

PENGARUH MODEL *PICTURE AND PICTURE* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 3 BELEKA TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Marniati¹, Ahmad Harjono², Ida Ermiana³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Mataram

²Pendidikan Fisika FKIP Universitas Mataram

¹ marniatirahman6@gmail.com

Abstract

This study is an experimental research which aims to determine the effect of learning model of picture and picture use media puzzle on the learning outcomes of science students of grade V SDN 3 Beleka sub district in academic year of 2018/2019. The method used in this research is quasi experimental design with the design nonequivalent control group design. The sampling technique used is non-probability sampling such as saturated sampling. Population in this research are 66 students of class V SDN 3 Beleka, the VA class student as experiment class and the VB as control class. The learning result data (posttest) was tested for normality with chi-square and then tested its homogeneity using the largest variance ratio and the smallest variance, the test showed that the data were normal and homogeneous distributed. Furthermore, the data were analyzed by using the t-test (separated variance). obtained tcount of 3,43 and ttable of 1.9987 with 5% significant level. The explanation shows that thitung is bigger than ttable so it can be concluded that Ha is accepted and H0 is rejected. This shows that there is influence of learning model of picture and picture use media puzzle on the learning outcomes of science students of grade V SDN 3 Beleka academic year 2018/2019.

Keywords: *Picture and Picture, Media Puzzle, Science Study Results*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran picture and picture menggunakan media puzzle terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka Kecamatan Gerung Tahun Pelajaran 2018/2019. Metode penelitian ini adalah eksperimen jenis quasi eksperimental design dengan desain nonequivalent control grup desain. Teknik sampling adalah non- probability sampling yakni sampling jenuh. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 66 orang siswa kelas V SDN 3 Beleka, siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol. Data hasil belajar (posttest) diuji normalitasnya dengan chi-kuadrat kemudian diuji homogenitasnya menggunakan perbandingan varians terbesar dan varians terkecil, pengujian tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji-t (separated varians). diperoleh thitung =3,43 dan ttabel =1,9987 dengan taraf signifikan 5%. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa thitung lebih besar daripada ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran picture and picture menggunakan media puzzle terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka Kecamatan Gerung Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci: *Picture and Picture, media Puzzle, Hasil Belajar IPA*

PENDAHULUAN

IPA merupakan salah satu matapelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. Salah satu tujuan adanya mata pelajaran

IPA di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi serta masyarakat (Susanto, 2016). Peran IPA di Sekolah Dasar adalah sebagai wahana untuk membekali siswa dengan pengetahuan keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan dan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan di sekelilingnya. Pembelajaran IPA sejak dini akan menghasilkan generasi dewasa yang melek Sains yang dapat menghadapi tantangan hidup dalam dunia yang semakin hari semakin kompetitif.

Faktanya hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan semester dengan nilai rata-rata belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditargetkan sekolah, yakni 65. Untuk siswa kelas VA terdapat 16 orang siswa yang belum mencapai KKM dari 33 orang siswa dengan presentasi ketuntasan sebesar 51%. Sedangkan untuk kelas VB terdapat 7 orang yang belum mencapai KKM dari 32 siswa dengan presentasi ketuntasan 78% . Hal tersebut disebabkan oleh metode mengajar guru yang masih kurang kreatif serta inovatif dalam memberikan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dan tidak aktif di dalam kelas.

Guna mendukung keberhasilan proses dan hasil belajar mengajar, dalam pelaksanaan pembelajaran guru memerlukan sarana untuk menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh siswanya. Salah satunya melalui pemanfaatan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan upaya untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membuat siswa bosan, sehingga dimungkinkan pula dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan (Shohimin, 2017).

Selain model pembelajaran, guru juga memerlukan media sebagai sarana penyampai materi. Sarana atau alat penyampaian pesan salah satunya yaitu penggunaan media dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan perantara media yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan informasi (Ermiana, 2012;2019). Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap (Novitasari, 2012).

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Model dan media pembelajaran yang digunakan guru bukan hanya membuat pembelajaran menjadi aktif tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih berkesan sehingga proses pembelajaran akan berpusat pada siswa/*student centre* (Al-azizy, 2010; Kurniasih & Sani, 2015). Oleh karena itu, perlunya suatu inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang seharusnya. Yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* menggunakan media Puzzle dalam kegiatan pembelajaran IPA yang dapat menumbuhkan rasa ingin belajar dalam dirinya

dan dapat menjadikan penilaian hasil belajar yang memuaskan, karena siswa SD menyukai pembelajaran yang apabila ada unsur bermain di dalamnya (*learning by doing and playing*).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *picture and picture* dengan menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka Kecamatan Gerung Tahun Pelajaran 2018/2019”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen (*Experimental Research*). Jenis eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2017). Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *puzzle* sedangkan pada kelas kontrol (pembanding) dilakukan dengan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Peneliti memberikan tes sebagai data awal untuk *pre-test*. Pada akhir penelitian, untuk mendapatkan data akhir peneliti memberikan *post-test*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

(Sugiyono, 2017: 79)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11-13 April 2019 di kelas VA (kelas eksperimen) dan tanggal 14-16 kelas VB (kelas kontrol) SDN 3 Beleka. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 3 Beleka, sedangkan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik sampel jenuh yakni teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi dan tes hasil belajar (Kunandar, 2013). Sedangkan instrument yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar soal te tulis.

