

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *THE POWER OF TWO* DAN
PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP MA'ARIF 02 PONOROGO**

TAHUN 2021/2022

SKRIPSI



OLEH

HERLINA SUCIATI

NIM: 208180056

JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PONOROGO

SEPTEMBER 2022

ABSTRAK

Suciati, Herlina, 2022. Pengaruh Penggunaan Strategi *The Power of Two* dan Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022. **Skripsi**, jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Pembimbing, Yuentie Sova Puspitalia, M.Pd.

Kata Kunci: *Strategi The Power of Two, Media Gambar, Hasil Belajar.*

Keberadaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa menjadi penting mengingat pembelajaran IPS memberi bekal kepada peserta didik untuk memperoleh kecakapan dalam bermasyarakat. Pembelajaran IPS berorientasi pada kecakapan siswa terhadap lingkungan masyarakat. Kecakapan terhadap lingkungan secara akademis diwujudkan dalam hasil belajar IPS. Berdasarkan studi awal hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo 60% berada di bawah KKM. Kondisi yang demikian dimungkinkan dipengaruhi oleh penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar oleh guru. Jika kondisi ini tidak mendapatkan perhatian, siswa akan mengalami disorientasi lingkungan dan lebih jauh akan sulit beradaptasi dengan lingkungan masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) Mengetahui pengaruh penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022; (2) Mengetahui pengaruh pemanfaatan Media Gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022; (3) Mengetahui pengaruh penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan Media Gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berjenis *ex-post facto*, penelitian ini dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data uji asumsi klasik menggunakan uji normalitas, uji multikolinieritas, uji heterokedastisitas dan uji linier. Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji regresi linier berganda.

Hasil penelitian ditemukan bahwa (1) Penggunaan strategi *The Power of Two* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022 dengan besar pengaruh 28,6%; (2) Pemanfaatan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022 dengan besar pengaruh 30,7%; (3) Penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022 dengan besar pengaruh 46,7

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Herlina Suciati

NIM : 208180056

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : *Pengaruh Penggunaan Metode The Power of Two dan Pemanfaatan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022*

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah Pembimbing



Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.
NIP. 197103292008012007

Tanggal, 09 September 2022

Mengetahui
Ketua

Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Arif Rahman Hakim, M.Pd.
NIP. 198401292015031002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Herlina Suciati
NIM : 208180056
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Pengaruh Penggunaan Strategi *The Power of Two* dan Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022

telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 12 Oktober 2022

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 28 Oktober 2022

Ponorogo, 28 Oktober 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc, M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dra. Aries Fitriani, M.Pd.

Penguji I : Dr. Ju'subaidi, M.Ag.

Penguji II : Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.

()

()

()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herlina Suciati

NIM : 208180056

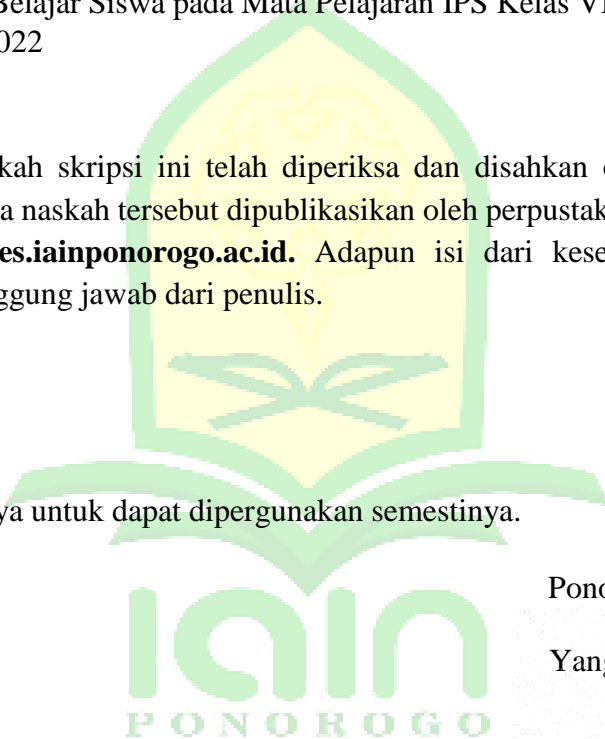
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Penggunaan Strategi The Power Of Two dan Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.



Ponorogo, 20 November 2022

Yang membuat pernyataan

Herlina Suciati

NIM. 208180056

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herlina Suciati

NIM : 208180056

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

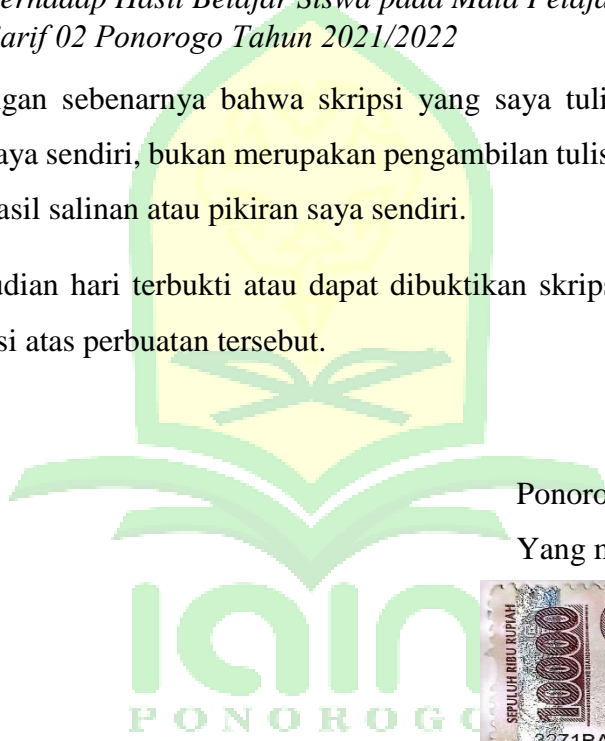
Judul : *Pengaruh Penggunaan Strategi The Power of Two dan Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil salinan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 09 September 2022

Yang membuat pernyataan



Herlina Suciati

NIM. 208180056

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
DAFTAR ISI.....	vi

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat penelitian	9
G. Sistematika Pembahasan.....	10

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	10
1. Hasil Belajar.....	10
2. Strategi <i>The Power of Two</i>	11
3. Media Gambar.....	13
4. Hasil Belajar.....	18
B. Kajian Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir.....	24
D. Hipotesis	24

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Rencana Penelitian.....	25
1. Pendekatan Penelitian	25
2. Jenis Penelitian.....	25

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	27
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	27
1. Angket atau Kuisioner	28
2. Dokumentasi	28
F. Validitas dan Reliabilitas	29
1. Uji Validitas	29
2. Uji Reliabilitas	33
G. Teknik Analisis Data.....	34
 BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Statistik.....	41
1. Dekripsi Data tentang Skor Jawaban Penggunaan Strategi <i>The Power of Two</i>	41
2. Deskripsi Data tentang Skor Jawaban Pemanfaatan Media Gambar.....	43
3. Dekripsi Data Hasil Belajar.....	45
B. Inferensial Statistik	47
1. Pengaruh Penggunaan Strategi <i>The Power of Two</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022	47
2. Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022.....	52
3. Pengaruh Penggunaan Strategi <i>The Power of Two</i> dan Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022	57
C. Interpretasi dan Pembahasan.....	62
1. Pengaruh Penggunaan Strategi <i>The Power of Two</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022.....	64
2. Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022.....	65
3. Pengaruh Penggunaan Strategi <i>The Power of Two</i> dan Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo Tahun 2021/2022	66

BAB V: PENUTUP

A. Simpulan 67
B. Saran 67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

SURAT IJIN PENELITIAN

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era modern ini pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang penting bagi suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa sering digadang-gadang dengan seberapa besarnya kualitas pendidikan yang ada di negara tersebut. Tanpa pendidikan yang bermutu bangsa ini tidak akan berkembang dan berkebudayaan. Pendidikan merupakan aset untuk mengatur kualitas hidup manusia. Profesi pendidik menjadi sorotan karena mereka memegang atas terwujudnya individu yang berkarakter, khususnya kegiatan mendidik di dalam kelas.

Pendidikan ialah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi jasmani atau rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai segala pengalaman belajar dalam kehidupan. Menurut Brubacher (*Modern Philosophies of Education*), pendidikan yaitu suatu proses timbal balik dari tiap pribadi manusia dalam penyesuaian dirinya dengan alam, teman serta alam semesta. Dahma dan Bhatnager berpendapat bahwa pendidikan merupakan proses membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku manusia. Pendidikan juga didefinisikan sebagai proses perolehan pengetahuan dan kebiasaan-kebiasaan melalui pembelajaran.¹ Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terancam untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta), 1–2.

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.²

Salah satu mata pelajaran yang ada pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib dalam Pendidikan tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial membahas tentang hubungan manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat adalah tempat anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat di hadapan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pola pembelajaran Pendidikan IPS menekankan pendidikan dan pembekalan siswa. Penekanan pembelajaran bukan sebatas upaya memberikan siswa konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan memberikan pemahaman dan ikut serta dalam menjalani kehidupan masyarakat lingkungannya. Pendidikan IPS membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi, sehingga akan menjadikan peserta didik lebih mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP/Mts merupakan gabungan dari disiplin ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, sejarah dan ekonomi. Oleh karena itu sangat penting bagi peserta didik memahami pelajaran IPS.

Menurut Sapriya³ tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowlaadge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes an value*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan

² “Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Bab 1 Pasal 1 (Bidang DIKBUD KBRI), 1.

³ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 12.

untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Berdasarkan pengertian dari tujuan Pendidikan IPS maka bisa dikatakan apabila hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS rendah tidak menuntun kemungkinan bahwa siswa akan sulit bermasyarakat karena sangat jelas bahwa pola Pendidikan IPS adalah memberikan pemahaman dan ikut serta dalam menjalani kehidupan masyarakat lingkungannya.

Dari hasil wawancara dengan guru IPS di SMP Ma'arif 02 Ponorogo khususnya kelas VII yang menjadi objek penelitian ini diperoleh data bahwa sekitar 60% siswa sulit memahami pelajaran IPS dan hal tersebut berpengaruh terhadap nilai harian siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pola pembelajaran IPS di SMP Ma'arif 02 Ponorogo memerlukan perombakan agar hasil belajar siswa mampu mencapai KKM.

Keberhasilan Pendidikan di sekolah dapat dipantau dari hasil belajar yang telah dicapai siswa pada akhir setiap proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan selama jangka waktu tertentu. Keberhasilan pendidikan formal banyak ditentukan dari keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yaitu keterpaduan antara kegiatan guru dengan peserta didik. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan belajar mengajar, banyak upaya yang dapat dilakukan guru, seperti perencanaan program yang matang karena dengan sendirinya keberhasilan siswa akan ditentukan oleh perencanaan yang telah dibuat guru.

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup perubahan perilaku hasil belajar yang

mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.⁴ Hasil belajar akan menentukan kemajuan belajar siswa, berhasil atau tidaknya guru ketika mengajar, bahkan kesesuaian dalam penggunaan strategi pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa yang baik dapat digunakan untuk meningkatkan standar kualitas (akreditasi) sekolah. Maka keberhasilan seorang guru seringkali dipandang dari sejauh mana pencapaian hasil belajar siswanya.

Djamarah dan Zain berpendapat bahwa setiap ada proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Saat ini masalah yang dihadapi sampai di tingkat mana hasil belajar tersebut telah tercapai. Hal tersebut menggambarkan bahwa dapat menjadi fokus bagi pendidik adalah bagaimana mengelola pembelajaran sehingga dapat mencapai tingkat hasil belajar yang diinginkan.⁵ Parwati mengatakan bahwa hasil belajar merupakan apa yang diperoleh setelah melakukan belajar. Menurut Suprijono, hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan edukatif yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, guru diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan yang telah dirumuskan, sehingga secara sadar guru telah merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan dalam kegiatan pembelajaran.⁶ Siswa merupakan objek ketika proses pembelajaran berlangsung.

⁴ Siti Aminah, "Efektifitas strategi eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar," *Indragiri Jurnal* 01 04 (2018): 5.

⁵ Budi Tri siswanto, "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomatis SMK di kota yogyakarta," *Jurnal pendidikan vokasi* 06 01 (2016): 114.

⁶ Sayful Bahri dan Aswani, *Strategi belajar mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 1.

Namun, setiap peserta didik memiliki potensi yang harus dikembangkan sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki. Saat ini guru bukan satu-satunya sumber ilmu bagi peserta didik karena semakin majunya teknologi informasi. Oleh karena itu guru, lebih berperan sebagai pemimpin intruksional. Sebagai pengajar tentunya guru berperan dan memiliki tugas saat proses pembelajaran berlangsung. Guru harus memiliki kemampuan dalam merencanakan pembelajaran supaya kegiatan belajar mengajar lebih matang dan terarah sesuai dengan yang diinginkan tercapai.

Untuk mendukung proses pembelajaran maka diperlukan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran adalah sesuatu yang harus disiapkan oleh guru. Hal ini karena adanya upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran guna mencapai hasil belajar terbaik sesuai dengan harapan. Setiap kali pembelajaran akan dilaksanakan, perencanaan harus ada walaupun tidak semua akan terlaksana. Karena kondisi kelas merefleksi sebuah permintaan yang berbeda dari rencana yang sudah dipersiapkan, khususnya tentang strategi yang sifatnya operasional.

Supaya tujuan pembelajaran tercapai berdasarkan perencanaan pembelajaran, maka perlu disusun strategi agar tujuan dapat tercapai secara optimal. Tanpa suatu strategi yang cocok, tepat dan jitu, tidak mungkin tujuan akan tercapai.⁷ Menurut Jihad dan Haris, Belajar sangat erat hubungannya dengan hasil belajar, karena hasil belajar yang maksimal dapat dicapai peserta didik. Karena itu diperlukan banyak perkembangan media pembelajaran yang berguna dan bertujuan untuk mendorong siswa dalam proses pembelajaran.⁸

⁷ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis komputer* (Jakarta, 2005), 99.

