

PENERAPAN MEDIA PICTURE AND PICTURE DALAM MENGKATKAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMK NEGRI 2 TALUK KUANTAN

Ahdar¹, Nurdiansyah²

¹) IAIN Pare-Pare, Indonesia

²) Universitas Riau, Indonesia

ahdar@iainpare.ac.id, nurdiansyah@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

The research was conducted on History learning by using the Picture and Picture Cooperative method. The purpose of the study was to determine the use of the Picture and Picture method in learning history and also its effect in learning history. In order to create a comfortable learning environment, it is necessary for the teacher's creativity to use learning methods that are interesting to the students. History education requires media to improve student learning outcomes and to make learning more active in the classroom, which so far mostly has used the lecture and memorization method. Therefore, we need a medium that allows students to be more active and understand the material presented. This study was conducted at SMKN 2 Taluk Kuantan and the subjects were students of class X OTKP 2. The results of this study indicate that the X OTKP 2 class is highly engaged, active, and highly communicative in following the learning process when using learning methods such as Picture and Picture in the learning process. it is different when they do not use the media, they tend to be more passive. Regarding to this it can be concluded that the research was successful.

Keywords: Teacher Interaction, Social Behavior, Social Studies Learning.

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan ini mengenai pembelajaran Sejarah dengan menggunakan metode Kooperatif Picture and Picture. Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan metode Picture and Picture pada pembelajaran Sejarah dan juga pengaruhnya dalam pembelajaran Sejarah. Dalam upaya mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dibutuhkan sebuah kreativitas guru yakni dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pada pembelajaran Sejarah dibutuhkannya media untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran di kelas lebih aktif yang mana selama ini pembelajaran sejarah banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan saja. Maka diperlukannya sebuah media yang akan membuat peserta didik dapat lebih aktif dan memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 2 Taluk Kuantan dimana subjeknya adalah siswa siswi kelas X OTKP 2. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwasannya kelas X OTKP 2 sangat antusias, aktif dan sangat komunikatif dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan metode pembelajaran seperti Picture and Picture pada saat belajar. Berbeda saat tidak menggunakan media, mereka cenderung lebih pasif. Dari sini ini dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan telah berhasil.

Kata kunci: Interaksi Guru, Perilaku Sosial, Pembelajaran IPS

A. PENDAHULUAN

Beragam media dapat digunakan oleh guru dalam Pembelajaran terkhususnya Pembelajaran Sejarah yang dipandang monoton dan membosankan. Salah satunya adalah media permainan. Permainan dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan dalam meraih tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pengalaman belajar. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Smaldino (2008) yang mengemukakan bahwa permainan memberikan lingkungan kompetitif yang didalamnya para pembelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang.

Media apapun yang digunakan selalu menekankan aktif peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda, kreatif dan selalu menarik minat peserta didik. setiap pembelajarannya harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Suprijono (dalam Huda 2014: 236), mengemukakan: "*Picture And Picture* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. strategi ini mirip dengan Example Non-Example, dimana gambar yang diberikan pada siswa harus dipasangkan atau diurutkan secara logis. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, strategi *picture and picture* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di sekolah. Selain itu ketika belajar dapat membantu peserta didik yang lemah atau lambat dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan permainan yang menarik. Dari uraian di atas, penelitian ini mencoba mengkaji strategi *picture and picture* untuk

meningkatkan Keaktifan Peserta didik dalam Pembelajaran Sejarah Di SMKN2 Taluk Kuantan. Peneliti juga berharap agar hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran secara umum tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung, dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X OTKP 2, SMKN 2 Taluk Kuantan, Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian Kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi/pengukuran (Wiratna, 2014). Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2021. Adapun Instrumen dari Penelitian ini adalah angket dan skala Guttman. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dan angket (Kuisisioner) yang dilakukan pada siswa kelas X OTKP 2 SMKN 2 Taluk Kuantan, dengan teknik analisis data menggunakan analisis diskriminan.

C. HASIL PEMBAHASAN

Peneliti melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan atau yang biasa disebut PLP di SMKN 2 Taluk Kuantan dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah. Pemilihan media Gambar ini disebabkan karena kecenderungan akan menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah, dan cenderung membosankan hanya siswa tersebut mendengarkan saja. Maka dari itu peneliti melakukan penggunaan media Gambar dalam pembelajaran Sejarah di kelas X OTKP SMKN 2 Taluk Kuantan. Peneliti terjun langsung dan menerapkan serta mengamati bagaimana proses pembelajaran SEJARAH dengan menggunakan media Gambar.