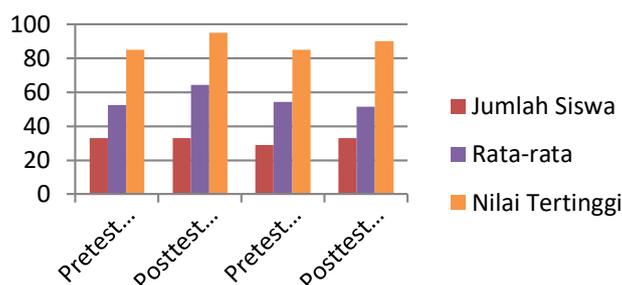
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Adapun data hasil *pre-test* dan *post-test* untuk hasil belajar IPA pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

	Kelas Ekperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	33	33	29	33
Rata-rata	52,57	64,39	54,20	51,59
Nilai tertinggi	85	95	85	90
Nilai terendah	25	35	20	10

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diinterpretasikan dalam diagram dibawah ini.



Gambar 1. Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Hasil belajar IPA Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah hasil belajar (*post-test*) kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh, kemudian dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data akhir hasil belajar IPA kedua kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas	Tahap	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Uji Normalitas
Eksperimen	<i>Pretest</i>	6,742	11,070	Normal
	<i>Posttest</i>	6,899	11,070	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	6,640	11,070	Normal
	<i>Posttest</i>	8,571	11,070	Normal

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak. Adapun hasil *post-test* hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Data *Post-test* Siswa

Tahap	Kelompok	F_{hitung}	$F_{tabel} (\alpha=0.05)$	Uji Homogenitas
<i>Pretest</i>	Eksperimen	1,160	1,835	Homogen
	Kontrol			
<i>Posttest</i>	Eksperimen	1,784	1,832	Homogen
	Kontrol			

Setelah kedua persyaratan terpenuhi yaitu kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *picture and picture* menggunakan

media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa. Hasil perhitungan uji-t dari *post-test* hasil belajar IPA dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil t-test dari *Post-test* Hasil Belajar IPA

Kelompok	Jumlah siswa (n)	Rata-rata	S ² (varians)	t _{hitung}	t _{tabel}
Eksperimen	33	64,39	166,464	3,43	1,998
Kontrol	33	51,59	297,025		7

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan nilai $t_{hitung} 3,43 > t_{tabel} 1,9987$. Nilai rata-rata *pre-test* siswa kelas V/A (kelas eksperimen) adalah 52,57 SDN 37 sedangkan Nilai rata-rata *pre-test* siswa kelas V/B (kelas kontrol) adalah 54,20. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai kedua kelas tersebut dapat dikatakan homogen. Untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak peneliti menguji dengan menggunakan uji varian atau uji-F dengan kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan hasil yaitu $1,160 < 1,835$.

Berdasarkan data nilai kedua kelas tersebut menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen yang mendapat perlakuan berupa model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *puzzle* dan kelas pembandingan yang tidak menggunakan model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *puzzle*. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap kedua kelas tersebut, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dua sampel atau menggunakan t-test pooled varians. Hasil perhitungan uji-t dua sampel diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,43 > 1,9987$ yang berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka.

Mengacu pada pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hal ini sesuai dengan temuan Maghfiroh et al (2019) dimana terdapat pengaruh model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Pengaruh terlihat dari hasil belajar dimasing-masing kelas pada pembelajaran Tematik berupates pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran di kelas eksperimen yakni siswa kelas IVA sangat antusias dan aktif pada saat belajar menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilaksanakan maka dapat disimpulkan, bahwa ada pengaruh model pembelajaran picture and picture menggunakan media puzzle terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka Kecamatan Gerung Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan nilai thitung, yaitu 3,43 > nilai ttabel, yaitu 1,9987 dengan taraf signifikansi 5%.

Saran-saran yang dapat peneliti sampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru diharapkan dapat menggunakan berbagai model dan media dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPA yang umumnya terdapat banyak materi yang bersifat hafalan sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi yang diajarkan; (2) bagi sekolah hendaknya dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk menggunakan berbagai macam metode untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan; dan (3) bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi dalam penelitian sehingga hasil penelitian selanjutnya menjadi lebih baik dan dapat mengenal model dan media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi IPA terutama materi daur air.

DAFTAR PUSTAKA (11 pt)

- Al-azizy, S. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya!*. Jogjakarta: Diva Press.
- Ermiana, I. (2012). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN STRATEGI BELAJAR MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA S1 PGSD. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 20(1).
- Ermiana, I., Hari, A. H., & Khair, B. N. (2019, November). Pengembangan Media Berdasar Komputer (CBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 297-303).
- Maghfiroh, I. (2019, December). Pengaruh Model Picture And Picture Berbantuan Media Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Islam Sunan Ampel Kabupaten Malang. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 3, No. 1, pp. 286-291).
- Kamus Bahasa Indonesia. (2003). *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Husada
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Novitasari, D. R. (2012). Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 2(1).
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana

Prenada Media Group.