

Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Simulasi Digital

Deva Lestari^{1*}, Popi Radyuli², dan Rini Sefriani³

^{1,2,3} Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Indonesia

Journal of Research and Investigation in Education is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



ARTICLE HISTORY

Received: 12 March 24
Final Revision: 16 March 24
Accepted: 20 March 24
Online Publication: 30 April 24

KEYWORDS

Picture and Picture Model, Learning Outcomes, Digital Simulation Subjects, Informatics Engineering, Bachelor Degree.

KATA KUNCI

Model Picture and Picture, Hasil Belajar, Pembelajaran Simulasi Digital, Teknik Informasi, Tingkat Sarjana.

CORRESPONDING AUTHOR

lestarideva5@gmail.com

DOI

10.37034/residu.v2i1.163

ABSTRACT

The Influence of Picture and Picture learning model on learning outcomes in Digital Simulation Subjects Class X SMK Negeri 9, Bachelor of Informatics Engineering Education Faculty of Education, University of Putra Indonesia "YPTK" Padang. This study aims to describe the influence of learning model Picture and Picture on the results of learning digital simulation of grade X students at SMKN 9 Padang. This study aims to test hypotension. This type of research is experimental research with the population is the entire students of grade X SMK N 9 Padang which amounts to 455 students. The research design used is Posttest Only Control Design and obtained class X Tata Boga 7 as experimental class and class X Tata Boga 5 as control class. Hypothesis tests are conducted with t-test, due to normal distributed data and homogeneous variance. The final test study results showed the average digital simulation score of students of grade X SMK N 9 Padang, using Picture and Picture model with the average grade value of initial data experimentation 65.1 after being treated using a higher Picture and Picture model of 70.85 and the average value of the initial data control class was 67.4 to 69.14 with the level of statistical test ($\alpha = 0.05$) obtained $t_{calculate} = 2.04$ and $t_{table} = 1.99$ means $t_{calculate} > t_{table}$. H1 hypothesis is accepted. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence on the application of Picture and Picture learning model to the learning results of Digital Simulation of grade X students at SMK N 9 Padang. The authors suggest that teachers can use the Picture and Picture learning model so as to improve students' learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar Simulasi Digital siswa kelas X di SMKN 9 Padang. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi adalah seluruh siswa kelas X SMK N 9 Padang yang berjumlah 455 siswa. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Design* dan didapatkan kelas X Tata Boga 7 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Tata Boga 5 sebagai kelas kontrol. Uji hipotesis dilakukan dengan uji-t, karena data terdistribusi normal dan varians homogen. Hasil belajar tes akhir menunjukkan nilai rata-rata Simulasi Digital siswa kelas X SMK N 9 Padang, dengan menggunakan model *Picture and Picture* dengan nilai rata-rata kelas eksperimen data awal 65,1. Setelah diperlakukan dengan menggunakan model *Picture and Picture* mendapatkan hasil lebih tinggi, yaitu 70,85. Nilai rata-rata kelas kontrol data awalnya adalah 67,4 menjadi 69,14. Taraf uji statistik ($\alpha = 0.05$) $t_{hitung} = 2.04$ dan $t_{tabel} = 1.99$, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Picture and picture* terhadap hasil belajar Simulasi Digital siswa kelas X di SMK N 9 Padang. Penulis menyarankan agar guru dapat menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun berada [1]. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju dan melalui pendidikan sumber daya manusia akan menjadi berkualitas [2].

Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar dan hasil belajar [3]. Maka dari itu, kegiatan proses pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas, kontekstual, menantang dan menyenangkan [4]. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan dan diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam belajar dan peserta didik sendirilah yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar [5].

