



PENGARUH MODEL COOPERATIVE TIPE THINK PAIR SHARE MENGUNAKAN HANDOUT DIGITAL BERBASIS ANDROID TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PPKn DI SMPN 3 SITIUNG

Yulinda Ningsih¹, Azwar Ananda², Maria Montessori³ & Yurni Suasti⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

Email: yulindaningsih77@gmail.com¹, ananda.azwar4127@gmail.com², mariamontessori0202@gmail.com³,
yurnisuasti@fis.unp.ac.id⁴

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 30 Mei 2022
Revisi : 30 Mei 2022
Diterima : 10 Juni 2022

Kata Kunci:

Think Pair Share, Handout Digital, Keaktifan Dan Hasil Belajar PPKn.

Keywords:

Think Pair Share, Digital Handouts, Civics Activities and Learning Outcomes.

Korespondensi:

Yulinda Ningsih

Universitas Negeri Padang

Email:

yulindaningsih77@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan media *Handout* digital berbasis *android* pada mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Sitiung. Penelitian dilaksanakan dengan cara pendekatan kuantitatif jenis Quasi eksperimen dan diperdalam dengan pendekatan kualitatif (*Mix Method*). Penelitian ini nantinya dilakukan di SMPN 3 Sitiung, yang berlokasi di Kenagarian Siguntur, Kecamatan Sitiung Kabupaten Dharmasraya, di kelas IX A sebagai kelas kontrol dan IX B sebagai kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan uji t nampak bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,319 dengan sig. $0.028 < 0,05$. H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan signifikan antara hasil belajar PPKn siswa kelompok *android* dengan kelompok kontrol. Kesimpulannya dengan diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout* Digital Berbasis *Android* maka semakin baik keaktifan dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

ABSTRACT

This study aims to determine the extent of the influence of learning with the Cooperative Think Pair Share model using Android-based digital handout media on Civics subjects at SMPN 3 Sitiung. The research was carried out by means of a quantitative approach of Quasi-experimental type and deepened by a qualitative approach (Mix Method). This research will be conducted at SMPN 3 Sitiung, which is located in Kenagarian Siguntur, Sitiung District, Dharmasraya Regency, in class IX A as the control class and IX B as the experimental class. From the results of the calculation of the t test, it appears that the value of tcount is 2,319 with sig. $0.028 < 0.05$. H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is a significant difference between the Civics learning outcomes of students in the android group and the control group. In conclusion, with the implementation of the Think Pair Share Cooperative learning model using Android-Based Digital Handouts, the better the activeness and learning outcomes obtained by students.

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini mengharuskan munculnya perbaikan dalam proses pembelajaran secara maksimal agar mutu pendidikan meningkat. Perbaikan mutu

pendidikan dari tahun ketahun tidak terlepas dari kurikulum yang disusun oleh pemerintah. Kurikulum termasuk unsur dalam pendidikan yang bebrfusngsi sebagai acuan dalam menjalankan sistim pembelajaran baik dalam



suatu tatanan satuan pendidikan dan juga kelas (Alawiyah, 2013). Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum 2013 yang didesain untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki berbagai kompetensi antara lain kemampuan berkomunikasi, mempunyai sikap moral yang baik, daya dalam berpikir kritis dan kesanggupan menjadi warga negara yang baik. Dari waktu ke waktu, muatan pendidikan terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, inovasi, sosial, budaya, yang semakin modern. Oleh sebabnya, perubahan program pendidikan berubah menjadi suatu acuan bagi guru untuk bisa kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Kreativitas bermakna sebagai pengungkapan atau pembentukan pemikiran yang inovatif atau pemikiran yang belum pernah ada. Mengacu pada Serano & Montessori, (2021) bahwa 2/3 dari daya kreatifitas individu didapat lewat pendidikan, 1/3 selebihnya berdasarkan genetik, sedangkan kecerdasan seseorang 1/3 didapatkan melalui pendidikan, 2/3 selebihnya berasal dari genetik. Keberhasilan kreativitas menurut Budiarti, (2015) bermakna sebagai titik persilangan antara kemampuan anak di bidang tertentu, kemampuan penalaran dan karya imajinatif, serta dorongan intrinsik. Pembelajaran abad 21 era revolusi industry 4.0 sekarang ini lebih menekankan keahlian belajar yang meliputi *Critical Thinking*, *Creativity*, *Collaboration*, dan *Communication* serta kemampuan *literacy* ICT yang meliputi menguasai informasi, menguasai media dan teknologi. Lase, (2016), mengungkapkan akan banyak perubahan