⁸ Dwi Septia sari, Yasir Arafat, dan Hendri Gunawan, "Pengaruh penerapan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Abab tahun pelajaran 2018/2019," *Jurnal Neraca* 03 01 (2019): 89–98.

Berdasarkan analisis di atas, selain menyiapkan perencanaan pembelajaran supaya hasil belajar siswa lebih maksimal maka pemilihan strategi pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran merupakan suatu usaha menggunakan strategi yang sistematis yang dilakukan secara efektif untuk mendapatkan suatu prestasi dan juga keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Selain penyusunan strategi yang cocok dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media belajar juga dapat mempengaruhi.

Hasil wawancara dengan guru IPS di SMP Ma'arif 02 Ponorogo yaitu rendahnya hasil belajar siswa dan banyaknya siswa yang tidak berani berpendapat maka peneliti memberikan solusi untuk menerapkan strategi pembelajaran *active learning* yaitu strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar supaya lebih memudahkan siswa dalam pembelajaran IPS khususnya. Strategi *The Power of Two* yang merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan hasil belajar lebih aktif dengan pemberian tugas belajar yang dilakukan dalam kelompok kecil siswa. Shiberman⁹ dan Agus Suprijono¹⁰ berpendapat bahwa strategi *The Power of Two* adalah strategi yang menggabungkan kekuatan dua kepala. Artinya menggabungkan, membentuk kelompok kecil masing-masing siswa berpasangan. Kegiatan ini dilakukan agar muncul suatu sinergi yaitu dua kepala lebih baik dari satu. Aktivitas ini digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan menegaskan manfaat dari sinergi, yaitu kepala dua lebih baik dari pada satu. Strategi ini memiliki prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik dari pada sendiri. Dukungan sesama siswa dan keragaman pendapat,

⁹ M Shiberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Bandung: Nusamedia, 2006), 173.

¹⁰ Mukhlas, "Pengaruh Strategi Pembelajaran *The Power of Two* terhadap hasil belajar Matematika siswa di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kota Jambi" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019), 20.

pengetahuan serta keterampilan mereka akan membantu menjadikan belajar sebagai bagian berharga ketika di kelas. Namun, belajar bersama tidaklah selalu efektif, boleh jadi terdapat partisipasi yang tidak seimbang, komunikasi yang buruk dan lingkungan.¹¹ Menyikapi adanya kekurangan dalam kegiatan belajar bersama peneliti juga memanfaatkan media pembelajaran supaya hasil belajar siswa lebih baik. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu media belajar adalah media gambar. Richard E Mayer menyatakan bahwa media gambar adalah setiap bentuk grafis statis maupun dinamis antara lain foto, grafis, denah, ilustrasi, (yang terdiri dari dua atau lebih gambar), dan juga animasi atau kartun. Tindakan membangun hubungan antara mental *verbal* dan mental *pictorial* adalah suatu langkah penting dalam pemahaman konseptual. Materi yang disampaikan dengan multimedia yang terkonsentrasi dengan baik harusnya dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan daripada hanya dengan kata-kata.¹²

Permasalahan yang terdapat di SMP MA'ARIF 02 Ponorogo yang akan menjadi tempat penelitian, yaitu penggunaan strategi pembelajaran yang masih sederhana dengan strategi ceramah. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centre*) sehingga saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang merasa bosan dan berperilaku di luar keadaan belajar. Selain itu, hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dengan pelajaran IPS dan materi yang telah disampaikan guru tidak dapat diserap dengan baik oleh siswa. Akhirnya hasil belajar siswa berdampak rendah dalam

¹¹ M Shiberman, *101 strategi pembelajaran aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002), 151.

¹²Richard E Mayer, *Multimedia Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 95–99.

mata pelajaran IPS ini.¹³Kurang antusiasnya dalam pembelajaran mengakibatkan siswa sering menunda-nunda pengumpulan tugas yang diberikan guru, dan masih terdapat siswa yang pasif untuk terlibat dalam pembelajaran baik itu pada saat diskusi maupun terlibat dalam belajar kelompok.

Dengan keadaan kelas seperti itu sulit bagi guru untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Karena kelas tidak kondusif dan materi yang disampaikan pun tidak semuanya dapat ditangkap oleh siswa. Hal ini dapat mempengaruhi belajar siswa, hasil belajar yang relatif rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntuan Minimal (KKM).

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang pengaruh penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada pelajaran IPS, dengan judul “Pengaruh penggunaan Strategi *The Power Of Two* dan Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VII di Smp Ma’arif 02 Ponorogo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang memuat faktor rendahnya hasil belajar IPS siswa sebagai berikut:

1. Terdapat 60% siswa kurang berani berpendapat ketika menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Sehingga perlu adanya pembaharuan

¹³ Sri Umiyati, “Pengaruh Model Pembelajaran *The Power of Two* terhadap Hasil Belajar kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP Sejahtera Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/105” (Skripsi, Universitas Lampung, 2015).

strategi pembelajaran. Dengan ini peneliti menggunakan strategi *The Power of Two*.

2. Pembelajaran IPS cenderung pada teori, sehingga 60% siswa kurang maksimal dalam menerima materi. Sehingga dalam penelitian ini memanfaatkan media gambar sebagai media dalam pembelajaran IPS.
3. Hasil belajar IPS siswa kurang mencapai hasil maksimal, hal ini ditemukan 60% hasil belajar siswa kurang mencapai KKM IPS;

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, mengingat keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki dan supaya pembahasan lebih terfokus dan tidak menyimpang dari pokok masalah yang ingin diketahui kepastiannya, peneliti membatasi kajian penelitian ini.

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Strategi pembelajaran *The Power of Two* terbatas pada kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPS . Untuk memperoleh data variabel X1 peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket ;
2. Pemanfaatan media gambar terbatas pada penyampaian materi dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan daripada hanya dengan kata-kata. Hal ini diketahui peneliti melalui penyebaran angket di SMP Ma'arif 02 Ponorogo;
3. Hasil belajar yang terbatas pada nilai ulangan harian siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah di atas, rumusan masalahnya yaitu:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Ma'arif 02 Ponorogo?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Ma'arif 02 Ponorogo?
3. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Ma'arif 02 Ponorogo?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa;
2. untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa;
3. untuk mengetahui besarnya pengaruh strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguatkan teori mengenai pengaruh strategi *The power of two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP MA'ARIF 02 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Peserta Didik

Hasil penelitian ini berguna untuk penguatan hasil belajar siswa dan dengan strategi pembelajarn ini peserta didik dapat meningkatkan percaya diri, menghargai pendapat teman, melatih berbicara yang baik dan benar.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka mengembangkan proses belajar mengajar didalam kelas.

d. Peneliti Sendiri

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan yang luas mengenai penerapan strategi belajar bagi siswa dan dapat digunakan Ketika terjun dalam dunia Pendidikan.

e. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi lain agar melakukan penelitian dengan mata pelajaran yang berbeda mengenai pengaruh strategi pembelajaran *active learning* terhadap hasil belajar siswa, khususnya mahasiswa IAIN Ponorogo untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan gagasan penelitian ini.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

Bab pertama, merupakan awal pembahasan. Bab ini terdiri atas: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

Bab kedua, berisi telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis. Pada bab ini, peneliti menguraikan deskripsi telaah terdahulu dan kajian terdahulu yang berfungsi sebagai alat penyusunan instrument pengumpulan data. Hasil dari telaah terdahulu yang sudah didapat sebelumnya.

Bab ketiga, pada bab ini menjelaskan tentang strategi penelitian. Strategi penelitian meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab keempat, yaitu temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data dan (pengajuan hipotesis) serta

pembahasan dan interpretasi. Bab ini berisi gambaran objek penelitian di SMP MA'ARIF 02 Ponorogo.

Bab kelima, bab ini merupakan penutup. Pada bab ini berisi penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya. Hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Nawawi mengatakan bahwa, hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.¹⁴

Belajar menurut Slameto merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁵ Menurut teori Benjamin S.Bloom¹⁶(1996), ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif,afektif dan psikomotorik. Menurut A.J Romiszowski(1981), hasil belajar merupakan keluaran dari suatu sistem pemrosesan masukan.¹⁷

Indikator dari hasil belajar, yaitu:

¹⁴Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 3.

¹⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Edisi Revisi*, 2.

¹⁶Abdurrahman, *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*, 38.

¹⁷Abdurrahman, 40.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan seseorang. Dalam ranah ini, ada beberapa hal yang dilibatkan seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

b. Ranah afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap, emosi, nilai dan perasaan seseorang. Beberapa tingkatan dalam ranah ini berupa menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasikan, dan karakterisasi.

c. Ranah psikomotorik.

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan seseorang yang berkenaan dengan gerakan tubuh, melakukan sesuatu, dan membuat sesuatu. Tingkatan dalam ranah ini berupa persepsi, kesiapan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, kemudahan organisasi.¹⁸

Menurut Gagne dalam Djiwandono¹⁹, hasil belajar yang dicapai peserta didik harus meninjau dari proses belajar menuju keberhasilan belajar. Gagne memaparkan bahwa hasil belajar dimasukkan dalam lima kategori, yaitu:

- a. Informasi verbal, yaitu tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain. Siswa harus mempelajari berbagai bidang ilmu pengetahuan baik yang bersifat praktis maupun teoritis.

¹⁸Tri Anni, *Psikologi Belajar*, 7–12.

¹⁹Sri Esti Wuryati Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), 217.

- b. Keterampilan intelektual yaitu bagaimana seseorang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri.
- c. Strategi kognitif yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, khususnya saat belajar dan berpikir. Orang yang mampu mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya sendiri dalam bidang kognitif akan dapat menggunakan semua konsep dan kaidah yang pernah dipelajari jauh lebih efisien dan efektif, daripada orang yang tidak berkemampuan demikian.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerak berbagai anggota badan secara terpadu.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan hasil belajar menurut peneliti adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku karena pengalaman baru. Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, maka hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar sedangkan belajar lebih menekankan pada proses kegiatan selain pada hasil kegiatannya.

2. Strategi *The Power of Two*

- a. Menurut Siberman, strategi *The power of Two* berarti menggabungkan kekuatan dua kepala. Menggabungkan dalam hal ini adalah membentuk kelompok kecil,

yaitu masing-masing siswa berpasangan. Kegiatan ini dilakukan agar munculnya suatu sinergi yakni dua kepala lebih baik dari satu.²⁰

Aktivitas ini digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan menegaskan manfaat dari sinergi, yaitu kepala dua lebih baik dari pada satu. Strategi ini memiliki prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik dari pada sendiri. Dalam menyikapi hal di atas peneliti berkenan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas dengan menggunakan suatu perubahan dalam kegiatan belajar di kelas.

Strategi pembelajaran *The Power of Two* termasuk bagian dari *active learning* yang merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan belajar lebih aktif dengan pemberian tugas belajar yang dilakukan dalam kelompok kecil siswa. Dukungan sesama siswa dan keragaman berpendapat, pengetahuan, serta keterampilan mereka akan membantu menjadikan belajar sebagai bagian berharga dari iklim di kelas. Meskipun demikian, belajar bersama tidaklah selalu efektif, boleh jadi terdapat partisipasi yang tidak seimbang, komunikasi yang buruk dan lingkungan.²¹

Aktivitas pembelajaran *The Power of Two* ini digunakan untuk mendorong pembelajaran *cooperative* dan memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang. Strategi ini mempunyai prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik dari pada berpikir sendiri.²²

²⁰Shiberman, *101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002), 173.

²¹Shiberman, *101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002), 151.

²²Zaini, Munthe, and Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2008), 52.

Dalam pembelajaran kooperatif, model *The Power of Two* lebih dikenal dengan Teknik *think-pair share* yang dikembangkan oleh Frank Lyzna dari University of Maryland. Dalam penerapannya, siswa dibagi secara berkelompok, setiap kelompok terdiri atas dua siswa yang heterogen. Materi yang diberikan kepada siswa bisa dalam bentuk bacaan, teks, dialog, tanya jawab atau cerita bebas.²³ Strategi ini digunakan untuk menciptakan rangsangan berpikir siswa secara berkelompok sehingga siswa semakin aktif dalam proses belajar mengajar.

b. Langkah-langkah strategi *The Power of Two*

Langkah-langkah penerapan pembelajaran strategi *the power of two* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan peserta didik satu atau lebih pertanyaan yang membutuhkan refleksi dan pikiran.
- 2) Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan secara individu.
- 3) Setelah semua melengkapi jawabannya, guru membentuk siswa ke dalam pasangan dan meminta mereka untuk berbagi (*sharing*) jawabannya dengan jawaban yang dibuat teman yang lain.
- 4) Guru meminta pasangan tadi untuk membuat jawaban baru untuk masing-masing pertanyaan dengan memperbaiki respon masing-masing individu.

²³Anita Lie, *Cooperative Learning-Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2008), 5.

5) Ketika semua pasangan selesai menulis jawaban baru, guru membandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain.

c. Manfaat Model Pembelajaran *The power of two*

- 1) Membiasakan belajar aktif secara individu dan kelompok (belajar bersama hasilnya lebih berkesan). Belajar bersama memberi banyak ide dan gagasan baru, sehingga siswa pasif bisa lebih aktif.
- 2) Untuk meningkatkan belajar kolaboratif. Belajar secara kolaboratif mendorong munculnya keuntungan dari sinergi itu, sebab dua orang lebih baik daripada satu.
- 3) Agar peserta didik memiliki keterampilan memecahkan masalah terkait dengan materi pokok. Kegiatan ini merangsang peserta didik untuk bekerjasama dalam memecahkan suatu masalah pelajaran. Memecahkan masalah pelajaran akan lebih terasa ringan ketika dipikir bersama.
- 4) Meminimalkan kesenjangan antara siswa yang satu dan siswa yang lain. Strategi ini dirancang agar siswa memiliki pencapaian hasil belajar yang maksimal antara siswa yang pasif dan siswa yang aktif.²⁴

d. Kelebihan dan Kekurangan strategi *The Power of Two*²⁵

- 1) Kelebihan

²⁴Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, 100–101.