Berdasarkan observasi, ditemukan beberapa fenomena seperti proses pembelajaran guru masih terfokus menggunakan buku teks saat mengajar siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru umumnya menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah di depan kelas. Guru tidak menggunakan pendekatan saintifik yang mana siswa di ajak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan hasil. Jika permasalahan tersebut terus berlanjut, maka akan berakibat pada hasil belajar siswa karena penerapan materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional sulit dipahami dengan baik oleh siswa [6]. Masalah ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada pada Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) Semester 1. Berikut ini dapat dilihat data nilai hasil belajar SIMDIG siswa kelas X pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester Siswa Kelas X SMK N 9 Padang Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	JS	Persentasi nilai	
		TT (<65)	T (≥65)
X Tata Boga 1	34	14 (41%)	20 (59%)
X Tata Boga 2	36	17 (47%)	19 (53%)
X Tata Boga 3	35	17 (48%)	18 (52%)
X Tata Boga 4	35	15 (44%)	20 (56%)
X Tata Boga 5	35	18 (51%)	17 (49%)
X Tata Boga 6	36	18 (50%)	18 (50%)
X Tata Boga 7	35	20 (57%)	15 (43%)
X Perhotelan 1	36	18 (50%)	18 (50%)
X Perhotelan 2	35	15 (42%)	20 (58%)
X Perhotelan 3	35	18 (51%)	17 (49%)
X Perhotelan 4	35	18 (51%)	17 (49%)
X Perhotelan 5	34	15 (44%)	19 (56%)
X Perhotelan 6	34	17 (50%)	17 (50%)
Total	455	48%	52%

Dimana JS adalah jumlah siswa. TT adalah jumlah siswa dengan nilai tindak tuntas dan T adalah jumlah siswa dengan nilai tuntas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran keterampilan menulis siswa dengan model pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti menerapkan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture*. Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu rangkaian penyampaian materi ajar dengan menunjukkan gambar-gambar konkret kepada siswa sehingga siswa dapat memahami secara jelas tentang makna hakiki dari materi ajar yang di sampaikan kepadanya [7], [8]. *Picture and Picture* juga bisa diartikan sebagai model pembelajaran dimana siswa dituntut lebih aktif, inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran yang mengandalkan media gambar [9]. Jadi, bahan utama dari penggunaan model *Picture and Picture* adalah gambar-gambar yang menyangkut materi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang, kajian teori dan kerangka berpikir yang telah di

paparkan, rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Picture and Picture* terhadap proses belajar mengajar mata pelajaran SIMDIG pada siswa kelas X di SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021
- H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan model *Picture and Picture* terhadap proses belajar mengajar mata pelajaran SIMDIG pada siswa kelas X di SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021

2. Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka jenis metode penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali [10]. Tujuan diberikan suatu perlakuan adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang akan digunakan pada kelas eksperimen dengan cara membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Dalam metode eksperimen, peneliti harus melakukan tiga kegiatan pokok yaitu mengontrol, memanipulasi, dan mengamati [11]. Selanjutnya, peneliti harus membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (yang mendapat perlakuan) dan kelompok kontrol (yang tidak mendapat perlakuan). Dalam penelitian ini kelas eksperimen merupakan kelas siswa yang akan diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [12]. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK N 9 Padang. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) [13]. Berdasarkan penjelasan tersebut, teknik pengambilan sampel data penelitian ini diperoleh dengan cara adalah *sampling jenuh*.

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, sampel jenuh juga sering diartikan sampel yang sudah maksimum, ditambah berapapun tidak akan mengubah keterwakilan ketepatan ditemui itu cocok sebagai sumber data [13]. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Kedua

variabel tersebut diidentifikasi ke dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a) Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel ini dilambangkan dengan X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah perlakuan yang diberikan pada sampel penelitian yaitu pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

b) Variabel Terikat (*Dependent Variable*).

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat ini dilambangkan dengan Y. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diperoleh berdasarkan tes yang diberikan pada akhir penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Data primer adalah data yang langsung dari subjek yang diteliti. Dalam penelitian ini data primer berupa hasil tes belajar bersumber dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran.
- Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain. Dalam penelitian ini data sekunder berupa nilai Ulangan pada mata pelajaran Simulasi Digital. Data sekunder bersumber dari guru wali kelas X SMK N 9 Padang.