dimasa mendatang dan mengantisipasi bagaimana pola kelas (classroom) akan nampak dalam 5-7 tahun ke depan, khususnya (a) besarnya perubahan dalam tata ruang kelas, (b) *virtual* dan *augmented reality* nantinya mengubah lanskap pendidikan, (c) pekerjaan yang dapat menyesuaikan yang mengakomodasi berbagai macam gaya (*preferensi*) belajar, dan (d) MOOC dan opsi pembelajaran *online* lainnya bisa berefek pada pendidikan menengah. Untuk menghadapi kondisi tersebut guru selaku penyedia membimbing dan memberi arahan pada para siswa agar mampu memahami materi pelajaran melalui pendekatan *saintivic* dengan bermacam model pembelajaran, serta sumber belajar yang tepat agar system pembelajaran lebih transparan dan menarik serta lebih efektif mempergunakan waktu dan juga tenaganya.

Keaktifan dan prestasi belajar siswa saat ini sangat menurun. Salah satu faktor penyebabnya adalah terjadinya pandemi Covid-19 yang menyerang dunia termasuk juga Indonesia. Pandemi ini sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar disekolah. Pemberlakuan PSBB menyebabkan proses belajar mengajar dilakukan secara Daring dan Luring, begitu juga di SMPN 3 Sitiung. Pemerintah menyatakan Peraturan No 21 Tahun 2020 tentang PSBB dalam rangka penindakan Covid-19, pemerintah telah mengumumkan bahwa Covid-19 dinyatakan sebagai wabah nonalam yaitu penyakit yang musti dicari solusi untuk menanggulangi sehingga tidak

ada lagi virus Covid-19 di dunia maupun di Indonesia (Prananda, 2021).

Semenjak Juli 2020 proses pembelajaran kurang lancar sehingga berpengaruh pada aktivitas belajar siswa. Observasi awal yang penulis amati siswa kurang termotivasi dalam belajar, terlihat dari kehadiran siswa masing-masing kelas hanya sekitar 66 %. Sistem pembelajaran dibagi menjadi dua sif, satu sif belajar daring dan satu sif belajar tatap muka. Durasi waktu pembelajaran juga berubah menjadi 30 menit untuk 1 jam pelajaran. Hal ini juga menjadi kendala siswa aktif dalam belajar, terlihat dalam kegiatan diskusi siswa cenderung pasif, takut bertanya dan takut mengemukakan pendapat serta tidak mampu menjawab pertanyaan guru. Sebagian siswa terlihat diam dan kurang peduli dengan proses pembelajaran, sering permisi saat belajar bahkan ada siswa yang mengantuk saat belajar. Ketika diadakan penilaian harian terhadap KD 3.1 dan 3.2 terdapat penurunan hasil belajar, hal ini jelas tidak sesuai dengan target dan tujuan pembelajaran di SMPN 3 Sitiung. Rendahnya hasil belajar murid kelas VII, VIII dan IX dapat dibuktikan dengan persentase ketuntasan kelas VII (38% Tuntas) dan (62% Tidak Tuntas). Kelas VIII (37% Tuntas) dan (63% Tidak Tuntas). Kelas IX (46% Tuntas) dan (54% Tidak Tuntas). Sumber data: Nilai PH KD 3.1, 3.2 Guru Mata Pelajaran PPKn. Dari tiga tingkatan kelas terlihat bahwa rata-rata ketuntasan paling rendah ada pada kelas VIII, yaitu 37% siswa yang tuntas. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan aktivitas siswa dalam belajar yang juga rendah, Hal ini pun didukung oleh hasil Tanya jawab penulis

dengan beberapa guru yang membimbing di kelas tersebut selama satu semester. Pada umumnya guru memperhatikan bahwa para murid kelas VII, VIII dan IX kurang aktif dalam belajar. Dimulai dari kegiatan membuka pelajaran dengan memberikan stimulus atau rangsangan dengan bertanya tentang pengetahuan umum mengenai materi yang dibahas, dan proses diskusi yang dilakukan, namun siswa tidak menunjukkan keaktifan dalam belajar.