²⁵ Arief S, Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 29–33.

- a) Siswa tidak tergantung pada guru, menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lain
- b) Strategi ini dapat mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan ide atau gagasan kemudian membandingkan ide- ide atau gagasan dengan temannya
- c) Membantu siswa untuk bekerja sama dengan orang lain, dan menyadari segala keterbatasannya
- d) Meningkatkan prestasi akademik siswa sekaligus kemampuan sosial
- e) Siswa lebih bertanggung jawab. Bertanggung jawab dalam dalam melaksanakan tugasnya.

2) Kekurangan

- a) Dengan adanya kelompok membuat siswa mengandalkan orang lain sehingga siswa kurang bertanggung jawab
- b) Adanya belajar kelompok yang sering membuat kelas pembelajaran kurang kondusif
- c) Memerlukan waktu yang panjang.

3. Teori Media Gambar

a. Media

Kata “Media” berasal dari kata latin, merupakan bentk jamak dari kata “Medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Kata media saat ini digunakan dalam bentuk jamak maupun mufrad.

Banyak pakar dan organisasi yang memberikan Batasan mengenai pengertian media.²⁶

Media merupakan bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media memiliki peran yang penting dan mampu menarik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikn pesan pembelajaran.

Menurut Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima oleh pancaindera diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelumnya dinyatakan dalam tindakan.²⁷

b. Media gambar

Media gambar adalah media yang mengombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Media gambar merupakan media yang sederhana, mudah dalam pembuatanya, dan ditinjau dari pembiayaannya termasuk media yang murah harganya. Gambar pada dasarnya membantu mendorong siswa dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Di samping itu, membantu mereka

²⁶ Cepi Riyani, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2009), 6.

²⁷Yuswanti, "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT.Lestasi Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala," 185.

dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks.²⁸

Diantara banyak media pendidikan, gambar merupakan media yang sangat mudah kita temukan. Gambar merupakan perpaduan yang sangat baik dalam proses pengiriman pesan, informasi atau materi pelajaran. Hasil dari belajar dengan hanya melalui kata-kata seharusnya berbeda dengan hasil belajar melalui perpaduan kata-kata dan gambar. Banyak definisi yang menjelaskan tentang media gambar, berikut beberapa pengertian media gambar menurut beberapa ahli:

- 1) Menurut Sadiman, dkk, bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian media grafis. Media grafis adalah suatu media suatu berbasis visual yang terdiri dari simbol-simbol, gambar, titik, garis untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide dan peristiwa. Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dipakai. Media gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati di mana-mana.²⁹
- 2) Menurut Cecep Kusnadi, dkk, media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indra penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol

²⁸Riyani, *Media Pembelajaran*, 15.

²⁹S, Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, 28–29.

komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.³⁰

- 3) Richard E Mayer menyatakan bahwa media gambar adalah setiap bentuk grafis statis maupun dinamis antara lain foto, grafis, denah, ilustrasi, (yang terdiri dari dua atau lebih gambar), dan juga animasi atau kartun. Tindakan membangun hubungan antara mental *verbal* dan mental *pictorial* adalah suatu langkah penting dalam pemahaman konseptual. Materi yang disampaikan dengan multimedia yang terkonsentrasi dengan baik harusnya dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan daripada hanya dengan kata-kata.³¹

Menurut Jihad dan Haris, hasil merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam dalam waktu tertentu. Belajar sangat erat hubungannya dengan hasil belajar, karena hasil belajar yang maksimal dapat dicapai peserta didik. Karena itu, diperlukan media pembelajaran yang berguna dan bertujuan untuk mendorong siswa dalam proses pembelajaran.³²

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa, atau menyampaikan pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima. Selanjutnya,

³⁰ Cecep Kusnadi, Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 41–42.

³¹ Richard E Mayer, *Multimedia Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 95–99.

³² Septia sari, Arafat, and Gunawan, “Pengaruh Penerapan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Abab Tahun Pelajaran 2018/2019.”

media gambar merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengaruh dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar.

Materi yang didapat akan memberi pengaruh dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar. Materi yang didapat oleh siswa akan lebih faktual, berkesan dan tidak mudah dilupakan. Media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

c. Manfaat media gambar

Manfaat media gambar, yaitu penjelasan dan penyampaian mengenai informasi, ide, pesan tanpa menggunakan bahasa verbal, tapi memberikan kesan. Pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran, yaitu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya, sehingga manfaat media gambar dalam pembelajaran yaitu menunjang penggunaan strategi mengajar yang digunakan guru.

Ada beberapa alasan media gambar dipilih sebagai media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:³³

³³ Amir Hamzah Sulaeman, *Media Audio-Visula*, (PT Gramedia, 1981), 11.

- 1) Gambar bersifat konkret, artinya gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah.
- 2) Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa, anak-anak dibawa ke objek tersebut. Untuk itu gambar atau foto dapat mengatasinya. Gambar danau toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto.
- 3) Mudah digunakan. Gambar adalah media yang praktis.
- 4) Gambar dapat menjelaskan suatu masalah, karena gambar bernilai terhadap semua pelajaran di sekolah.

Kelebihan dan kekurangan media gambar³⁴

1) Kelebihan

- a. Gambar bersifat konkret, artinya gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah.
- b. Gambar dapat memperjelas sesuatu, artinya gambar adalah media mudah dalam menjelaskan suatu peristiwa.
- c. Gambar murah dan mudah didapatkan, artinya gambar adalah media yang praktis mudah dicari dengan harga yang terjangkau.

2) Kekurangan

- a. Ukuran yang terbatas, gambar memiliki ukuran yang terbatas atau minimalis.

³⁴ Sulaeamn Amir, 12.

- b. Menekankan dalam persepsi indra penglihatan, gambar tidak dapat dirasakan hanya bisa dilihat.
- c. Gambar terlalu kompleks sehingga kurang efektif.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Menurut Ali Imron Udin, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar maupun tingkat menengah. Menurut Abu Ahmadi, IPS ialah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial di atas.

Menurut Muhammad Numan Somantri, (Ilmu Pengetahuan Sosial) IPS adalah suatu penyederhana disiplin ilmu-ilmu sosial, sosiologi idiologi, dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terikat, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.³⁵

³⁵Numan Sumantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), 74.

Depdiknas menyebutkan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara khusus bertujuan selain membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pengembangan konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, juga membekali siswa agar terampil dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Oleh karena itu, semestinya guru merancang pembelajaran IPS dengan memperhatikan tujuan-tujuan IPS itu sendiri, yakni selain pembelajaran yang ditujukan untuk pembekalan konsep juga pembekalan kemampuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah sosial.³⁶

Tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, dengan menitikberatkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah-masalah yang ada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan sosial yang membahas interaksi antar manusia, dan lingkungan yang membahas antara manusia dengan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok masyarakat. Selain itu, dapat berpikir kritis dan kreatif, serta dapat melanjutkan dalam mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa.

Beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa materi IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Ilmu-ilmu sosial merupakan dasar dari

³⁶Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur, Kecamatan Bumi Raya,"(Jurnal Kreatif Taduko Online, Vol. 03, No.1 (2014), 76.

IPS. Akan tetapi, tidak semua ilmu-ilmu sosial secara otomatis dapat menjadi bahan atau pokok bahasan dalam IPS. IPS di Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran dalam pembaharuan kurikulum SD,SMP,SMA sejak 1975 dan masing-masing berlangsung hingga sekarang.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini sangat penting diajarkan kepada peserta didik. Sebab, setiap individu ialah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Agar setiap individu menjadi warga negara yang baik, mereka perlu mendapatkan pengetahuan yang benar tentang konsep dan kaidah-kaidah sosial, menentukan sikap sesuai dengan pengetahuan tersebut dan memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

B. Kajian Penelitian yang Releven

Penelitian penerapan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar ini bukan sebuah penelitian yang baru, namun sudah mengacu pada penelitian yang serupa dengan penelitian sebelumnya, di antaranya adalah:

Pertama penlitin yang berjudul “ Pemanfaatan Media Gambar Dengan Model Kooperatif Tipe *The Power Of Two* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 5 Aceh Besar” oleh Akmalia Ridhwan (2019)³⁷ Penelitian ini merupakan penelitian PTK. Berdasarkan hasil penghitungan dalam penelitian tersebut siklus I sudah mencapai kategori baik yaitu 79,80 dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,75 dengan kategori baik sekali.

Penelitian di atas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang hasil

³⁷Ridhwan, “Pemanfaatan Media Gambar dengan Model Kooperatif Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 5 Aceh Besar.”

belajar menggunakan *strategi the power of two* dan pemanfaatan media gambar. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan PTK sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Perbedaan pada penelitian terdahulu dan penelitian ini juga terletak pada tingkatan sekolah, penelitian terdahulu di kelas IV MIN 5 Aceh Besar, sedangkan penelitian ini dilakukan pada tingkatan SMP.

Kedua penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power Of Two* Disertai Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMPN 3 Painan” oleh Yelly Putri Yusra, Nursyahra dan Febri Yanti.³⁸ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajarn aktif tipe *the power of two* disertai media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMPN 3 Painan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian, yaitu penelitian eksperimen, dan sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar dan strategi belajar tipe *the power of two*. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada tempat penelitian, jika peneliti terdahulu di SMPN 3 Painan namun sekarang ini dilakukan di SMP MA'ARIF 02 Ponorogo.

Ketiga penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajarn Aktif Tipe *The Power Of Two* (Kekuatan Berdua) dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas IV A MIN Tempel

³⁸Putri Yusra, Nursyahra, and Yanti, “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two* Disertai Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMPN 3 Painan.”

Yogyakarta” oleh Yuanita Resti.³⁹ Penelitian ini berjenis penelitian PTK dengan kesimpulan dalam hal prestasi belajar siswa di setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari rata-rata skor nilai siswa. Terlihat adanya peningkatan prestasi belajar siswa pra penelitian ke siklus I dan ke Siklus II. Pra penelitian sebesar 70,60 pada siklus I sebesar 81,71 dan pada siklus II menjadi 86,62 atau meningkat sebesar 16,02 yang berarti sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) madrasah tersebut yaitu 75.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media gambar dan strategi belajar tipe *The Power of Two*. Perbedaannya, yaitu jenis penelitian, terdahulu PTK dan penelitian ini kuantitatif eksperimen. Perbedaan lainya terletak pada variabel Y, Yuanita Resti meneliti tentang kreativitas dan prestasi belajar, namun penelitian ini, tentang hasil belajar. Perbedaan juga terletak pada tingkatan sekolah. Peneliti terdahulu di tingkat MI namun penelitian ini di tingkat SMP.

Keempat penelitian yang berjudul “Penerapan Media Gambar Dengan Model Kooperatif Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di kelas IV UPT, SD Negeri 05 Batu Taba” oleh Syafrida.⁴⁰ Jurnal ini menggunakan strategi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasilnya menunjukkan kesimpulan (1). Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan penerapan media gambar dengan model kooperatif tipe *the power of two* pada tema 6 Indahnya Negeriku, Siklus I sudah mencapai kategori baik sekali, yaitu 74 dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,75 dengan kategori baik sekali. (2). Aktivitas

³⁹Resti, “Penerapan Strategi Pembelajar Aktif Tipe *The Power of Two* (Kekuatan Berdua) dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas IV A MIN Tempel Yogyakarta,” 119.

⁴⁰Syafrida, “Penerapan Media Gambar dengan Model Kooperatif Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV UPT. SD Negeri 05 Batu Taba,” 116.

peserta didik selama proses pembelajaran dengan media gambar dengan model kooperatif tipe *the power of two* pada tema 6 Indahnya Negeriku, pada siklus I sudah mencapai kategori baik yaitu 67,05 dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,90 dengan kategori baik sekali dan 3). Peningkatan Hasil peserta didik siswa dengan penerapan media gambar dengan model kooperatif tipe *the power of two* pada tema 6 Indahnya Negeriku di kelas IV UPT. SD Negeri 05 Batu Taba, pada siklus I belum mencapai ketuntasan hanya mencapai 70% sementara pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 90%.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah memiliki judul yang sama, sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa menggunakan strategi belajar *active learning tipe The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penulisan, penelitian terdahulu sebagai jurnal dan penelitian ini sebagai tugas skripsi, jenis penelitian juga berbeda penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Objek penelitian terdahulu juga berbeda apabila penelitian terdahulu meneliti siswa tingkat SD namun penelitian ini meneliti siswa tingkat SMP.

Kelima penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *The Power of Two* terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik” oleh Ainul Uyuni Taufiq dan Ummul Hasanah.⁴¹ Hasil belajar biologi peserta didik sebelum menggunakan strategi *the power of two* berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 62,23. Hasil belajar biologi peserta didik setelah menggunakan model

⁴¹Ansari, Salwah, and Ekawati, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII SMP,” 63–85.

pembelajaran tipe *The Power of Two* berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 78,81. 3). Berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji diperoleh nilai $t_{hit}=22,17$ dan nilai $t_{tab}=2,04$ dengan $dk= 31$. Dengan begitu, nilai $t_{hit}>t_{tab}$ dengan demikian dan H_0 ditolak, serta dapat disimpulkan bahwa pemberian model pembelajaran *The Power of Two* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi di kelas VII Mts As-Shalihin Gowa.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa dengan strategi belajar *active learning* dan jenis penelitian juga sama, yaitu penelitian eksperimen. Objek dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama siswa tingkat Mts/ SMP sederajat.

Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori dan telaah Pustaka diatas, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel Independen

(X₁) : strategi belajar *The Power of Two*

(X₂) : media gambar

(Y) : hasil belajar

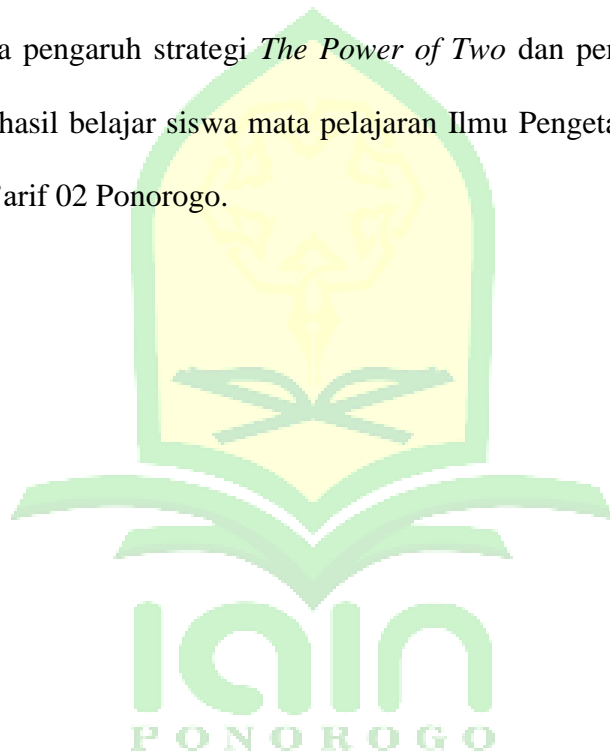
1. Jika penerapan strategi sesuai, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP MA'ARIF 02 Ponorogo akan baik.
2. Jika penggunaan media belajar tepat, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP MA'ARIF 02 Ponorogo akan baik.
3. Jika penerapan media dan penggunaan media belajar sesuai maka hasil belajar siswa SMP MA'ARIF 02 Ponorogo akan baik.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban antara dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a: Ada pengaruh strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Ma'arif 02 Ponorogo.

H₀: Tidak ada pengaruh strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Ma'arif 02 Ponorogo.



BAB III

STRATEGI PENELITIAN

A. Rencana Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul “Strategi Penelitian Kuantitatif Kualitatif, R & D” menyebutkan bahwa: Strategi penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai strategi yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah yaitu ditetapkan.⁴² Penelitian kuantitatif memiliki empat varian yaitu penelitian survei, penelitian isi, analisis data sekunder, dan eksperimen. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyederhanakan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan strategi kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti.

B. Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto*. Sugiono dalam Riduwan mengemukakan bahwa “Penelitian *ex-post facto* adalah penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian

⁴² Shiberman, *Shiberman, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002), 173. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002), 75.

tersebut. Penelitian ini tidak dapat mengontrol dan memanipulasi variabel X atau variabel bebasnya⁴³. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu variabel Independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Ma'arif 02 Ponorogo yang bertempat di Jl. Yos Sudarso Gg. 1 No.24a, Sawahan, Brotonegaran, Kec. Ponorogo, Kabupaten Ponorogo Jawa Timur 63419. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-April 2022 di kelas VIIA tahun ajaran 2021/2022 semester genap.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah objek penelitian sebagai sasaran untuk mendapatkan dan mengumpulkan data. Namun dalam kegiatan penelitian untuk menjangkau keseluruhan dari objek tersebut tidak mungkin dilakukan. Untuk mengatasinya digunakan teknik sampling. Teknik sampling adalah prosedur untuk mendapatkan dan mengumpulkan karakteristik yang berada di dalam populasi meskipun data itu tidak diambil secara keseluruhan melainkan hanya sebagian.⁴⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIIA SMP Ma'arif 02 Ponorogo.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika jumlah populasi terlalu besar, maka peneliti dapat mengambil Sebagian dari jumlah total populasi. Sedangkan untuk jumlah populasi

⁴³ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfa Beta, 2013), 50.

⁴⁴ Joko Subagyo, *Strategi Penelitian Dalam Teori Dan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 11.

kecil sebaiknya seluruh populasi digunakan sebagai sumber pengambilan data.⁴⁵ Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik sampel yang digunakan ketika populasi relatif kecil atau kurang dari 30 orang. Istilah lain dari sampling jenuh adalah sensus, karena semua anggota populasi dijadikan sampel.

E. Definisi Operasional

1. Strategi *The Power of Two*

Strategi pembelajaran dengan kekuatan dua (*The power of Two strategy*), merupakan pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran kolaboratif, menumbuhkan kerjasama secara maksimal, dan memperkuat arti penting manfaat sinergi (dua kepala lebih baik dari pada satu), dalam pembelajaran ini siswa akan berkolaborasi dengan temannya (dua orang) untuk memperkuat pemahaman individu masing-masing.

2. Media Gambar

Media gambar merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengaruh dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar.

⁴⁵ Wiratna Sujarweni, *Strategi Penelitian Lengkap, Praktis Dan Mudah Dipahami* (Yogyakarta: Baru Press, 2014), 65.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya. Hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi yang selalu ingi mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data merupakan komponen yang sangat penting didalam pengumpulan data pada sebuah penelitian. Instrumen pengumpulan data mempunyai tujuan agar mempermudah penelitian dalam memperoleh data. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan cara dengan wawancara, penyebaran angket dan dokumentasi. Dalam penelitian bidang pendidikan, teknik pengumpulan data yang lazim digunakan seperti angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini digunakan angket dan dokumentasi.

1. Angket

Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien. Kuisisioner juga dapat digunakan untuk responden yang berjumlah banyak atau luas.⁴⁶ Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data tentang

⁴⁶ Sugiyono, *Strategi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & K* (Bandung: Alfabeta, 2017), 142.

penggunaan strategi dan pemanfaatan media gambar pada kelas VII A SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan pendekatan analisis isi atau mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, majalah, agenda, dan sebagainya.⁴⁷ Dalam hal ini peneliti mengumpulkan hal-hal yang mendukung kegiatan penelitian baik berupa deskripsi objek penelitian, dokumen tentang siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Peneliti akan melakukan dokumentasi data nilai hasil belajar siswa kelas VII A SMP Ma'arif 02 Ponorogo

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Variabel X1

Strategi Penelitian	Variabel	Indikator Penelitian	Item Pernyataan
Angket	X ₁ Penggunaan strategi <i>The Power of Two</i>	1) Belajar Aktif	1-4
		2) Meningkatkan belajar kolaboratif	5-8
		3) Terampil memecahkan masalah	9-12
		4) Meminimalkan kesenjangan antar siswa	13-16

⁴⁷ Joko Subagyo, *Strategi Penelitian Dalam Teori Dan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 30.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Variabel X2

Strategi Penelitian	Variabel	Indikator Penelitian	Item Pernyataan
Angket	X ₂ Teori pemanfaatan media Gambar	1) Gambar bersifat konkret	17-20
		2) Gambar mengatasi ruang dan waktu	21-24
		3) Gambar mudah digunakan	25-28
		4) Gambar menjelaskan masalah	29-31

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Menurut Suharsimi⁴⁸, validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Artinya, instrumen itu dapat mengungkap data dari variabel yang dikaji secara tepat. Instrumen yang valid atau shahih memiliki validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.⁴⁹

Penelitaian ini menggunakan validitas empiris. Validitas empiris merupakan validitas berdasarkan kriteria, kriterial internal maupun eksternal. Validitas empiris diperoleh melalui hasil uji coba tes kepada responden yang setara dengan responden yang akan dievaluasi atau diteliti. Kriteria internal adalah tes atau instrumen itu sendiri yang menjadi kriteria, sedang kriteria eksternal adalah

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 121.

⁴⁹ Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)* (Bandung: Alfabeta, 2012), 134.

hasil ukur instrumen atau tes lain di luar instrumen itu sendiri yang menjadi kriteria. Ukuran lain yang sudah dianggap baku atau dapat dipercaya dapat dijadikan sebagai kriteria eksternal. Validitas yang ditentukan berdasarkan kriteria internal disebut kriteria eksternal.⁵⁰

Instrumen dalam suatu penelitian perlu diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁵¹ Jadi, validitas instrumen mengarah pada ketetapan instrumen dalam fungsi sebagai alat ukur. Adapaun cara menghitungnya, yaitu dengan menggunakan korelasi *product moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

R_{xy} = Angka indeks korelasi product moment

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai x

$\sum y$ = Jumlah seluruh nilai y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara nilai x dan nilai y

N = Number of cases

Dengan cara yang sama didapatkan koefisien korelasi untuk item pertanyaan yang lain. Setelah itu, untuk mendapatkan informasi kevalidannya, masing-masing nilai r_{xy} dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Apabila nilai $r_{xy} > r_{tabel}$, maka item pertanyaan dinyatakan valid.

⁵⁰ Djali, *Pengukuran dalam Pendidikan*, (Jakarta: Program Pascasarjana UI), 77.

⁵¹ Arikunto, *Manajemen Penelitian*, 121.

Hasil perhitungan validitas item keseluruhan variabel dalam penelitian ini secara detail dapat dilihat pada lampiran. Kemudian hasil dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan dalam table berikut ini:

Tabel 3.3 Rekapitulasi Uji Validitas Strategi Belajar *The Power of Two*

No	Rhitung	rtabel	Keterangan
1	0.467839	0.367	Valid
2	0.570638	0.367	Valid
3	0.473407	0.367	Valid
4	0.646069	0.367	Valid
5	0.379936	0.367	Valid
6	0.594768	0.367	Valid
7	0.394912	0.367	Valid
8	0.52902	0.367	Valid
9	0.497779	0.367	Valid
10	0.456019	0.367	Valid
11	0.691668	0.367	Valid
12	0.401257	0.367	Valid
13	0.39236	0.367	Valid

Tabel 3.4 Reakpitulasi Uji Validitas Media Gambar

No	rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0.367	0.513905	Valid
2	0.367	0.576754	Valid
3	0.367	0.373546	Valid
4	0.367	0.45704	Valid
6	0.367	0.469433	Valid
7	0.367	0.402609	Valid
9	0.367	0.688404	Valid
10	0.367	0.517743	Valid
11	0.367	0.442801	Valid
12	0.367	0.607923	Valid
13	0.367	0.487475	Valid
14	0.367	0.511696	Valid
15	0.367	0.480061	Valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat ketepatan alat dalam mengukur apa yang diukur.⁵² Artinya kapanpun alat penelitian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten cermat dan akurat. Jadi uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan

⁵² Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), 295.

untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.

Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang homogen diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam subjek memang belum berubah. Dalam hal ini, relatif sama berarti tetap adanya toleransi terhadap adanya perbedaan-perbedaan kecil diantara hasil beberapa kali pengukuran. Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat reliabilitas instrumen dapat digunakan dengan rumus *alpha cronbach*.⁵³

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r= koefisien reliabilitas yang dicari

k= Jumlah butir pertanyaan

σ_i^2 = Varians (butir-butir soal)

σ^2 =Varians skor tes

Tabel 3.4

Rekapitulasi Uji Realiabilitas Variabel

Variabel	r11	Jumlah Item	Keterangan
Strategi The Power of Two	0.745602	16	Reliabel
Media Gambar	0.76601	15	Reliabel

⁵³ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 22 Versi 17* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 85–90.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dari jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan penghitungan untuk menjawab masalah, dan melakukan perhitungan untuk menghitung hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.

1. Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Uji *Kolmogorov Smirnov* (KS) yang dihitung dengan aplikasi *SPSS versi 25* pada taraf signifikansi 5%. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai probabilitas yaitu jika $>0,05$ maka data normal dan jika $<0,05$ maka data tidak normal. Untuk proses perhitungan data penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS versi 25*.

Adapun rumus *Kolmogorov Smirno* adalah sebagai berikut⁵⁴:

$$D_{max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{f_i}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Keterangan:

N : jumlah data

Fi : frekuensi

fki : frekuensi kumulatif

$$Z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

$$D_{tabel} = D\alpha(n)$$

⁵⁴ Andhita Dessy Wulansari, *Statistika Parametrik: Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif* (Ponorogo: STAIN Po Press, 2012), 45.

Keputusan:

Tolak H_0 apabila $D_{hitung} \geq D_{tabel}$

b. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independen*). Semakin kecil korelasi di antara variabel bebas maka semakin semakin baik model regresi yang akan diperoleh. Strategi yang digunakan untuk mendeteksi adanya multikolinieritas yaitu dengan menggunakan *tolerance* dan *Variance Factor* (VIF). Nilai toleransi $> 0,10$ yang berarti tidak ada korelasi antar variabel independen. Untuk proses penghitungan data penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS versi 25*.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi kesamaan variasi dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Cara untuk mendeteksi dengan cara melihat grafik *scatter plot* antara nilai prediksi variabel terikat dengan residual dengan bantuan penghitung aplikasi komputer *SPSS versi 25*. Data dikatakan bebas heteroskedastisitas jika nilai signifikansi absolut residual dan variabel independen $> \alpha(0,05)^{55}$.

d. Uji Linieritas

⁵⁵ Sofar Silaena dan Yayak Heriyanto, *Pengantar Statistik Sosial*, (Jakarta: IN Media, 2013), 145.

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas mempunyai hubungan linier. Proses penghitungannya peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS versi 25*. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam penerapan strategi regresi linier. Adapaun uji linieritas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Merumusakan hipotesis

H_0 : data kelompok A dengan kelompok B tidak berpola linier.

H_a : data kelompok A dengan kelompok B berpola linier.

2) Menentukan risiko kesalahan. Biasanya sering disebut dengan istilah taraf signifikansi.