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Penyelesaian dilakukan dengan memberikan tes akhir setelah pokok pembelajaran selesai dipelajari baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes yang akan digunakan pada kelas eksperimen sama dengan pada kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan pada 25 Mei 2021-12 Juni 2021. Lokasi penelitian terletak di Sekolah Menengah Kejuruan pada kelas TB 5 dan TB 7 semester I tahun ajaran 2020/2021. Kelas X TB 7 sebagai kelas eksperimen dan kelas TB 5 sebagai kelas kontrol. Mata pelajaran yang diajarkan adalah Simulasi Digital.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian dan pengolahan data untuk masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa dan kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa. Secara ringkas nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diperlihatkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Statistik Pemusatan Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	35	35
2	Jumlah Nilai	2480	2420
3	Mean (rata-rata)	70,85	69,14
4	Median	70	60
5	Modus	80	70
6	Nilai Maksimum	90	85
7	Nilai Minimum	45	50
8	Range	45	35
9	Interval	1	1
10	Panjang Kelas I	7	7
11	Varians	49,79	49,19
12	Standar Deviasi	7,056	7,013

Hasil belajar kelas eksperimen dari 35 respons dan dimana dari data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh 90 dan Minimum 45, berada pada interval (k) 1 dan panjang kelas interval 7. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hitung (M) untuk kelas eksperimen adalah 70,85, untuk median (Me) adalah 70, untuk modus (Mode) adalah 80, dimana varians untuk kelas eksperimen adalah 49,79 dan Standar Deviasi (SD) kelas eksperimen sebesar 7,056

Hasil belajar kelas kontrol dari 35 responden dimana dari data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh 85 dan minimum 60, berada pada interval (k) 1 dan panjang kelas interval 7. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hitung (M) untuk kelas kontrol adalah 69,14, untuk median (Me) adalah 60, untuk modus (Mode) adalah 70, dimana varians kelas kontrol adalah 49,19, Standar Deviasi (SD) kelas kontrol sebesar 7,013.

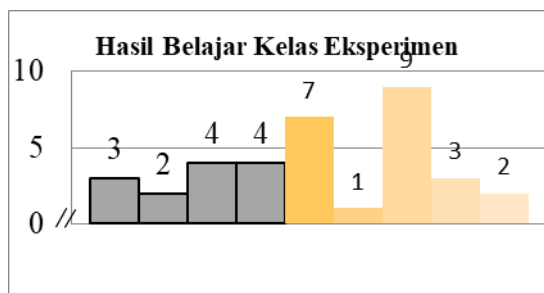
Data yang dianalisis, diperoleh dari tes hasil belajar siswa mata pelajaran Sistem Komputer yang diberikan pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol dilakukan perlakuan yang berbeda. Dimana untuk kelas eksperimen jumlah siswa yang belajar dengan menggunakan model *Picture and picture* adalah sebanyak 35 orang atau pada satu kelas. Berdasarkan hasil data penelitian maka disusun distribusi frekuensi hasil belajar kelas eksperimen yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen				
	IS	NT (x)	Frekuensi	FR (%)	FK (%)
1	45 – 50	48	3	0,085	0,085
2	51 – 55	53	2	0,057	0,142
3	56 – 60	58	4	0,114	0,002
4	61 – 65	63	4	0,114	0,371
5	66 – 70	68	7	0,2	0,571
6	71 – 75	73	1	0,028	0,6
7	76 – 80	78	9	0,257	0,857
8	81 – 85	83	3	0,085	0,942
9	86 – 90	88	2	0,057	1,00
Jumlah			35	1,00	

Dimana IS adalah interval skor, NT adalah nilai tengah. FR adalah frekuensi relative dan FK adalah frekuensi kumulatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki frekuensi belajar paling banyak berada pada interval skor 76-80 yaitu

0,257%. Berdasarkan Tabel 2, dapat digambarkan grafik frekuensi perbandingan hasil belajar kelas eksperimen seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Histogram Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

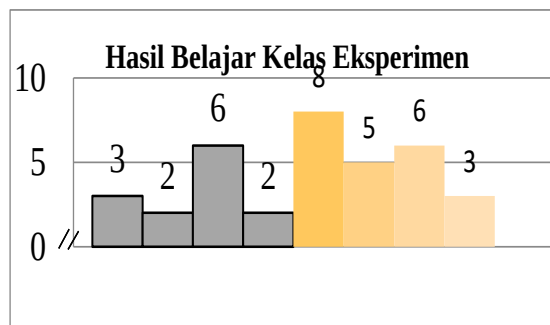
Data yang dianalisis diperoleh dari tes hasil belajar siswa mata pelajaran Sistem Komputer yang diberikan pada kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Dimana untuk kelas kontrol jumlah siswa yang belajar dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebanyak 35 orang atau pada satu kelas.

Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol dilakukan perlakuan berbeda, agar mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil data penelitian maka disusun distribusi frekuensi hasil belajar kelas kontrol yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol				
	IS	NT (x)	Frekuensi	FR (%)	FK (%)
1	45 – 50	48	3	0,085	0,085
2	51 – 55	53	2	0,057	0,142
3	56 – 60	58	6	0,171	0,314
4	61 – 65	63	2	0,057	0,371
5	66 – 70	68	8	0,228	0,6
6	71 – 75	73	5	0,142	0,742
7	76 – 80	78	6	0,171	0,914
8	81 – 85	83	3	0,085	1
Jumlah			35	1,00	

Dimana IS adalah interval skor, NT adalah nilai tengah, FR adalah frekuensi relative dan FK adalah frekuensi kumulatif. Hasil analisis Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki frekuensi belajar paling banyak berada pada interval skor 8 pada rentang interval kelas 66-70 yaitu pada presentase 0,228%. Berdasarkan Tabel 4, dapat digambarkan grafik frekuensi perbandingan hasil belajar kelas kontrol seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Histogram Kelompok Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 2, diperoleh gambaran bahwa interval jawaban tertinggi berada pada kelas interval 66-70 dengan frekuensi sebesar 8 orang siswa atau sebesar 0,257%. Uji normalitas dilakukan secara parametrik dengan menggunakan penafsiran rata-rata dan simpangan baku. Pada analisis uji normalitas ini, peneliti menggunakan uji normalitas yang dikenal dengan nama uji *Liliefors*. Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga L_o dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $n > 35$ dan 35. Berikut ini hasil perhitungan uji normalitas pada kedua sampel yang dapat terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas	N	a	$L_{hitung} (L_o)$	$L_{tabel} (L_t)$
Eksperimen	35	0,05	0,5668	0,886
Kontrol	35	0,05	0,9357	0,886

Berdasarkan Tabel 5, perhitungan uji *Liliefors* terlihat kelas eksperimen L_{hitung} 0,5668 lebih kecil dari L_{tabel} 0,886 untuk α 0,05 dan kelas kontrol L_{hitung} 0,9357 lebih kecil dari L_{tabel} 0,886 untuk α 0,05. Ini terlihat bahwa data kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari data yang terdistribusi normal.

Persyaratan analisis yang berikutnya adalah uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pada dua kelompok perlakuan dilakukan dengan menggunakan statistik F untuk menghitung *F-ratio* dengan cara membagi varians terbesar dengan varians terkecil. Kriteria yang digunakan adalah kelompok homogen bila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} . Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	N	dk	a	Fh	Ft
1	Eksperimen	35	35	0,05	1,23	1,98
2	Kontrol	35	35			

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa dalam kelompok perlakuan diketahui varians (S^2) terbesar

adalah 49,79 dan varians terkecil (S_1^2) adalah 49,19. Dengan membagikan kedua angka tersebut diperoleh indeks homogenitas varians antara dua kelompok yang diuji dan nilai dk pembilang 35 dan dk penyebut 35. Nilai F_{hitung} sebesar 1,23 dan F_{tabel} 1,98. Dengan demikian $F_{hitung} < F_{tabel}$, yang berarti dapat dinyatakan bahwa dua kelompok yang diuji tidak bersifat homogen.

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai titik awal yang relatif sama. Selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan tertentu dengan menggunakan model *Picture and Picture*, sedangkan kelompok kontrol diberi *treatment* seperti keadaan biasanya yaitu pembelajaran konvensional. Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol melakukan tes, maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang hasil keduanya terdistribusi normal dan homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan pada data hasil belajar yang diuji menggunakan uji dua pihak dengan cara membandingkan rata-rata selisih nilai hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Picture and Picture* dan siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Secara ringkas hasil perhitungan uji hipotesis hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	N	X	S	dk	th	tt
1	Eksperimen	35	70,85	133,0	70	2,01	0,65
2	Kontrol	35	69,14	11,53			