Melalui mata pelajaran PPKn, peserta didik dibekali pengetahuan serta kemampuan dasar yang berhubungan dengan kependudukan serta pendidikan sebelumnya bela bangsa supaya menjadi warga yang solid, dan berfikir kritis. Menurut Sumantri, (2001), PPKn adalah pendidikan demokrasi, politik, yang ditunjang dengan banyak pengetahuan lain, pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua, yang keseluruhannya itu ditangani untuk mempersiapkan siswa berpikir secara mendasar, ilmiah, dan adil dalam mempersiapkan kehidupan demokratis mengacu berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. PPKn sebagai mata pelajaran yang mengemban misi untuk membina pembangunan Pancasila, dimaksudkan dapat mengembangkan dan memampukan siswa menjadi anggota masyarakat yang cerdas dan produktif serta menjadi anggota masyarakat yang produktif. calon kepala negara dan negara Indonesia yang dapat diandalkan, jujur, cerdas, dan dapat diandalkan (Nugroho, 2019). Hal tersebut bisa terlaksana apabila guru mampu merancang model pembelajaran dan

sumber-sumber belajar serta media yang cocok dan disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini.

Model pembelajaran termasuk hal pokok pada sistim belajar mengajar. Kuswanto (2018) menjelaskan model pembelajaran menjadi sebuah bentuk pembelajaran yang disusun dengan langkah-langkah yang jelas dan terstruktur, dipakai sebagai acuan oleh para pendidik dalam menyalurkan ilmunya agar pembelajaran di kelas menjadi kooperatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses belajar akan berjalan dengan menyenangkan apabila seorang guru bisa merancang dan mengemasnya dengan baik sesuai dengan materi pembelajaran. Sebagai pendidik profesional, guru harus memahami kompetensi pedagogik dimana guru harus bisa merancang sistem pembelajaran baru yang mampu membuat murid aktif dalam belajar sehingga maksud dari pembelajaran bisa diraih. Ananda, (2018) menemukan bahwa seorang pendidik atau guru memainkan peran penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas penyampaian yang dilakukan dalam sistim pendidikan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada keaktifan siswa dari awal sampai berakhirnya proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan diatas penulis melakukan penelitian eksperimen dengan memilih model pembelajaran yang cocok dengan kesanggupan para siswa yang bervariasi. Murid di SMPN 3 Sitiung memiliki karakteristik, kepribadian, kebiasaan-kebiasaan yang tidak sama satu dengan yang lainnya. Latar belakang suku yang berbeda

menyebabkan siswa sulit untuk berbaur dan bekerja sama sehingga mempengaruhi aktifitas mereka dalam belajar. Penulis mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* memakai *Handout* digital berbasis *Android* guna memperhatikan apakah ada pengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa, dan membandingkannya dengan model konvensional. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keaktifan dan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model kooperatif tipe *think pair share* menggunakan *handout* digital berbasis *android* dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Bahan ajar *Handout digital* nantinya mempermudah para siswa dalam menelaah materi pelajaran, sebab materinya disajikan melalui fitur tertentu yang dilengkapi dengan gambar dan video serta latihan yang terstruktur. Menurut Ningtyas et al., (2014) *Handout* umumnya termasuk materi ajar tertulis yang dimaksudkan bisa menyeimbangkan bahan ajar lainnya atau penataran dari guru. Pratama & Sakti, (2020) menjelaskan bahwa persyaratan sebuah *Handout* meliputi, kerangka materi yang bisa jadi mengandung pernyataan, definisi, konsep, rumus, dan sebagainya, dituliskan berupa pernyataan, daftar, dan diagram. Penyajian data harus singkat, padat, dan mudah dipahami oleh siswa. *Handout* digital bisa mempermudah siswa untuk belajar kapan saja, baik melalui workstation, PC, atau ponsel. Bahan ajar yang dibuat secara digital dan akan terhubung ke *Android* sehingga siswa bisa membuka dan mempelajarinya. Kartini & Putra, (2020) menjelaskan bahwa *Android*

adalah sebuah media belajar harus dimanfaatkan oleh siswa pada era digital saat ini, sehingga perlu penulis mencobakan dalam memberikan materi pembelajaran selain menggunakan media buku, juga menggunakan media *Android*.