3) Kriteria pengujian

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak

4) Menentukan F_{hitung} dan F_{tabel}

Langkah-langkah menghitung F_{tabel}

a) Membuat tabel penolong

b) Menghitung jumlah kuadrat regresi [$JK_{reg}(a)$]

$$JK_{reg}(a) = \frac{(\sum y)^2}{N}$$

c) Menghitung nilai konstanta b

$$b = \frac{n \cdot \sum xy - \sum x \cdot \sum y}{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

d) Menghitung jumlah kuadrat regresi [$JK_{reg} a (b/a)$]

$$JK_{reg} a \left(\frac{b}{a}\right) = b \left(\sum xy - \frac{\sum x \cdot \sum y}{n}\right)$$

e) Menghitung jumlah kuadrat reduksi [JK_{kres}]

$$JK \text{ kres} = \sum y^2 - \left(\text{reg } a \left(\frac{b}{a} \right) + JK \text{ reg } (a) \right)$$

- f) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi $[RJK \text{ reg } \left(\frac{b}{a} \right)]$

$$RJK \text{ reg } \left(\frac{b}{a} \right) = JK \text{ reg } \left(\frac{b}{a} \right)$$

- g) Menghitung rata-rata jumlah kuadrat reduksi $[JK \text{ kres}]$

$$RJK \text{ res} = \frac{JK \text{ kres}}{n-2}$$

- h) Menentukan F_{hitung}

- i) Menentukan F_{tabel}

$$\text{Nilai } F_{\text{tabel}} = F_{[(1-\alpha) \text{ (dk reg } \left[\frac{b}{a} \right]), \text{ (dk res)}]}$$

$$F_{[(1-0,005) \text{ (dk reg } \left[\frac{b}{a} \right]=1), \text{ (dk res)}]}$$

$$F_{[(1-0,005) \text{ (dk reg, dk res)}]}$$

- j) Membandingkan nilai F_{hitung} dan nilai F_{tabel}

- k) Membuat keputusan apakah H_0 atau H_a yang diterima.⁵⁶

Untuk proses penghitungan dan penelitian menggunakan aplikasi *SPSS versi 25*.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Teknik analisis data menjawab rumusan masalah nomor 1 dan 2, yaitu dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui apakah variabel independen yang ada dalam model mempunyai pengaruh yang nyata terhadap variabel dependen. Peneliti menggunakan aplikasi *SPSS versi*

⁵⁶ Siregar, 178–80.

25 untuk mengolah data. Adapun model regresi linier sederhana, dimana X digunakan untuk memprediksi Y adalah⁵⁷:

$$\hat{y} = b_0 + b_1 x_i$$

a. Langkah pertama mencari b_0 dan b_1

$$b_1 = \frac{\sum xy - n \cdot \bar{x} \cdot \bar{y}}{\sum x^2 - n \bar{x}^2} \quad b_0 = \bar{y} - b_1 \bar{x}^{74}$$

b. Langkah kedua mengetahui variabel independen (X) terdapat pengaruhnya dengan variabel dependen (Y) dengan mengetahui nilai-nilai yang ada dalam table ANOVA (*analysis of variance*) yaitu:

Sumber Variasi	Degree of Freedom (df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regresi	1	SS Regresi (SSR) $(b_0 \sum y + b_1 \sum xy) - \frac{(\sum y)^2}{n}$	$MSR = \frac{SSR}{b}$
Error	n-2	SS Error (SSE) $\sum y^2 - (b_0 \sum y + b_1 \sum xy)$	MS Error (MSE) $MSE = \frac{SSE}{db}$
Total	n-1	SS Total (SST) $SST = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$	

Daerah penolakan:

$$F_{hitung} = \frac{MSR}{MSE}$$

⁵⁷ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik Dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po Press, 2012), 121–23.

Tolak H_0 bila $F_{hitung} > F_{\alpha(p:n-p-1)}$ ⁵⁸

- c. Langkah ketiga menghitung koefisien determinansi (besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y) dengan menggunakan rumus:

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

3. Uji Regresi Linier Berganda

Teknik analisis data untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 yaitu dengan menggunakan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui apakah kedua variabel bebas secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel terikat. Peneliti menggunakan aplikasi *SPSS versi 25* untuk mengolah data.

Analisis linier berganda sebenarnya sama dengan analisis linier sederhana, hanya variabel bebasnya lebih dari satu. Teknik analisis data linier berganda digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian 3. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$R_{y,1,x_2} = \frac{\sqrt{r_{yx_1}^2 + r_{yx_2}^2 - 2r_{yx_1}r_{yx_2}r_{x_1x_2}}}{\sqrt{1 - r_{x_1x_2}^2}}$$

Keterangan:

$R_{y,1,x_2}$ = korelasi antara variabel X1 dengan X2 secara bersama sama dengan variabel Y

r_{yx_1} = korelasi product moment antara x1 dengan Y

⁵⁸ *Ibid.*, 126-127.

r_{yx^2} = korelasi moment antara X2 dengan Y

$r_{x_1 x_2}$ = korelasi product moment antara X1 dengan X2

Dengan kesimpulan, apabila $R_h > R_t$ dengan taraf signifikan 5%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN, PEMBAHASAN

A. Deskripsi Statistik

1. Deskripsi data tentang skor jawaban penggunaan strategi *The Power of Two*

Untuk mendapatkan data mengenai penggunaan strategi *The Power of Two*, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Dalam penelitian ini yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas VII A SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022 yang berjumlah 29 responden penelitian.

Dalam analisis ini peneliti menggunakan teknik penghitungan *Mean* dan *Standar Deviasi* untuk menentukan kategori yang baik, cukup baik, dan kurang baik.

Hasil skor penggunaan Strategi *The Power of Two* dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Skor Jawaban Penggunaan Strategi *The Power of Two*

No	Interval	frekuensi	Persentase
1	34	1	3,4%
2	36	1	3,4%
3	37	1	3,4%
4	38	1	3,4%
5	39	1	3,4%
6	41	1	3,4%
7	42	1	3,4%
8	43	2	7,0%
9	44	3	10,3%
10	45	1	3,4%
11	46	4	14%
12	47	2	7,0%
13	49	3	10,3%
14	50	1	3,4%
15	52	1	3,4%
16	53	2	7,0%
17	54	1	3,4%
18	55	1	3,4%
19	56	1	3,4%
Total		29	100%

Dari tabel 4.1 di atas dapat diketahui skor tertinggi adalah 56 dan skor terendah adalah 34, setelah diketahui skor jawaban angket, maka mencari *Mean* (M_{x1}) dan *Standar Deviasi* (SD_{x1}) dari data yang diperoleh. Cara yang digunakan untuk menghitung *Mean* dan *Standar Deviasi*, yaitu dengan menggunakan SPSS 25. Berikut penghitungannya:

Tabel 4.2
Deskripsi Statistik Penggunaan Strategi *The power of two*

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Strategi The power of two	29	34	56	45.79	5.772
Valid N (listwise)	29				

Sumber: data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.2 hasil penghitungan SPSS 25, dihasilkan $M_{x1} = 45.79$ dan $SD_{x1} = 5.772$. Untuk mengetahui tingkatan penggunaan strategi *The Power of Two* yang tergolong baik, cukup baik dan kurang baik dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari $M_{x1} + 1. SD_{x1}$ adalah tergolong baik
- Skor antara $M_{x1} - SD_{x1}$ sampai $M_{x1} + 1. SD_{x1}$ adalah kategori cukup baik
- Skor kurang dari $M_{x1} - SD_{x1}$ adalah kategori kurang baik⁵⁹

Adapaun penghitungan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 1) \quad M_{x1} + 1. SD_{x1} &= 45.79 + 1. 5.772 \\
 &= 45.79 + 5.772 \\
 &= 51.562 \text{ (dibulatkan 56)} \\
 2) \quad M_{x1} - 1. SD_{x1} &= 45.79 - 1.5.772 \\
 &= 45.79 - 5.772 \\
 &= 40.018 \text{ (dibulatkan 40)}
 \end{aligned}$$

⁵⁹ Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015), 250.

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, bahwa skor yang lebih dari 56 dikategorikan baik, sedangkan skor antara 40-56 dikategorikan cukup baik, dan skor di bawah 40 dikategorikan kurang baik. Untuk mengetahui lebih jelasnya mengenai penggunaan strategi *The Power of Two* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Persentase Data kategori Penggunaan strategi *The Power of Two*

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	>56	1	3,4%	Baik
2	40-56	23	79,3%	Cukup Baik
3	<40	5	17,2%	Kurang Baik
Total		29	100%	

Dari tingkatan yang sudah dikategorikan pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa yang menyatakan skor penggunaan strategi *The Power of Two* dalam kategori baik dengan frekuensi 1 siswa dengan persentase sebanyak 3,4%, sedangkan dalam kategori cukup baik dengan frekuensi 23 siswa dengan persentase 79,3%, dan kategori kurang baik dengan frekuensi 5 siswa dengan persentase 17,2%. Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa pengaruh penggunaan metode *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo sebesar 79,3% dengan kategori cukup baik.

2. Deskripsi data tentang skor jawaban pemanfaatan Media gambar

Untuk mendapatkan data mengenai pemanfaatan media gambar, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Dalam penelitian ini yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas VII A SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022 yang berjumlah 29 responden penelitian.

Dalam analisis ini peneliti menggunakan teknik penghitungan *Mean* dan *Standar Deviasi* untuk menentukan kategori yang baik, cukup baik dan kurang baik.

Tabel 4.4

Hasil skor pemanfaatan media gambar dapat dilihat dari tabel berikut ini:

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	36	1	3,4%
2	37	2	7%
3	40	1	3,4%
4	42	2	7%
5	43	2	7%
6	44	1	3,4%
7	45	4	13,7%
8	47	1	3,4%
9	48	2	7%
10	49	4	13,7%
11	50	3	10,3%
12	51	2	7%
13	53	1	3,4%
14	54	1	3,4%
15	56	2	7%
Total		29	100%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui skor tertinggi adalah 56 dan skor terendah adalah 36, setelah diketahui skor jawaban angket, dicari *Mean* (M_{x2}) dan *Standar Deviasi* (SD_{x2}) dari data yang diperoleh. Cara yang digunakan untuk menghitung *Mean* dan *Standar Deviasi* yaitu dengan menggunakan *SPSS 25*. Berikut penghitungannya:

Tabel 4.5
Deskripsi Statistik Pemanfaatan media gambar
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media gambar	29	36	56	46.69	5.339
Valid N (listwise)	29				

Sumber: data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.5 hasil penghitungan *SPSS 25*, dihasilkan $M_{x2} = 46.69$ dan $SD_{x2} = 5.339$, untuk mengetahui tingkatan pemanfatan media gambar yang tergolong baik, cukup baik dan kurang baik dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari $M_{x2} + 1. SD_{x2}$ adalah tergolong baik
- Skor antara $M_{x2} - SD_{x2}$ sampai $M_{x2} + 1. SD_{x2}$ adalah kategori cukup baik

c. Skor kurang dari $M_{x2}-SD_{x2}$ adalah kategori kurang baik

Adapun penghitungan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

$$1) M_{x2}+1.SD_{x2}= 46.69+ 1. 5.339$$

$$= 46.69+5.339$$

$$= 52.029 \text{ (dibulatkan 52)}$$

$$2) M_{x2}-1.SD_{x2}= 46.69-1.5.339$$

$$= 46.69-5.339$$

$$= 41.351 \text{ (dibulatkan 41)}$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, skor yang lebih dari 52 dikategorikan baik, sedangkan skor antara 41-52 dikategorikan cukup baik, dan skor di bawah 40 dikategorikan kurang baik. Untuk mengetahui lebih jelasnya mengenai pemanfaatan media gambar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Persentase dan Kategori Pemanfaatan media gambar

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	>52	4	13,7%	Baik
2	41-52	21	72,4%	Cukup Baik
3	<41	4	13,7%	Kurang Baik
Total		29	100%	

Dari tingkatan yang sudah dikategorikan pada tabel dapat diketahui bahwa skor pemanfaatan media gambar dalam kategori baik dengan frekuensi 4 siswa dengan persentase sebanyak 13,7%, sedangkan dalam kategori cukup baik dengan frekuensi 21 siswa dengan persentase 72,4%, dan kategori kurang baik dengan frekuensi 4 siswa dengan persentase 13,7%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo sebesar 72,4% dengan kategori cukup baik.

3. Deskripsi data Hasil Belajar

Untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa transkrip nilai yang diberikan oleh guru mata pelajaran IPS. Dalam penelitian ini, yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022 yang berjumlah 29 responden penelitian.

Dalam analisis ini, peneliti menggunakan teknik penghitungan *Mean* dan *Standar Deviasi* untuk menentukan kategori yang baik, cukup baik dan kurang baik.