Penggunaan Media Gambar ini digunakan dengan bahasan materi tentang Kedatangan Bangsa Eropa Kenusantara. Proses belajar-mengajar dilakukan tanpa adanya media pembelajaran sehingga tampak siswa-siswinya tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran tampak begitu monoton dengan pemberian materi oleh guru dan siswanya hanya diam mendengarkan. Terlihat beberapa siswa yang tidak bersemangat. Dari suasana pembelajaran inilah yang membuat peneliti melakukan inovasi untuk menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran yang ada di kelas X OTKP 2 SMKN TALUK KUANTAN. Pada penelitian inilah peneliti memilih Metode *Picture and Picture* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dirasa sesuai dengan materi yang ada di silabus.

Pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah selalu ditemukan sejumlah siswa yang mengalami kesulitan belajar dan hal ini harus ditangani yaitu salah satu caranya metode *Picture and Picture*. Langkah yang diambil pertama yaitu:

1. Penyampaian kompetensi

Pada tahap penyajian materi, guru telah menciptakan momen awal pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat dimulai dari sini. Pada tahap inilah, guru harus berhasil memberikan motivasi pada beberapa siswa yang kemungkinan masih belum siap.

2. Presentasi Materi

Pada tahap penyajian materi, guru telah menciptakan momen awal pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat dimulai dari sini. Pada tahap inilah, guru harus berhasil memberikan motivasi pada beberapa siswa yang kemungkinan masih belum siap. Pada tahap ini, guru menyampaikan materi tentang “Kedatangan Bangsa Barat KeNusantara”

3. Penyajian Gambar

Pada tahap ini, guru menyajikan beberapa gambar tentang materi kedatangan bangsa barat ke nusantara dan mengajak siswa

untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan. Dengan gambar, pengajar akan lebih hemat energi, dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

4. Penjajakan

Tahap ini mengharuskan guru untuk menanyakan kepada siswa tentang alasan/dasar pemikiran dibalik urutan gambar yang disusunnya. Setelah itu, siswa bisa diajak untuk menemukan tahun, tempat pelayaran. Tempat tujuan. atau tuntutan kompetensi dasar berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai. Guru juga bisa mengajak sebanyakmungkin siswa untuk membantu sehingga proses diskusi menjadi semakin menarik.

5. Penyajian kompetensi

Berdasarkan komentar data penjelasan atas urutan gambar-gambar, guru bisa memulai menjelaskan lebih lanjut sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selama proses ini, guru harus memberikan penekanan pada ketercapaian kompetensi tersebut. Di sini, guru bisa mengulangi, menuliskan atau menjelaskan gambar-gambar tersebut agar siswa mengetahui bahwa sarana tersebut penting dalam pencapaian kompetensi dasar dan indikator-indikator yang telah ditetapkan.

6. Penutup

Diakhir pembelajaran, guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat materi dan kompetensi dalam ingatan siswa

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah di SMK Negeri 2 Taluk Kuantan, disimpulkan bahwa media *picture and picture* merupakan media pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan media lainnya apabila digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media *Picture and Picture* memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Namun persepsi

guru dan siswa terhadap penggunaan media *Picture and Picture* dalam pembelajaran tentu tidak bisa disamaratakan. Maka untuk mengukur indikator keaktifan siswa dengan penggunaan Media *Picture and Picture* pada siswa, Peneliti melakukan penyebaran angket berskala *Guttman* pada siswa Kelas X OTKP2 SMKN Taluk Kuantan yang berjumlah 19 orang. Skala *Guttman* merupakan skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, yaitu hanya terdapat dua interval seperti “setuju-tidak setuju”, “ya-tidak”, benar-salah”, “positif-negatif” dan lain-lain (Sugiyono, 2019). Adapun pedoman perhitungan persentase skor angket adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \text{ (Sugiyono, 2019)}$$

Tabel 1. Persentase Kriteria Penskoran Respon Siswa

Interval Rata-Rata Skor (%)	Kategori
76-100	Sangat Aktif
51-75	Aktif
26-50	Tidak Aktif
0-25	Sangat tidak aktif

(Sumber: Modifikasi Sugiyono, 2019)

Berikut ini adalah tanggapan dan reaksi siswa pada tabel 2.