Untuk melihat pengaruh keaktifan dan hasil belajar murid salah satunya dengan mencobakan model kooperatif tipe *Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* berbasis *Android*. Menurut Slavin, (2010) pembelajaran kooperatif termasuk juga pengalaman yang berkembang di mana siswa harus terlibat secara efektif dan menjadi pusat aktivitas pembelajaran di kelasnya, siswa terhubung secara efektif dan tegas dalam pertemuan grup. Model pembelajaran ini diciptakan dari hipotesis belajar konstruktivisme yang muncul dari pemikiran Piaget dan Vigotsky. Dalam model ini pendidik berperan sebagai fasilitator agar siswa bisa terhubung pada pemahaman materi yang lebih tinggi. Guru membantu siswa dalam membangun pemahaman yang sudah dimiliki siswa dengan membangun ide-ide dengan kelompok kecil yang kooperatif. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian latihan pembelajaran yang dilakukan siswa secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penulis menginginkan siswa di SMPN 3 Sitiung terbiasa dengan sumber belajar dan media pembelajaran berbasis ICT yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, agar mereka tidak ketinggalan dengan siswa lain yang sudah lebih dahulu menggunakan media berbasis teknologi. Penulis menginginkan siswa SMPN 3 Sitiung bisa memperoleh

pelajaran yang bermakna dan menjadikan mereka sebagai warga negara yang berpartisipasi aktif apabila mereka sudah dewasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan cara pendekatan kuantitatif jenis *Quasi eksperimen* dan diperdalam dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dirancang secara terstruktur, dan lengkap, data dan responden yang diperoleh dilapangan bisa diukur dan jelas sebagai dasar dilakukan penelitian. Data-data yang didapat dari aktivitas dan hasil belajar siswa dijelaskan dengan hasil wawancara dan pengamatan penulis selama penelitian. Penelitian eksperimen pada dasarnya adalah mencobakan suatu metode terhadap suatu objek penelitian kemudian amati apa yang terjadi secara sistematis. Campbell D.T., (1963) menyatakan penelitian eksperimental peneliti melakukan manipulasi variabel, sehingga variabel tersebut berpengaruh terhadap variabel lain yang nantinya diamati. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan eksperimen model pembelajaran kooperatif tipe TPS dan model konvensional memanfaatkan media *Handout digital* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini akan dilakukan di SMPN 3 Sitiung, yang berlokasi di Kenagarian Siguntur, Kecamatan Sitiung Kabupaten Dharmasraya, di kelas IX A sebagai kelas kontrol dan IX B sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini akan dilakukan oleh ibuk Yenita Anwar sebagai guru model yang akan mempraktekkan model kooperatif tipe *think pair share* memanfaatkan

bahan ajar *Handout digital* berbasis *Android*. Populasi merupakan cakupan yang luas terdiri dari objek maupun subjek yang mempunyai kuantitas serta berbagai ciri khusus yang telah ditentukan oleh peneliti dan dijadikan objek penelitian untuk diambil kesimpulan. Populasi adalah kawasan luas yang terdiri daripada objek/subjek dengan bilangan dan berbagai ciri khusus, ditentukan oleh penyelidik untuk mengkaji dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini antarlain semua kelas di SMPN 3 Sitiung yang tersusun atas 3 tingkatan. Kelas IX terdiri dari 2 rombel, kelas VIII terdiri dari 2 rombel dan kelas VII terdiri dari 2 rombel dengan jumlah siswa 161. Enam kelas sebagai populasi dalam penelitian ini dilakukan observasi terhadap hasil belajar KD 3.1, 3.2 dan 3.3. Hasil belajar tersebut akan dihitung rata-rata komulatif dan ditentukanlah sampel yang akan diambil berdasarkan nilai KD terendah dibawah KKM yaitu < dari 75.

Analisis data adalah proses pengolahan data dan penafsiran data yang dilaksanakan dengan cara menelaah, mengelompokkan dan memferifikasi data dari data hasil penelitian yang sudah dikumpulkan. Tujuan analisis data pada penelitian kuantitatif adalah guna menafsirkan apa yang ada dibalik seluruh data itu, membaginya sesuai kelompok, meningkatnya, sehingga data tersebut mudah dimengerti. Analisis data bertujuan untuk melihat apakah ketuntasan tes akhir antara kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol.