Tabel 4.7
Hasil skor belajar siswa

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	75	1	3,4%
2	76	1	3,4%
3	78	2	6,8%
4	80	7	24,1%
5	82	6	20,6%
6	83	1	3,4%
7	84	9	31,0%
8	85	1	3,4%
9	90	1	3,4%
Total		29	100%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui skor tertinggi adalah 90 sedangkan skor terendah adalah 75. Setelah itu, dicari *Mean* (M_y) dan *Standar Deviasi* (SD_y). Dari data yang diperoleh, cara yang digunakan untuk menghitung *Mean* dan *Standar Deviasi*, yaitu dengan menggunakan *SPSS 25*. Berikut hasil penghitungannya:

Tabel 4.8
Deskripsi Statistik Hasil Belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar	29	75	90	81.83	7.103
Valid N (listwise)	29				

Sumber: data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel penghitungan *SPSS 25* maka dihasilkan $M_y = 81.83$ dan $SD_y = 3.013$. untuk mengetahui tingkatan hasil belajar yang tergolong baik, cukup baik dan kurang dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Skor lebih dari $My+1.SDy$ adalah kategori baik
- b. Skor antara $My-1.SDy$ sampai $My+SDy$ adalah kategori cukup baik
- c. Skor kurang dari $My-1.SDy$ adalah kategori kurang baik

Adapun penghitungan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

$$1) My+1.SDy = 81.83 + 1.7.103$$

$$= 88,9 \text{ (dibulatkan 89)}$$

$$2) My-1.SDy = 81.83 - 1.7.103$$

$$= 74,7 \text{ (dibulatkan 75)}$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas bahwa skor yang lebih dari 89 dikategorikan baik, sedangkan skor antara 79-82 dikategorikan cukup baik, dan skor dibawah 75 dikategorikan kurang baik. Untuk mengetahui lebih jelasnya mengenai pemanfaatan media gambar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Persentase dan Kategori Hasil Belajar

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	>90	1	3,4%	Baik
2	79-85	27	93,1%	Cukup Baik
3	<75	1	3,4%	Kurang Baik
Total		29	100%	

Sumber: data primer diolah, 2022

Dari tingkatan yang sudah dikategorikan pada tabel dapat diketahui bahwa skor hasil belajar kategori baik dengan frekuensi 1 siswa dengan persentase 3,4%, sedangkan dalam kategori cukup baik dengan frekuensi 27 siswa dengan persentase 93,1%, dan kategori kurang baik dengan frekuensi 1 siswa dengan persentase 3,4%. Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa berkategori cukup baik.

B. Inferensial Statistik

1. Pengaruh penggunaan Strategi *The power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022.

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang distandarisasi pada model regresi berdistribusi normal atau tidak normal. Nilai residual dapat dikatakan berasumsi normal apabila nilai $sig > \alpha$ (α) dilihat pada tabel *Kolmogorov Smirnov*. Berikut hasil pengujian normalitas pada rumusan masalah 1 yaitu apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan Strategi *The power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo:

Tabel 4.10
Hasil uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* variabel X1 dan Y
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.00617071
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.132
	Negative	-.131
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: data primer diolah, 2022

Tabel 4.10 hasil uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan nilai sig yaitu (0.200). Jika hasil pada uji *Kolmogorov Smirnov* dengan nilai $sig > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga distribusi normal dan jika hasil uji *Kolmogorov Smirnov* dengan nilai $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga

distribusi tidak normal. Hasil di atas menunjukkan bahwa $\text{sig} > 0,05$ sehingga data pengaruh penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo berdistribusi normal.

2) Uji linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui model yang dibuktikan merupakan model linier atau tidak. Suatu data dapat dikatakan linier apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ dan sebaliknya jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka dapat dikatakan linier. Di bawah ini adalah hasil uji linieritas variabel X1 terhadap variabel Y:

Tabel 4.11
Hasil Uji linieritas variabel X1 dan Y
ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Strategi The Power of two	(Combined)	150.721	18	8.373	.810	.666
	Between Groups	1.100	1	1.100	.106	.751
	Deviation from Linearity	149.621	17	8.801	.851	.630
	Within Groups	103.417	10	10.342		
Total		254.138	28			

Sumber: data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji linieritas variabel X1 dan Y dapat diketahui bahwa hasil uji linieritas untuk variabel penggunaan Strategi *The power of Two* dan hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai signifikan *deviations from linierity* diperoleh nilai $\text{sig} = .630 > 0,05$ artinya terdapat hubungan yang linier antar variabel penggunaan strategi *The Power of Two* dan variabel hasil belajar.

3) Uji multikolinieritas

Multikolinieritas merupakan korelasi tinggi yang terjadi antara variabel satu dengan variabel bebas lainnya. Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Nilai *tolerance* > 0,10 dan VIF < 10, maka dikatakan bahwa tidak ada multikolinieritas dalam variabel independen dalam model regresi. Berikut adalah hasil uji multikolinieritas variabel penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar.

Tabel 4.12
Hasil Uji multikolinieritas Variabel x1 dan Y

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
	(Constant)	83.400	4.625		18.032	.000	
1	Strategi The power of two	-.034	.100	-.066	-.343	.735	1.000 1.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data primer diolah, 2022

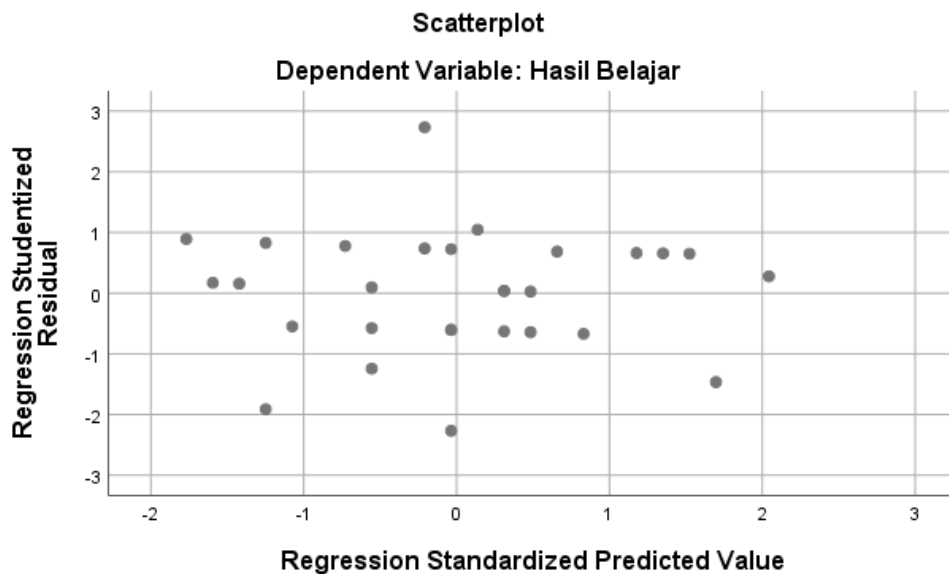
Tabel 4.2 hasil uji multikolinieritas menunjukkan nilai VIF penggunaan strategi *The Power of Two* sebesar 1 dengan nilai TOL 1.000. Dengan melihat nilai VIF dari variabel penggunaan strategi *The Power of Two* yaitu $1,000 < 10$, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang terbentuk tidak terjadi multikolinieritas.

4) Uji Heterokedastisitas

Heterokedastisitas berarti ada varian variabel pada model regresi yang tidak sama (konstan). Suatu penelitian dapat dikatakan tidak memiliki gejala heterokedastisitas jika ada *scatterplot* memiliki kriteria berikut:

- Titik menyebar di atas, bawah dan sekitar nol.
- Titik-titik tidak mengumpul di bawah atau di atas meja.
- Penyebaran titik-titik tidak membentuk pola menyebar kemudian menyempit secara berulang.
- Penyebaran tidak berpola.

Model regresi dapat juga dikatakan tidak memiliki gejala heterokedastisitas apabila nilai sig > alpha (α). Adapun hasil uji heterokedastisitas adalah sebagai berikut.



Gambar 4.1 *Scatterplot* Hasil Uji Heterokedastisitas

Pada gambar *Scatterplot* hasil uji heterokedastisitas dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar dan tidak membentuk pola tertentu baik meningkat atau menurun, sehingga tidak terjadi heterokedastisitas.

b. Uji Hipotesis dan Interpretasi

Dalam pengujian hipotesis ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo dengan menggunakan regresi linier sederhana. Dalam penghitungan uji regresi linier sederhana, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil output pengelolaan data variabel penggunaan strategi *The Power of Two* dan hasil belajar uji regresi sederhana adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Tabel Model Summary
Penggunaan Strategi *The Power of Two* (x1) dan Hasil Belajar (Y)
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.535 ^a	.286	.263	2.372

a. Predictors: (Constant), strategi the power of two

Sumber: data primer diolah, 2022

Untuk mengetahui nilai koefisien determinan atau *R Square* (R^2) dapat dilihat pada tabel 4.13 pada *Model Summary*. Hasil penghitungan menunjukkan R^2 sebesar 0,286 artinya mengandung 28,6%. Penggunaan Strategi *The power of Two* berpengaruh sebesar 28,6% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan 71,4% (100% - 28,6%) dipengaruhi oleh faktor lainnya. Berikut penjelasan penggunaan *Strategi The power of Two* terhadap hasil belajar dengan pengaruh sebesar 28,6%.

Tabel 4.14 Tabel Anova
Penggunaan Strategi *The Power of Two* (X1) Terhadap Hasil Belajar (Y)
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	67.707	1	67.707	12.036	.002 ^b
	Residual	168.762	30	5.625		
	Total	236.469	31			

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), strategi the power of two

Sumber: data primer diolah, 2022

Jika H_0 : Model Regresi tidak signifikan

Jika H1: model regresi signifikan

Apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ H_0 ditolak dan $\text{sig} > H_0$ diterima. Tabel di atas menunjukkan $F_{\text{hitung}} = 12.036$ dan $\text{sig} 0,002 < 0,005$ hal ini menunjukkan model regresi secara signifikan dapat digunakan.

Pernyataan di atas dapat menjawab hipotesis berikut.

H_0 : penggunaan Strategi *The power of Two* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

H_1 : penggunaan Strategi *The Power of Two* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dengan besar pengaruh telah dijelaskan diatas.

Tabel 4.15 Hasil Uji Koefisien
Penggunaan Strategi *The power of Two* (X1) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Model	Coefficients ^a			T	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	71.883	2.457	29.259	.000
	strategi the power of two	.194	.056	.535	.002

a. Dependent Variable: hasil belajar

Sumber: data primer diolah, 2022

Jika H_0 : Model Regresi tidak signifikan

H_1 : Model regresi signifikan

Apabila nilai $\text{sig} < 0,05\%$ maka H_0 ditolak dan $\text{sig} > 0,05\%$ diterima. Tabel 4.15 di atas menunjukkan nilai b_0 sebagai konstanta, dan kolom B (baris pertama merupakan nilai b_0 konstanta), baris b_1 . Dengan melihat uji t dapat diketahui uji signifikan dari koefisien regresi. Pada tabel 4.15 menunjukkan konstanta (b_0) $0,000 < 0,05$ dan baris ke dua $b_1 = 0,002$ $\text{sig} < 0,05$, sehingga koefisien b_0 dan B_0 menunjukkan distribusi normal. Model regresi yang dapat dibuat dengan $b_0 = 71.883$ dan $b_1 = 0.194$. sehingga persamaan regresi linier berganda dapat ditulis:

$$Y = b_0 + b_1 X_1$$

$$Y = 71.883 + 0.194 X_1$$

2. Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang telah distandarisasikan pada model regresi berdistribusi normal atau tidak normal. Nilai residual dapat dikatakan berasumsi normal apabila nilai $\text{sig} > \alpha$ (∞) dapat dilihat pada tabel *kolmogorov smirnov*. Berikut hasil pengujian normalitas pada rumusan masalah kedua apakah ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo.

Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* Variabel X2 dan Y

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.01228692
Most Extreme Differences	Absolute	.157
	Positive	.157
	Negative	-.140
Test Statistic		.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		.065 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: data primer diolah, 2022

Tabel 4.16 hasil uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan nilai $\text{sig} (0,065)$. Jadi nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga data berdistribusi normal. Hasil di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media gambar berdistribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media

gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui model yang dibuktikan merupakan model linier atau tidak. Suatu data dapat dikatakan linier apabila nilai sig $> 0,05$ dan sebaliknya jika nilai sig $< 0,05$ maka dapat dikatakan tidak linier. Dibawah ini adalah hasil uji linieritas.

Tabel 4.17 Hasil Uji Linieritas Variabel X2 dan Y

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media Gambar	Between Groups	(Combined)	154.221	14	11.016	1.543	.213
		Linearity	.070	1	.070	.010	.923
		Deviation from Linearity	154.152	13	11.858	1.661	.179
	Within Groups		99.917	14	7.137		
	Total		254.138	28			

Sumber: data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.17 hasil uji linieritas variabel x2 dan Y dapat diketahui bahwa hasil uji linieritas untuk pemanfaatan media gambar dan hasil belajar. Berdasarkan nilai signifikan *deviation from linearity* diperoleh nilai sig $0,179 > 0,05$ artinya terdapat hubungan yang linier antara variabel pemanfaatan media gambar dan variabel hasil belajar.

3) Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas merupakan korelasi tinggi yang terjadi antara variabel satu dengan variabel bebas lainnya. Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantaran variabel independen. Nilai *tolerance* $> 0,10$ dan *VIF* < 10 , maka dikatakan bahwa tidak ada multikolinieritas dalam variabel independen dalam model regresi. Berikut

adalah uji multikolinieritas variabel pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar.

Tabel 4.18 Hasil Uji Multikolinieritas
Variabel X2 dan Y

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients ^a		T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1	(Constant)	81.392	5.101			15.955	.000		
	Media Gambar	.009	.109	.017		.086	.932	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data primer diolah, 2022

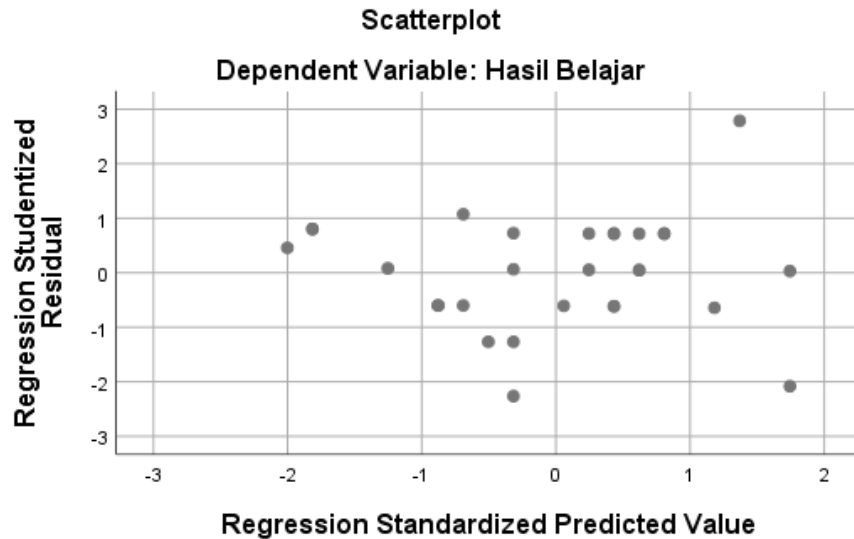
Tabel 4.18 hasil uji multikolinieritas menunjukkan nilai VIF pemanfaatan media gambar sebesar 1 dengan nilai TOL 1. Dengan melihat nilai VIF dari variabel pemanfaatan media gambar yaitu $1 < 10$, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang terbentuk tidak terjadi gejala multikolinieritas. Dengan melihat nilai *tolerance* $1.000 > 0.1$, maka data variabel pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar tidak terjadi multikolinieritas.

