivisme fokus pada empat kategori, yaitu: 1. Pengetahuan awal siswa (*prior knowledge*) 2. Belajar lewat peristiwa yang terjadi pada diri sendiri (*experience*) 3. Berinteraksi sosial (*social interaction*) 4. Pemahaman (*sense making*)¹⁶. Hal ini dikarenakan di dalam pembelajaran kurikulum 2013 ini siswa dituntut untuk memperoleh ilmu atau materi pembelajaran secara individu. Peran guru hanya menjadi moderator apabila terdapat materi yang siswa kurang paham. Landasan konstruktivisme seperti yang dikemukakan sebelumnya dapat dikatakan sebagai dasar pembentukan pemahaman siswa di dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat diketahui dengan menerapkan model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture & picture dapat meningkatkan interaksi siswa atau murid pada pembelajaran Sejarah Indonesia. Melalui penelitian ini, peserta didik dapat berbagi pengalaman maupun pengetahuan yang dimiliki masing-masing peserta didik yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang tersaji di dalam materi tentang manusia pada zaman Praaksara sesuai dengan gambar yang ada. Melalui pembelajaran yang seperti ini, Teori Konstruktivisme yang diterapkan di dalam kurikulum 2013 dapat tersampaikan serta terlaksana dengan baik selama proses pembelajaran Sejarah Indonesia yang diikuti oleh

¹⁵ Margaretha, Karli. 2002. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: FIP UPI. Hal 16

peserta didik SMA Negeri 1 Pulung baik dalam kondisi pandemi yang dimana pembelajaran dilakukan secara Daring maupun Luring.

PENUTUP

• KESIMPULAN

Kesimpulan peneliti atas hasil penelitian skripsi dengan judul “*Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Media Slideplayer dengan Metode Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Pulung tahun 2021/2022*” adalah sebagai berikut :

Berdasarkan analisis data yang dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan uji hipotesis Ha “Terdapat Pengaruh penerapan Model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Sejarah siswa Kelas X IPA 2 di SMA Negeri 1 Pulung tahun ajaran 2021/2022” Terbukti atau dapat diterima. Sedangkan untuk Ho “Tidak terdapat Pengaruh penerapan Model pembelajaran berbasis media Slideplayer dengan metode Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Sejarah siswa Kelas X IPA 2 di SMA Negeri 1 Pulung tahun ajaran 2021/2022” tidak terbukti atau tidak diterima. Untuk penjelasannya akan disajikan pada penjelasan dibawah ini :

Berdasarkan tabel koefisien Uji Parsial atau Uji T dapat terlihat besar pengaruh antara variabel X Media Slideplayer dan variabel Y Hasil Belajar Sejarah adalah 0,922 atau 92,2% dengan pengaruhnya mengarah ke pengaruh positif. Sementara 7,8% peserta didik yang lain tidak mendapat pengaruh hasil belajarnya meskipun telah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis media *Slideplayer* dengan metode Picture and picture hal ini disebabkan kurangnya fasilitas pembelajaran, motivasi diri peserta didik yang menginginkan hasil nilai terbaik serta adaptasi peserta didik terhadap model pembelajaran yang baru diterapkan sangat kurang. Selain itu pada situasi pembelajaran selama masa pandemi dirasa kurang maksimal bagi pembelajaran Sejarah Indonesia. Karena tidak sebanding antara durasi pembelajaran yang diberikan serta materi Sejarah Indonesia yang diajarkan. Pembelajaran menggunakan media *Slideplayer* dengan metode Picture and picture baru pertama kali dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pulung, sehingga banyak peserta didik yang masih kurang memahaminya.

• SARAN

Di bawah ini adalah beberapa saran yang diberikan peneliti yang dapat dijadikan sebagai evaluasi dalam penerapan model pembelajaran berbasis media slideplayer dengan metode picture and picture agar dapat menarik minat dan simpati selama pembelajaran Sejarah khususnya Sejarah Indonesia :

1. Bagi siswa atau murid : untuk siswa atau murid agar lebih ditingkatkan kembali untuk budaya literasi terutama di dalam pembelajaran sejarah Indonesia, pelajari perkembangan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran salah satunya melalui media slideplayer. Karena melalui media slideplayer peserta didik menjadi lebih mudah mempelajari materi yang telah terangkum

di dalam power point. Serta siswa atau murid jangan menjadikan media-media yang terdapat di internet salah satunya media slideplayer sebagai bahan untuk menyalin atau mencontek saat penugasan. Melalui model pembelajaran berbasis media slideplayer ini, diharapkan siswa atau murid memperoleh hasil terbaik, memuaskan serta meningkatkan konsentrasi selama pembelajaran sejarah Indonesia

2. Bagi guru : untuk guru agar lebih memperhatikan alur pembelajaran sesuai sintak yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi selama pembelajaran sejarah Indonesia berlangsung. Selain itu guru lebih meningkatkan kreativitas dan inovasinya di dalam penyampaian materi melalui peningkatan model maupun metode pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya guru dapat memanfaatkan metode picture & picture di dalam pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media slideplayer sebagai media pembelajarannya. Serta di dalam penerapannya, guru seharusnya memberi pengarahannya terlebih dahulu bagaimana cara penggunaan dari media slideplayer kepada peserta didik. seharusnya guru juga mengikuti perkembangan teknologi yang berguna untuk kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran sejarah.

3. Bagi Peneliti : penelitian ini dapat diteliti lebih lanjut dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda serta responden yang lebih banyak dikarenakan keterbatasan waktu penelitian yang dilaksanakan sebelumnya. Selain itu peneliti agar lebih mengikuti alur pembelajaran selama penelitian berlangsung agar tidak memberikan pengaruh yang tidak sesuai pada siswa atau murid dengan kegiatan pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan oleh guru sebelum penelitian terjadi. Peneliti dapat lebih memperhatikan kondisi sekolah, kelas, fasilitas, serta partisipasi guru maupun peserta didik selama penelitian. Ini bertujuan agar peneliti tidak merasa canggung saat mencari data yang dibutuhkan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA**BUKU**

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka. Hal:5
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 35
- Mujiono, Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 3-4
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta. Hal:107
- Margaretha, Karli. 2002. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: FIP UPI. Hal 16
- Hamzah, B Uno. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 11
- Taniredja, Tukiran dkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung:Alfabeta. Hal 55
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 121
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 63
- Febri, Endra. 2017. *Pedoman Metodologi Penelitian (statistika praktis)*. Sidoarjo: Zifatama Jawa. Hal 98
- I Putu Ade Andre Payadnya, I Made Dharma Atmaja. 2020. *Implementasi Strategi Pembelajaran "What-If"*. Yogyakarta: Deepublish. Hal 29

SUMBER LAIN

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses pendidikan dasar dan menengah (<https://jdih.kemdikbud.go.id/> diakses 14 Juli 2022)