Terlebih dahulu kita lakukan uji homogenitas varian. Uji varian digunakan untuk menentukan rumus t yang akan kita gunakan. Sesuai dengan uji hipotesis yang dilakukan. Semua teknik analisa data akan digunakan melalui program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan keaktifan dan hasil belajar dari kelompok eksperimen lebih baik dari pada keaktifan dan hasil belajar pada kelompok kontrol. Hal ini nampak berdasarkan hasil skor tertinggi, skor terendah, rerata (mean), modus dan median.

Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen(Cooperative Tipe Think Pair Share menggunakan Handout Digital Berbasis Android)

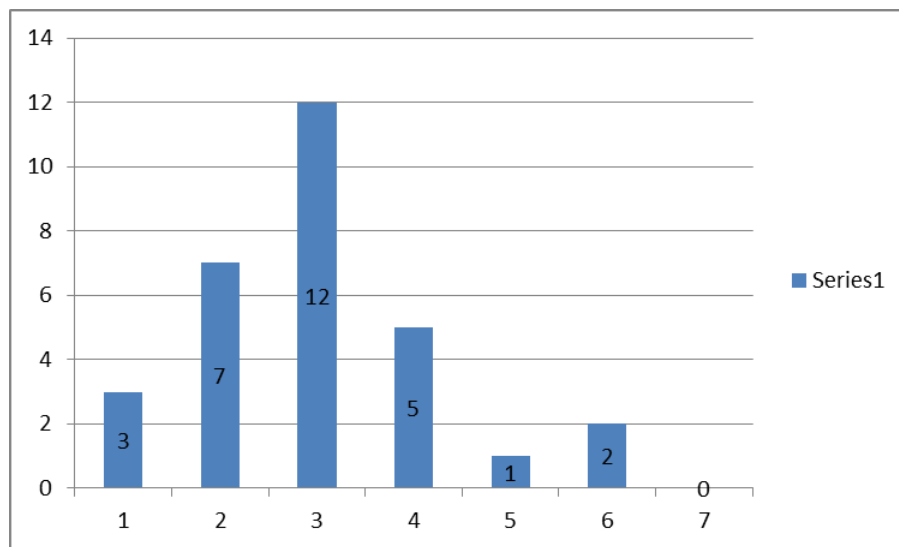
Data keaktifan belajar siswa pada kelas Eksperimen(Model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital Berbasis Android*) diperoleh rentang skor sebesar 37,11 dengan skor terendah 43,11 dan skor tertinggi 80,22. Dari hasil pengolahan data didapatkan skor rata-rata (mean) sebesar 64,33, modus (mode) sebesar 65,33, median sebesar 65,56, simpangan baku (standar deviation) sebesar 8,29, banyak kelas 7 dan panjang kelas 3,5.

Selanjutnya rangkuman deskripsi data frekuensi mengenai keaktifan belajar kelompok siswa pada kelas eksperimen, disusun dalam tabel distribusi frekuensi dibawah.

Tabel 1. Keaktifan Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

Kelas Interval			Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
43.11	-	56.10	3	10.00
56.11	-	62.60	7	23.33
62.61	-	69.10	12	40.00
69.11	-	75.60	5	16.67
75.61	-	82.10	1	0.00
82.11	-	88.60	2	0.00
88.61	-	95.11	0	10.00
Total			30	100.00

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022



Grafik 1. Keaktifan Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Siswa Kelas kontrol (konvensional)

Data keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol (konvensional) diperoleh rentang skor sebesar 25,11 dengan skor terendah 40,67 dan skor tertinggi 65,78. Dari hasil pengolahan data didapatkan skor rata-rata (mean) sebesar 53,28, modus (mode) sebesar 44, median sebesar 53,22, simpangan baku (standar deviation)