4) Uji Heterokedastisitas

Heterokedastisitas berarti ada varian variabel pada model regresi yang tidak sama (konstan). Suatu penelitian dapat dikatakan tidak memiliki gejala heterokedastisitas jika ada scatterplot memiliki kriteria berikut:

- Titik menyebar di atas, bawah atau sekitar nol.
- Titik-titik tidak mengumpul di bawah atau di atas saja.
- Penyebaran titik-titik tidak membentuk pola menyebar kemudian menyempit secara berulang.
- Penyebaran tidak berpola.

Model regresi dapat juga dikatakan tidak memiliki gejala heterokedastisitas apabila nilai sig > alpha (α). Adapaun hasil uji heterokedastisitas adalah sebagai berikut;



Gambar 4.2 *Scatterplot* Hasil Uji Heterokedastisitas

Gambar 4.2 *Scatterplot* hasil uji heterokedastisitas dapat diketahui bahwa plot menyebar secara acak di atas maupun di bawah angka nol pada sumbu *Regression Studentized Residual*. Dengan demikian, berdasarkan uji heterokedastisitas menggunakan strategi grafik pada tabel regresi yang terbentuk dinyatakan tidak terjadi gejala heterokedastisitas.

b. Uji Hipotesis dan Interpretasi

Dalam menganalisis data guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara signifikan antara pemanfaatan media gambar dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo digunakan rumus regresi linier sederhana. Dalam penghitungan uji regresi sederhana peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Berikut hasil output pengelolaan data variabel pemanfaatan media gambar dan hasil belajar uji regresi sederhana:

Tabel 4.19 Model Summary
Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.554 ^a	.307	.283	2.338

a. Predictors: (Constant), media gambar

Sumber: data primer diolah, 2022

Untuk mengetahui nilai koefisien determinan atau *R square* (R^2) dapat dilihat pada *R Square* tabel *Model Summary*. Hasil penghitungan menunjukkan R^2 sebesar 0,307 artinya mengandung 30,7%. Pemanfaatan media gambar berpengaruh sebesar 30,7% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan 69,3% (100%-30,7%) dipengaruhi oleh faktor lainnya. Berikut dijelaskan pemanfaatan media gambar berpengaruh sebesar 30,7% terhadap hasil belajar.

Tabel 4.20 Anova
Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	72.500	1	72.500	13.265	.001 ^b
	Residual	163.969	30	5.466		
	Total	236.469	31			

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), media gambar

Sumber: data primer diolah, 2022

Jika H_0 : Model Regresi tidak signifikan

H_1 : Model regresi signifikan

Apabila nilai sig < 0,05, H_0 ditolak, dan apabila nilai sig > H_0 diterima.

Tabel 4.20 di atas menunjukkan $F_{hitung} = 13.265$ dan sig $0,01 < 0,05$, hal ini menunjukkan regresi secara signifikan dapat digunakan

Pernyataan di atas dapat menjawab hipotesis berikut:

H_0 : Pemanfaatan media gambar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

H_1 : Pemanfaatan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Dengan besar pengaruh telah dijelaskan di atas.

Tabel 4.21 Hasil Uji Koefisien
Penggunaan Media Gambar dan Hasil Belajar
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	71.543	2.435		29.385	.000
	media gambar	.202	.056	.554	3.642	.001

a. Dependent Variable: hasil belajar

Sumber: data primer diolah, 2022

Jika H₀: Model regresi tidak signifikan

H₁: Model regresi signifikan

Apabila nilai sig < 0,05 maka H₀ ditolak dan nilai sig > 0,05 diterima. Tabel 4.21 di atas menunjukkan nilai b₀ sebagai konstanta dan kolom B (baris pertama merupakan nilai b₀ konstanta), baris b₁. Dengan melihat uji t dapat diketahui uji signifikan dari koefisien regresi. Tabel 4.21 menunjukkan konstanta (b₀) 0,000 < 0,05 dari baris ke dua b₁ = 0,001 sig < 0,000, sehingga koefisien a dan B₀ menunjukkan berdistribusi normal. Model regresi yang dapat dibuat dengan b₀ = 71.543 dan b₁ = 0,202. Sehingga persamaan regresi linier dapat ditulis:

$$Y = b_0 + b_1 X_1$$

$$Y = 71.543 + 0,202 X_1$$

3. Pengaruh penggunaan Strategi *The Power of Two* dan Pemanfaatan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang telah distandarisasi pada model regresi berdistribusi normal atau tidak normal.

Nilai residual dapat dikatakan berasumsi klasik apabila nilai $\text{sig} > \alpha$ (∞) dari uji *Kolmogorov Smirnov*. Berikut hasil pengujian normalitas pada rumusan masalah ketiga yaitu apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan Strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo:

Tabel 4.22 Hasil Uji *Kolmogorov-Smirnov* Variabel (X1) variabel(X2) terhadap (Y)
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.99959215
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.127
	Negative	-.102
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.22 hasil uji normalitas *Kolmoorov Smirnov*, variabel penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa menunjukkan nilai sig, yaitu (0,200). Nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal.

Hasil di atas menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} > 0,05$ sehingga data penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui model yang dibuktikan merupakan model linier atau tidak. Suatu data dikatakan linier apabila nilai sig

> 0,05 dan sebaliknya jika nilai sig < 0,05, dapat dikatakan tidak linier. Di bawah adalah hasil uji linieritas variabel X1, X2 dan Variabel Y.

Tabel 4.23 dan 4.24 Hasil Uji Linieritas Variabel (X1) (X2) terhadap (Y)

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Strategi The power of two	Between Groups	(Combined)	150.721	18	8.373	.810	.666
		Linearity	1.100	1	1.100	.106	.751
		Deviation from Linearity	149.621	17	8.801	.851	.630
	Within Groups		103.417	10	10.342		
	Total		254.138	28			

Sumber: data primer diolah, 2022

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Media Gambar	Between Groups	(Combined)	154.221	14	11.016	1.543	.213
		Linearity	.070	1	.070	.010	.923
		Deviation from Linearity	154.152	13	11.858	1.661	.179
	Within Groups		99.917	14	7.137		
	Total		254.138	28			

Sumber: data primer diolah, 2022

Tabel 4.23 dan 4.24 adalah hasil uji linieritas X1,X2 dan Y. Berdasarkan nilai signifikan *devition from linierity* penggunaan strategi *The Power of Two* diperoleh nilai sig= 0,630 > 0,05, kemudian untuk nilai signifikan *devition from linierity* pemanfaatan media gambar diperoleh nilai sig= 0,279. Jadi, dapat disimpulkan bahwa variabel X1 (penggunaan strategi *The Power of Two*), variabel X2 (pemanfaatan media gambar) terdapat hubungan yang linier terhadap variabel Y (hasil belajar).

3) Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas adalah korelasi tinggi yang terjadi antara variabel bebas satu dengan variabel bebas lainnya. Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas.

Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Nilai *tolerance* > 0,10 dan nilai *VIF* < 10, maka dikatakan bahwa tidak ada multikolinieritas dalam variabel independen dalam model regresi. Berikut hasil uji multikolinieritas variabel X1, X2 dan Y.

Tabel 4.25 Hasil Uji Multikolinieritas Variabel Penggunaan Strategi *The Power of Two* (X1) Pemanfaatan Media Gambar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Model		Coefficients ^a			t	Sig.	Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	74.654	4.796		15.566	.000		
	Meode The power of two	.060	.085	.140	.707	.486	.911	1.098
	Media Gambar	.086	.093	.182	.916	.368	.911	1.098

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data primer diolah, 2022

Pada tabel 4.25 hasil uji multikolinieritas, tampak bahwa nilai VIF penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar sebesar 1.098 dengan nilai TOL 0.911 Dengan melihat nilai VIF dari variabel penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar yaitu $1.098 < 10$, dapat disimpulkan bahwa model regresi yang terbentuk tidak terjadi gejala multikolinieritas. Nilai *tolerance* $0.911 > 0,1$, maka data dari variabel penggunaan strategi *The power of Two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar tidak terjadi multikolinieritas.

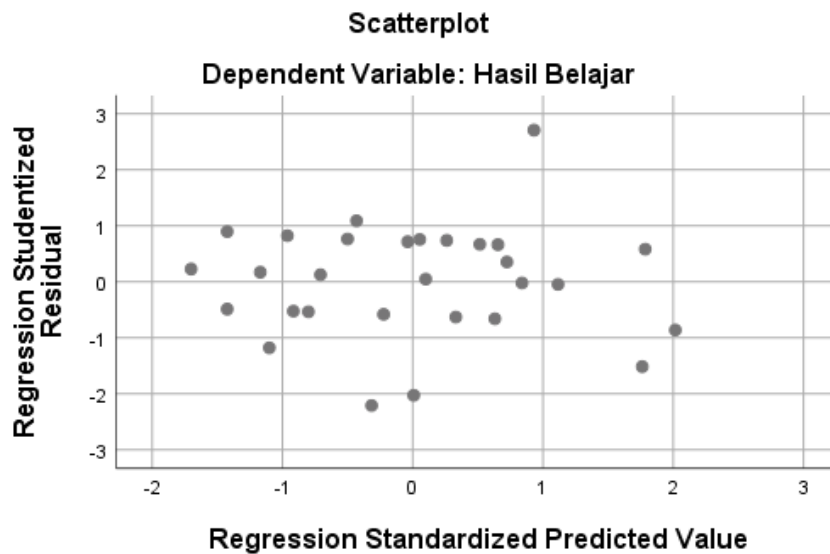
4. Uji Heterokedastisitas

Heterokedastisitas berarti ada varian variabel pada model regresi tidak sama (konstan). Suatu penelitian dapat dikatakan tidak memiliki gejala heterokedastisitas jika ada scatterplot memiliki kriteria berikut.

- Titik menyebar di atas, bawah atau sekitar nol.
- Titik-titik tidak mengumpul di bawah atau di atas saja.

- c. Penyebaran titik-titik tidak membentuk pola menyebar kemudian menyempit secara berulang.
- d. Penyebaran tidak berpola.

Model regresi dapat juga dikatakan tidak memiliki gejala heterokedastisitas apabila nilai $\text{sig} > \alpha$ (∞). Adapaun hasil uji heterokedastisitas adalah sebagai berikut.



Gambar 4.3 *Scatterplot* Hasil Uji Heterokedastisitas

Pada gambar 4.3 *Scatterplot* hasil uji heterokedastisitas dapat diketahui bahwa plot menyebar secara acak di atas maupun di bawah angka nol pada sumbu *Regression Studentized Residual*. Dengan demikian, berdasarkan uji heterokedastisitas menggunakan strategi grafik pada tabel regresi yang terbentuk dinyatakan tidak terjadi gejala heterokedastisitas.

b. Uji Hipotesis dan Interpretasi

Dalam menganalisis data guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara signifikan antara penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan

media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo, penelitian ini menguji dengan menggunakan analisis regresi berganda. Analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dua variabel dependen dengan satu variabel independen.

Untuk menghitung analisis regresi berganda dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25, berikut hasil penghitungan analisis regresi berganda:

Tabel 4.26 *Model Summary* Penggunaan Strategi *The Power of two* (X1) Pemanfaatan Media Gambar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.684 ^a	.467	.430	2.528

a. Predictors: (Constant), media gambar, strategi the power of two

Sumber: data primer diolah, 2022

Untuk mengetahui nilai koefisien determinan atau *R Square* (R^2) dapat dilihat dari tabel 4.26 pada *Model Summary*. Hasil penghitungan menunjukkan R^2 sebesar 0,467 artinya mengandung 46,7%. Pemanfaatan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar berpengaruh sebesar 46,7% dalam hasil belajar, sedangkan 53,3% (100%-53,3%) dipengaruhi oleh faktor lainnya. Atau dijelaskan penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar berpengaruh sebesar 46,7% terhadap hasil belajar. Dari hasil R^2 dapat diketahui bahwa secara bersama-sama variabel X1 dan X2 berpengaruh lebih besar yaitu 46,7%.

Tabel 4.27 Tabel Anova Penggunaan Strategi *The Power of Two* (X1) Pemanfaatan Media Gambar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	162.518	2	81.259	12.713	.000 ^b
	Residual	185.357	29	6.392		
	Total	347.875	31			

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), media gambar, strategi the power of two

J

Sumber : data primer diolah, 2022

Jika H₀: Model Regresi tidak signifikan

H₁: Model Regresi signifikan

Apabila nilai sig < 0,05 H₀ ditolak, dan nilai sig > 0,05 H₀ diterima. Tabel 4.27 di atas menunjukkan $F_{hitung} = 12.713$ dan sig 0,000 < 0,05, hal ini menunjukkan model regresi secara signifikan dapat digunakan.