Hasil pengujian pada taraf signifikansi α 0.05 (taraf kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} = 2,01$ dan $t_{tabel} = 0,65$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,01 > 0,65$). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan menggunakan uji dua pihak (*two tail test*) maka hipotesis diterima, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diberi model *Picture and Picture* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 9 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil analisis data tes akhir didapat rata-rata hasil belajar SIMDIG siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 70,8 sedangkan kelas kontrol 69,1. Siswa di kelas eksperimen lebih banyak terlibat aktif dan hanya beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Pada kelas kontrol banyak siswa yang kurang aktif karena didominasi oleh peran guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Hasil penelitian dalam pembahasan ini sejalan dengan penelitian relevan yang telah dilakukan [14]. Hasil uji normalitas diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ untuk kelas

eksperimen I = $0,1451 < 0,173$ dan untuk kelas eksperimen II = $0,142 < 0,173$, yang berarti hasil belajar kedua kelas terdistribusi normal. Untuk uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,094 < 1,95$) berarti kedua kelas memiliki varians yang homogen pada taraf $\alpha = 0,5$. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata dan simpangan baku untuk kelas eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* adalah 8,75 dan 1,17, sedangkan untuk kelas eksperimen II 7,96 dan 1,22. Dari uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,39 > 1,684$) atau H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik [15]. Hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku termasuk juga perbaikan perilaku [16]. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik [17]. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar [18]. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

4. Kesimpulan

Rata-rata hasil belajar kognitif SIMDIG siswa kelas X pada kelas eksperimen 70,8 dan kelas kontrol 69,1. Dari hasil tes akhir tersebut rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Maka kedua kelas sampel tersebut terdistribusi normal lalu dilakukan dengan uji homogenitas yang mana F_{hitung} sebesar 1,23 dan F_{tabel} sebesar 1,98 berarti kedua data tersebut memiliki varians yang homogen, maka di dapatkan bahwa data tersebut terdistribusi normal dan kedua kelompok data tersebut homogen. Maka pada taraf uji hipotesis harga $t_{hitung} > t_{(0,05;34)}$ dimana ($2,01 > 0,65$) yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar SIMDIG di Kelas X SMK N 9 Padang

Daftar Rujukan

- [1] Ani, H. M. (2017). Pendidikan dan Pembelajaran Berorientasi Pemecahan Masalah Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 10(2).
- [2] Muhandi, M. (2004). Kontribusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas bangsa Indonesia. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 20(4), 478-492. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v20i4.153>
- [3] Sari, R. M. (2019). Analisis Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *PRODU: Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.15548/p-prokurasi.v1i1.3326>

- [4] Hamid, A. (2020). Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dalam Pembelajaran. *BDK Banjarmasin Kementrian Agama*.
- [5] Purwanto, N. A. (2008). Peningkatan Profesionalisme Guru. *FOUNDASIA*, 1(9). <https://doi.org/10.21831/foundasia.v1i9.5871>
- [6] Rosana, L. N. (2014). Pengaruh metode pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar sejarah siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(1), 34-44. <https://doi.org/10.21009/JPS.031.04>
- [7] Istarani, I. (2011). *Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Media Persada.
- [8] Nurhayati, N. S., Aeni, A. N., & Syahid, A. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan dengan Metode Picture & Picture pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10004-10015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3858>
- [9] Fauziddin, M., & Mayasari, D. (2018). Pemanfaatan metode picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(1), 277-287. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i2.88>
- [10] Jaedun, A. (2011). Metodologi penelitian eksperimen. *Fakultas Teknik UNY*, 12.
- [11] Arifin, A. (2012). *Panduan Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Ciputat: Prenameda Group
- [12] Sugiyono, P. D. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV.
- [13] Suliyanto, S. E., & MM, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif*.
- [14] Sitompul, E. W. (2014). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Perubahan Lingkungan Fisik Pada Kelas Iv Sdn 80/1 Muara Bulian. *Skripsi. Jambi: FKIP Unja*.
- [15] Rusman. (2003). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer; Mengembangkan Guru abad 21*. Bandung: Alfabeta
- [16] Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- [17] Sudjana, N. (2009). *Media pengajaran*.
- [18] Dimiyati, M., & Mudjiono, M. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.