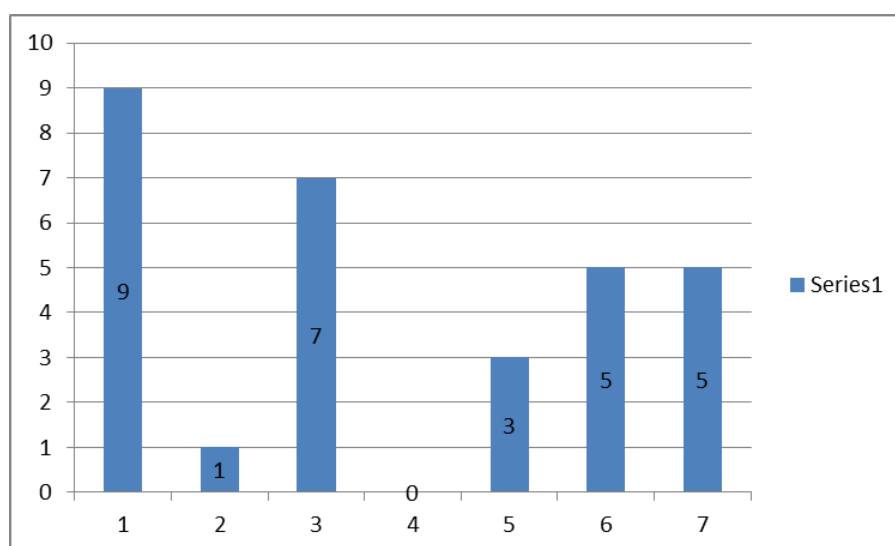
sebesar 8,37, banyak kelas 7 dan panjang kelas 6.

Selanjutnya rangkuman deskripsi data frekuensi mengenai keaktifan belajar kelompok kontrol (konvensional), disusun dalam tabel distribusi frekuensi berikut.

Tabel 2. Keaktifan Belajar Siswa Kelompok kontrol (konvensional)

No	Kelas Interval		Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	
1	40.67	-	46.60	9	30.00
2	46.61	-	50.10	1	3.33
3	50.11	-	53.60	7	23.33
4	53.61	-	57.10	0	0.00
5	57.11	-	60.60	3	10.00
6	60.61	-	64.10	5	16.67
7	64.11	-	67.61	5	16.67
Total			30	100.00	

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022



Grafik 2. Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

Distribusi Frekuensi Hasil belajar Siswa Kelas Eksperimen (Cooperative Tipe Think Pair Share menggunakan Handout Digital Berbasis Android)

Data hasil belajar siswa pada kelas Eksperimen (Model Cooperative Tipe Think Pair Share menggunakan Handout Digital Berbasis Android) diperoleh rentang skor sebesar 40 dengan skor terendah 52 dan skor tertinggi 92. Dari hasil pengolahan data

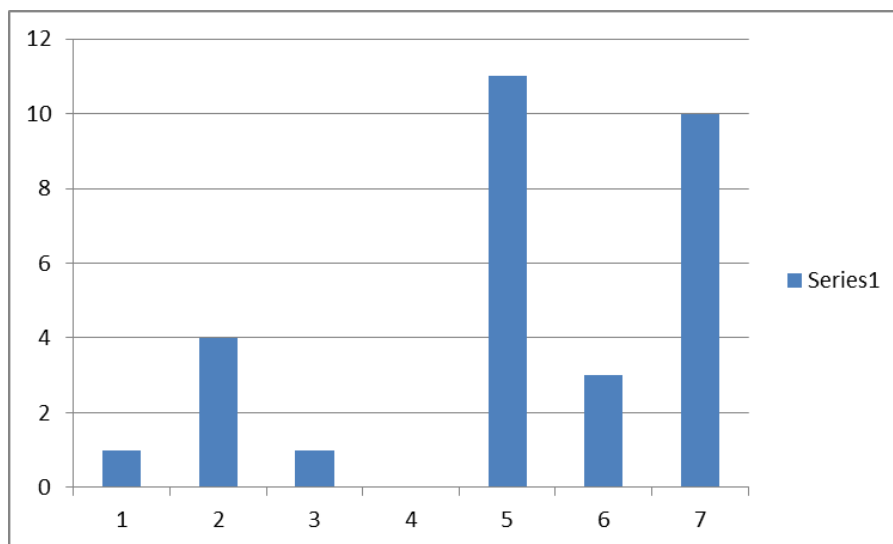
didapatkan skor rata-rata (mean) sebesar 79,07, modus (mode) sebesar 80, median sebesar 80, simpangan baku (standar deviation) sebesar 11,54, banyak kelas 7 dan panjang kelas 6.

Selanjutnya rangkuman deskripsi data frekuensi mengenai hasil belajar kelompok para murid pada kelas eksperimen, ditata dalam tabel distribusi frekuensi seperti dibawah.