Tabel 1.1 Hasil Uji Coba Penggunaan Media *Picture And Picture*

No	Butir Pertanyaan	Jumlah Skor
1	Saya mencatat materi pada saat Pembelajaran berlangsung	13
2	Saya memperhatikan ketika kegiatan belajar di kelas	16
3	Saya ikut dalam mengerjakan tugas kelompok	12
4	Saya membaca buku LKS sebagai panduan untuk memahami materi yang diberikan	12
5	Saya aktif melakukan diskusi dalam kelompok seperti memberikan saran, pendapat dan kritik	15
6	Saya aktif dalam menggunakan media <i>Picture and Picture</i> agar dapat memudahkan saya dalam memecahkan masalah dari materi yang diberikan	18
7	Saya aktif memberikan jawaban ketika mendapat soal/pertanyaan dari materi yang disampaikan	15
8	Saya aktif bertanya kepada teman ketika tidak memahami pertanyaan yang disampaikan guru	14
9	Saya aktif menjawab ketika guru memberikan pertanyaan	13
10	Saya aktif menjawab pertanyaan dari teman	13
	Skor	141
	Skor Max	170
	Persentase	82%

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Berdasarkan hasil data respon siswa terhadap Media *Picture and Picture* yang digunakan oleh peneliti diperoleh rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori sangat aktif. Berdasarkan hasil tersebut secara keseluruhan penggunaan media *Picture and picture* yang digunakan oleh peneliti mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa yang menggunakan media ini.

Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik menjadi lebih fokus dalam belajar, karena peserta didik diminta untuk menyimak dan mendengarkan penjelasan guru sebelum media *Picture and Picture* dimulai. Dengan digunakannya media *Picture and Picture* peserta didik dapat bekerjasama dengan kelompok, menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan sebelumnya dan berusaha mengingat

jawaban dari pertanyaan yang didapatkan. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan lebih kondusif. Guru tidak hanya menjelaskan dan mencatat di papan tulis, tetapi guru juga memberikan ransangan agar siswa berpikir, mengingat dan bekerjasama antara satu yang yang lain. Selain itu juga dengan digunakannya media *Picture and Picture* dalam pembelajaran sejarah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan guru dapat memberikan penjelasan atau contoh yang lebih konkrit.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media *Picture and Picture* dalam meningkatkan pembelajaran sejarah yang di terapkan di kelas X OTKP 2 SMKN Taluk Kuantan dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai tujuan dari penggunaan media *Picture and Picture* itu sendiri. Dan juga penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung memang lebih efektif dibandingkan dengan mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Selain itu, dalam penelitian ini dapat membuktikan hasil penelitian Fauziah (2017) yang menjelaskan tentang melalui penggunaan media, beragam konsep dapat disampaikan dengan efektif dan menjadikan suatu pembelajaran yang disenangi dan mudah diingat oleh siswa. Peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah pada penelitian ini tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah metode *Picture and Picture* yang menciptakan kegiatan belajar yang aktif sehingga kesempatan bagi siswa mengkonstruksikan pemikirannya menjadi terbuka. Dengan digunakannya media pembelajaran lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa penerapan media pembelajaran dengan metode *Make a Match* ini juga dapat meningkatkan kerjasama antar siswa dan peningkatan daya ingat siswa, kemampuan berpikir cepat serta pemahaman materi agar dapat menjawab pertanyaan dari guru pada metode *Make a Match*.

D. KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah lebih dari sekedar mengingat peristiwa masa lalu. Namun demikian, tujuan pembelajaran sejarah adalah agar siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan masa lalu, sehingga dapat memahami dan menjelaskan perkembangan dan perubahan masyarakat. Namun, dalam menciptakan pendidikan yang lebih baik lagi maka dibutuhkan adanya inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan suatu media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Metode Make a Match yang diterapkan oleh Peneliti mendapatkan respon positif dari siswa. dalam Penerapannya pada Pembelajaran aejarah dikelas X OTKP 2 SMKN 2 Taluk Kuantan membuat suasana belajar tidak kaku dan tetap fokus. Respon positif tersebut mampu membuat penerapan media Picture and Picture di Kelas X OTKP 2 SMKN 2 Taluk Kuantan berjalan efektif. Dengan penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan guru tersebut. Kemudian dengan adanya media pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih tertarik selama proses pembelajaran berlangsung dan tentunya dapat meningkatkan kualitas belajar dan antusias belajar peserta didik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, (2011). *Rencana Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fitri Yana. (2020). "*Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture dalam meningkatkan minat belajar Sejarah*".
- Maria Ayu. (2019). "*Pengaruh, Model Pembelajaran Picture and Picture Puzzle Gambar. Minat Belajar*".
<http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/33910>

Syamsudin. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar* Jakarta: Universitas Terbuka.

Ras Eko Budi Santoso. *Model Pembelajaran Picture and Picture*.

Rahmad Hidayat Dede dan Aip Badrujaman. 2002. *Cara Mudah Melakukan Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Trans Info Media .

Mulyasa. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

AnniCatharina Tri, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Sujana. 2001. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.