Tabel 4.28 Hasil Uji Koefisien Penggunaan Strategi *The Power of Two* (X1) Pemanfaatan Media Gambar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	70.572	2.623		26.904	.000
	strategi the power of two	.302	.064	.671	4.727	.000
	media gambar	.086	.028	-.438	3.083	.004

a. Dependent Variable: hasil belajar

Sumber: data primer diolah, 2022

Jika H₀: Model regresi tidak signifikan

H₁: Model regresi signifikan

Tabel 4.28 di atas, nilai b₀ sebagai konstanta, pada tabel di atas menunjukkan pada kolom B (baris pertama merupakan nilai b₀ (konstanta)), baris

ke dua b_1 dan baris ketiga b_2 . Dengan melihat uji t dapat diketahui uji signifikansi dari koefisien regresi. Pada tabel menunjukkan untuk konstanta (b_0) $0,000 < 0,005$, baris kedua $b_1 = 0,000 < 0,005$, dan baris ke tiga $0,004$. Model regresi yang dapat dibuat dengan $b_0 = 70.572$ dan $b_1 = 0,306$ dan $b_2 = 0,086$, sehingga persamaan regresi linier berganda dapat ditulis:

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 70.572 + 0.360X_1 + 0,086X_2.$$

C. Interpretasi dan Pembahasan

Dari berbagai pengujian di atas yang telah dilakukan peneliti, dapat diperoleh jawaban untuk setiap rumusan masalah dan dapat diuji hipotesis penelitian yang telah dibuat sebelumnya sebagai berikut.

1. Pengaruh penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022

Menurut Siberman, strategi *The power of Two* merupakan kegiatan pembelajaran yang membentuk kelompok kecil, yaitu masing-masing siswa berpasangan. Kegiatan ini dilakukan agar munculnya suatu sinergi yakni dua kepala lebih baik dari satu.⁶⁰

Aktivitas ini digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan menegaskan manfaat dari sinergi, yaitu kepala dua lebih baik dari pada satu. Strategi ini memiliki prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik dari pada sendiri. Dalam

⁶⁰Siberman, *101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002), 173.

menyikapi hal di atas peneliti berkenan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas dengan menggunakan suatu perubahan dalam kegiatan belajar di kelas.

Hasil penelitian ini menggunakan penghitungan analisis regresi sederhana mengenai penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022 diperoleh nilai $\text{sig } 0,002 < \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak. Dalam hal ini penggunaan strategi *The Power of Two* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022, dengan besaran koefisien determinan (R^2) sebesar 0,286 atau 28,6% yang dapat diartikan bahwa variabel penggunaan strategi *The Power of Two* (X_1) memiliki kontribusi sebesar 28,6% terhadap variabel hasil belajar siswa (Y) dan 71,4% dipengaruhi oleh faktor yang tidak diteliti oleh peneliti. Pada tabel deskripsi data dijelaskan bahwa 28% termasuk kategori kurang baik.

Hasil penghitungan penelitin terdahulu, penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *The Power of Two* terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik” oleh Ainul Uyuni Taufiq dan Ummul Hasanah.⁶¹ Hasil belajar biologi peserta didik sebelum menggunakan strategi *The Power of Two* berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 62,23. Hasil belajar biologi peserta didik setelah menggunakan model pembelajarn tipe *The Power of Two* berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 78,81. 3). Berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji diperoleh nilai $t_{hit} = 22,17$ dan nilai $t_{tab} = 2,04$ dengan $dk = 31$. Dengan begitu, nilai

⁶¹Ansari, Salwah, and Ekawati, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII SMP,” 63–85.

$t_{hit} > t_{tab}$ dengan demikian dan H_0 ditolak, serta dapat disimpulkan bahwa pemberian model pembelajaran *the power of two* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi di kelas VII Mts As-Shalihin Gowa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Ainul Uyuni Taufiq dan Ummul Hasanah yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *The Power of Two* terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik kelas VII Mts As-Shalihin Gowa dengan hasil nilai rata-rata tertinggi yaitu 78,81 dan berpengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi di kelas VII Mts As-Shalihin Gowa. Hasil Penelitian ini penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa di SMP Ma'arif 2 Ponorogo berpengaruh sebesar 28,6%. Jadi, dapat disimpulkan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, penggunaan strategi *The Power of Two* sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022

Menurut Cecep Kusnadi, dkk, media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indra penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.⁶² Media gambar merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai

⁶² Cecep Kusnadi, Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 41–42.

suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengaruh dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar.

Dari hasil penghitungan yang dilakukan peneliti terkait pengaruh pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII menggunakan rumus regresi linier sederhana diketahui nilai sig. $(0,01) < \alpha (0,05)$ sehingga H_0 ditolak. Dalam hal ini, berarti pemanfaatan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022, dengan besaran koefisien determinan (R^2) sebesar 0,307. Hal ini dapat diartikan bahwa variabel pemanfaatan media gambar (X_2) memiliki kontribusi sebesar 30,7% terhadap variabel hasil belajar (Y) dan 69,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Selanjutnya hasil penelitian terdahulu oleh Dwi Septia, Yasir Arafat dan Hendri Gunawan dengan judul Pengaruh Penerapan Media Gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA N 1 Abab tahun pelajaran 2018/2019, dengan hasil penelitian besar pengaruh 25,88% pada kriteria rendah, sedangkan 74.12% dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Dwi Septia, Yasir Arafat dan Hendri Gunawan yang berjudul Pengaruh Penerapan Media Gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA N 1 Abab tahun pelajaran 2018/2019, dengan besaran pengaruh 25,88%. Hasil Penelitian ini pemanfaatan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022 dengan besar pengaruh 30,7%.

Penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama berpengaruh terhadap variabel Y.

3. Pengaruh Penggunaan Strategi *The Power of Two* dan Pemanfaatan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022

Dari penghitungan uji regresi berganda mengenai penggunaan strategi *The Power of two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo diperoleh $F_{hitung} = (12.713) > F_{tabel} = (3.37)$ sehingga tolak H_0 pada taraf signifikan 5% atau 0,05, dengan membandingkan taraf sig ($0,000 < 0,05$) maka artinya H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan strategi *The Power of Two* (X1) dan pemanfaatan media gambar (X2) dengan diuji secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel hasil belajar (Y), besar koefisien determinan (R^2) sebesar 0,467 atau 46,7% dan sisanya 53,3% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti oleh peneliti.

Hasil penelitian terdahulu dengan judul Pemanfaatan Media Gambar Dengan Model Kooperatif Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 5 Aceh Besar” oleh Akmalia Ridhwan (2019)⁶³. Berdasarkan hasil penghitungan dalam penelitian tersebut siklus I sudah mencapai kategori baik yaitu 79,80 dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,75 dengan kategori baik sekali.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Akmali Ridwan yang berjudul Pemanfaatan Media Gambar Dengan Model Kooperatif Tipe *The Power of Two*

⁶³Ridhwan, “Pemanfaatan Media Gambar dengan Model Kooperatif Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 5 Aceh Besar.”

untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 5 Aceh Besar, hasil penelitian ini berpengaruh sebesar 93,75 dengan kategori baik sekali pada siklus II. Hasil penelitian ini variabel X1, X2 berpengaruh terhadap variabel Y dengan besar pengaruh 46,7%. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini variabel independen sama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen.

Jadi, dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tidak hanya dari dalam diri siswa, tetapi juga dari faktor lainnya seperti, faktor eksternal. Misalnya penggunaan strategi belajar, media belajar, dan lain-lain.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian penelitian di atas peneliti dapat menyimpulkan tiga hal yang berkaitan dengan rumusan masalah sebagai berikut:

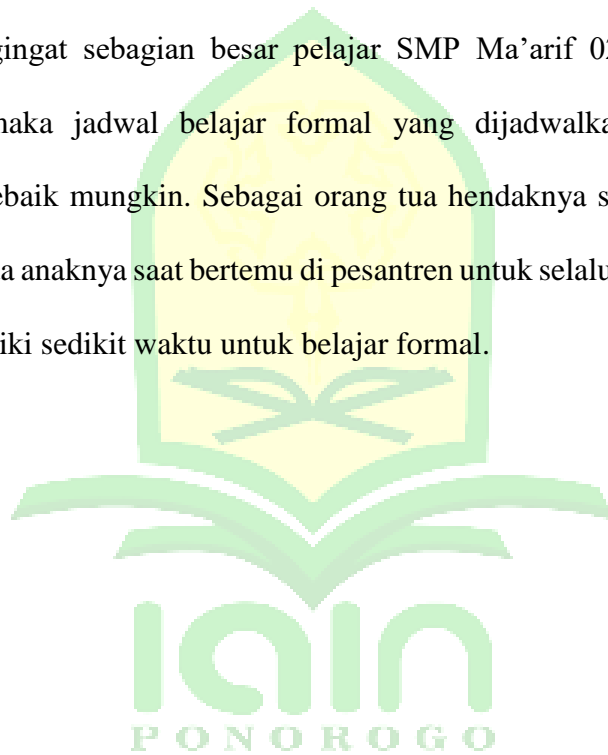
1. Variabel penggunaan strategi *The Power of Two* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswas kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022. Besar pengaruh penggunaan strategi *The Power of Two* terhadap hasil belajar siswa kelas VII sebesar 0,286 atau 28,6%. Penggunaan strategi *The Power of Two* masuk dalam kategori baik dengan frekuensi 1 siswa dengan persentase 3,4 %. Garis regresi $Y = 71.883 + 0.194X_1$.
2. Variabel pemanfaatan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswas kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022. Besar pengaruh pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII sebesar 307 atau 30,7%. Pemanfaatan media gambar masuk dalam kategori baik dengan frekuensi 4 siswa dengan persentase 13,7%. Garis regresi $Y = 71.534 + 0,202X_2$.
3. Variabel penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswas kelas VII SMP Ma'arif 02 Ponorogo tahun 2021/2022. Besar pengaruh penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII sebesar 0,467 atau 46,7%. penggunaan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar masuk dalam kategori baik dengan frekuensi 2 siswa dengan persentase 6,8%. Garis regresi $Y = 70.572 + 0.360X_1 + 0,086X_2$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, sebagai bahan pertimbangan pihak-pihak terkait, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Guru IPS , guru hendaknya menerapkan strategi *The Power of Two* dan pemanfaatan media gambar pada mata pelajaran IPS, karena strategi ini lebih efektif digunakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
2. Orang tua siswa

Mengingat sebagian besar pelajar SMP Ma'arif 02 Ponorogo adalah anak pesantren, maka jadwal belajar formal yang dijadwalkan dari pesantren harap digunakan sebaik mungkin. Sebagai orang tua hendaknya sering memberi saran dan arahan kepada anaknya saat bertemu di pesantren untuk selalu belajar meskipun mereka hanya memiliki sedikit waktu untuk belajar formal.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta, 2010.
- Aminah, Siti. “Efektivitas Strategi Eksperimen dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.” *Indragiri Jurnal* 01 04 (2018).
- Ansari, Lisa, Salwah, and Shindy Ekawati. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII SMP.” *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* 03 02 (2020).
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Bahri, Sayiful, dan Aswani. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Dessy Wulansari, Andhita. *Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po Press, 2012.
- . Dessy Wulansari, Andhita *Statistika Parametrik: Terapan untuk Penelitaian Kuantitatif*. Ponorogo: STAIN Po Press, 2012.
- E. Mayer, Richard. *Multimedia Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Firmansyah, Arif. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmue Kecamatan Bumi Raya.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 03 (2006).
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 1982.
- Ihsan, Fuad. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Lie, Anite. *Cooperative Learning-Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: Grasido, 2003.
- Mukhlas. “Pengaruh Strategi Pembelajaran *The Power of Two* terhadap Hasil Belajar Matematika siswa di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kota Jambi.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019.
- Putri Yusra, Yelly, Nursyahra, and Febri Yanti. “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *The Power of Two* Disertai Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMPN 3 Painan.” *Sumatra Barat*, 2017.
- Ridhwan, Akmal. “Pemanfaatan Media Gambar dengan Model Kooperatif tipe *The power of Two* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 5 Aceh Besar.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019.
- Resti, Yuanita. “Penerapan Strategi Pembelajar Aktif Tipe *The Power of Two* (Kekuatan Berdua) dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Bahasa

Indonesia di Kelas IV A MIN Tempel Yogyakarta.” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2012.

Riyani, Cepi. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2009.

Sanjaya, Wina. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Komputer*. Jakarta, 2005.

Septia sari, Dwi, Yasir Arafat, dan Hendri Gunawan. “Pengaruh Penerapan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Abab Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Jurnal Neraca* 03 01 (2019).

Shiberman, M. *101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002.

———. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nusamedia, 2006.

Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 22 Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Subagyo, Joko. *Strategi Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

———. *Strategi Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

Sugiyono. *Strategi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & K*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sujarweni, Wiratna. *Strategi Penelitian Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Baru Press, 2014.

Sujipto, Bambang, and Cecep Kusnadi. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.

Sulaeamn Amir, Hamzah. *Media Audio-Visual*. Jakarta: PT Gramedia, 1981.

Sumantri, Numan. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001.

Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: kencana, 2013.

S, Sadiman, Arief. *Media Pnedidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.

Syafrida. “Penerapan Media Gambar dengan Model Kooperatif Tipe *The Power of Two* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV UPT.SD Negeri 05 Batu Taba.” *Ensiklopedia Education Reviuw* 03 01 (2021).

Taniredja, Tukiran. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta, 2012.
Tri Anni, Chatarin. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press, 2006.

Tri siswanto, Budi. “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di kota Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 06 01 (2016).

Umiyati, Sri. “Pengaruh Model Pembelajaran *The Power of Two* terhadap Hasil Belajar kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP Sejahtera Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/105.” Skripsi, Universitas Lampung, 2015.

Widyaningrum, Retno. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015.

Wuryati Djiwandono, Sri Esti. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2008.

Yuswanti. “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT.Lestasi Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 03 04.