Tabel 3. Hasil belajar Siswa Kelompok Eksperimen

No	Kelas Interval		Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	
1	52	-	57	1	3.33
2	58	-	63	4	13.33
3	64	-	69	1	3.33
4	70	-	75	0	0.00
5	76	-	81	11	36.67
6	82	-	87	3	10.00
7	88	-	94	10	33.33
Total			30	100.00	

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022



Grafik 3. Hasil belajar Siswa Kelompok Eksperimen

Distribusi Frekuensi Hasil belajar Siswa Kelas kontrol(konvensional)

Data hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol (konvensional) diperoleh rentang skor sebesar 52 dengan skor terkecil 40 dan skor tertinggi 92. Dari hasil pengolahan data didapatkan skor rata-rata (mean) sebesar 70,53, modus (mode) sebesar 88, median sebesar 72,

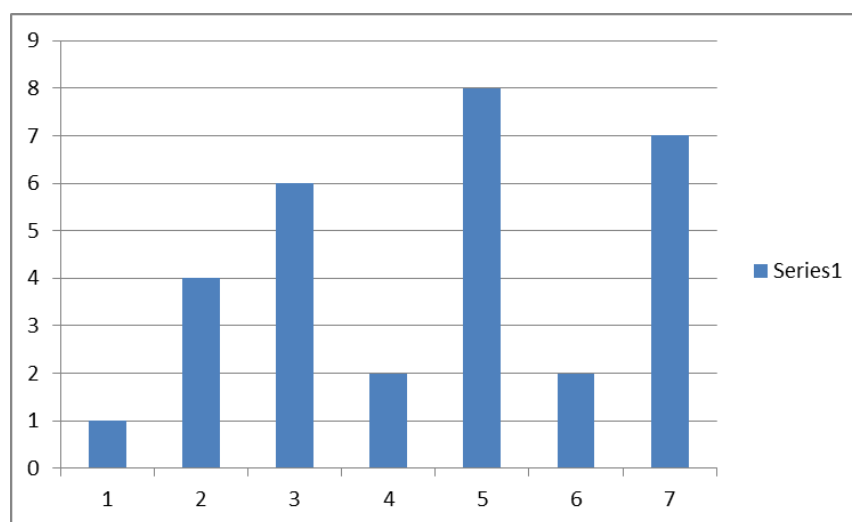
simpangan baku (standar deviation) sebesar 13,83, banyak kelas 7 dan panjang kelas 8.

Selanjutnya rangkuman deskripsi data frekuensi mengenai hasil belajar kelompok kontrol (konvensional), disusun dalam tabel distribusi frekuensi seperti berikut.

Tabel 4. Hasil belajar Siswa Kelompok kontrol (konvensional)

No	Kelas Interval		Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	
1	40	-	47	1	3.33
2	48	-	55	4	13.33
3	56	-	63	6	20.00
4	64	-	71	2	6.67
5	72	-	79	8	26.67
6	80	-	85	2	6.67
7	86	-	92	7	23.33
Total			30	100.00	

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022

**Grafik 4. Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen**

Guna melihat apakah hipotesis yang penulis ajukan diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilaksanakan dengan memanfaatkan analisis uji t. Perbedaan Keaktifan Belajar Siswa Antara Kelompok

Dengan Model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital Berbasis Android* dan Kelompok Dengan Model Konvensional.

Hasil analisis dengan SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Keaktifan Eksprimen	64.3260	30	8.28872	1.51331
	Keaktifan Kontrol	53.2810	30	8.35685	1.52574

Paired Samples Test							
Paired Differences							
95% Confidence Interval of the Difference							
		Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Keaktifan Eksprimen - Keaktifan Kontrol	2.38419	6.16878	15.92122	4.633	29	.000

Dari hasil perhitungan uji t tersebut nampak bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,633 dengan sig. $0.000 < \alpha 0,05$. Hal itu mengartikan H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian hipotesis yang mengungkapkan adanya perbedaan keaktifan belajar siswa antara kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* dengan kelompok dengan model konvensional terbukti signifikan. Keaktifan belajar kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* lebih tinggi daripada kelompok dengan model konvensional.

Keaktifan belajar para murid kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* didapatkan rata-rata sebesar 64,33 dan keaktifan belajar siswa kelompok konvensional diperoleh skor rata-rata = 53,28. Ini berarti ada perbedaan yang besar diantara keaktifan belajar murid kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout*

Digital Berbasis Android dengan siswa kelompok dengan model konvensional, dimana keaktifan belajar kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* lebih tinggi daripada kelompok model konvensional.

Hasil analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Kelompok Dengan Model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* dan Kelompok Dengan Model Konvensional dengan menggunakan SPSS diperoleh hasil mencakup:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Belajar Eksperimen	79.07	30	11.540	2.107
	Hasil Belajar Kontrol	70.53	30	13.826	2.524

Paired Samples Test									
Paired Differences									
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Belajar Eksperimen - Hasil Belajar Kontrol	8.533E0	20.151	3.679	1.009	16.058	2.319	29	.028

Dari hasil perhitungan uji t di atas nampak bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,319 dengan sig. $0.028 < \alpha 0,05$. Hal itu bermakna bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian hipotesis yang mengungkapkan adanya perbedaan hasil belajar PPKn siswa antara kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* dengan kelompok dengan model konvensional terbukti signifikan. Hasil belajar kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* lebih tinggi daripada kelompok dengan model konvensional.

Hasil belajar peserta didik kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* diperoleh rata-rata sebesar 79,07 dan hasil belajar siswa kelompok konvensional diperoleh skor rata-rata = 70,53. Ini berarti ada perbedaan yang besar diantara hasil belajar

murid kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* dengan siswa kelompok dengan model konvensional, dimana hasil belajar kelompok dengan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* lebih tinggi daripada kelompok dengan model konvensional.

SIMPULAN

Menurut hasil penelitian mengenai dampak model *Cooperative Tipe Think Pair Share* memanfaatkan *Handout Digital* Berbasis *Android* terhadap keaktifan dan hasil belajar para siswa, maka ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa yang dibimbing dengan model pembelajaran *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* lebih tinggi dibanding keaktifan belajar para murid yang dibimbing dengan model konvensional, maknanya dengan

diberlakukannya model pembelajaran *Cooperative Tipe Think Pair Share* memakai *Handout Digital* Berbasis *Android* maka semakin baik keaktifan belajar yang didapatkan peserta didik, dan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan model *Cooperative Tipe Think Pair Share* memakai *Handout Digital* Berbasis *Android* lebih tinggi dari hasil belajar dengan menggunakan model konvensional. Artinya dengan diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Tipe Think Pair Share* menggunakan *Handout Digital* Berbasis *Android* maka semakin baik hasil belajar yang didapat para peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alawiyah, F. (2013). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum 2013. *Aspirasi*, 4(1), 65–74. <http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/480>
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 61–72. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.143>
- Campbell D.T., S. J. C. (1963). Experimental and Quasi Experimental Design for Research. In . *Chicago : Rand Mc Nally College Publishing Company*. (p. 1963).
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lase, D. (2016). *Jurnal sundermann. Journal Sunderman*, 1(1), 28–43. [10.1109/ITHET.2016.7760744](https://doi.org/10.1109/ITHET.2016.7760744)
- Ningtyas, R., Yuniarta, T. N. H., & Wahyudi, W. (2014). Pengembangan *Handout* Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iii. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(3), 42. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2014.v4.i3.p42-53>
- Nugroho, H. W., Suyahman, S., & Suswandari, M. (2019). PERANAN MATA PELAJARAN PPKn DALAM RANGKA MENUMBUHKAN NILAI KARAKTER RELIGIUS SISWA KELAS IV DI SDN 3 WURYOREJO. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 1(1). <https://doi.org/10.32585/cessj.v1i1.356>
- Prananda, G., & Ricky, Z. (2021). The COVID-19 Pandemic Impact on Elementary Students Online Learning Motivation. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i2.2613>
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Handout* Digital Berbasis *Android* Pada Materi APBN dan APBD Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 15–28.
- Serano, B., & Montessori, M. (2021). Implementasi Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 8 Kota Padang. *Journal of Civic Education*, 4(1), 87–91. <https://doi.org/10.24036/jce.v4i1.475>
- Slavin. (2010). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. In *Bandung: Nusa Media*.
- Sugiyono. (2016). Sugiyono. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan*



R&D (p. 13).

Sumantri. (2001). *Pembaharuan Pendidikan*. In
Bandung : Rosda Karya.

