

Pengaruh Model *Picture And Picture* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Islam Sunan Ampel Kabupaten Malang

Iik Maghfiroh¹, Sudi Dul Aji², Ratih Kartika Werdiningtyas³

Dosen Program Studi Pendidikan Sekolah dasar, Universitas Kanjuruhan Malang

E-mail: maghfirohiik@gmail.com

Abstract : This study aims to determine the effect of picture and picture learning models assisted by puzzle media on the motivation and learning outcomes of fifth grade students of SD Islam Sunan Ampel Malang Regency by using the experimental design used is Nonequivalent Control Group Design. The population and study sample were 36 students. The instruments in this study were tests and questionnaires. The research data were analyzed using SPSS 16.0 for windows testing conducted with the Independent Hypothesis Test sample T-Test with a significance level of 0.05. Based on the results of the T-Test, it showed a sig.2 value (tailed) of 0.012 that there was an influence on students' motivation to apply the puzzle and picture model assisted by puzzle media while the T-Test results showed the value showed a sig.2 value (tailed) of 0.022. student learning outcomes with the application of picture and picture models assisted by puzzle media.

Keywords: Student learning outcomes, Media Puzzle, Picture and Picture learning model.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Islam Sunan Ampel Kabupaten Malang dengan menggunakan desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dan sampel penelitian sebesar 36 siswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes dan angket. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan *SPSS 16.0 for windows* pengujian dilakukan dengan Uji hipotesis *Independent sampel T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji *T-Test* menunjukkan nilai sig.2 (tailed) sebesar 0,012 bahwa ada pengaruh motivasi belajar siswa dengan penerapan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* sedangkan hasil uji *T-Test* menunjukkan nilai menunjukkan nilai sig.2 (tailed) sebesar 0,022 pengaruh hasil belajar siswa dengan penerapan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle*.

Kata Kunci: Hasil belajar siswa, Media *Puzzle*, Model pembelajaran *Picture and Picture*.

Pendahuluan

Pada zaman sekarang menjadi seorang guru tidak hanya berdiri di depan kelas berceramah tentang materi yang ada di buku panduan. Namun lebih dari itu, guru harus memiliki beragam kompetensi untuk menunjang profesionalitas tugas dan perannya. Salah satu pembuktian dari kompetensi seorang guru ialah bagaimana agar dapat mencapai target/nilai kompetensi yang akan dicapai (Shohimin, 2017).

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik di kelas IV di SD Islam Sunan Ampel Malang banyak menuntut keaktifan guru dari pada peserta didik. Selama proses pembelajaran di kelas guru tidak menggunakan model pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan tidak ada interaksi antar guru dengan siswa, atau siswa dengan siswa. Terlebihnya lagi dengan nilai siswa yang kurang dari 70. Berdasarkan hal tersebut pada saat

proses pembelajaran guru sebaiknya menggunakan model yang bervariasi agar siswa menjadi aktif dan tanggap.

Untuk menunjang keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa, dalam proses pembelajaran guru memerlukan sarana untuk menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh siswanya. Model pembelajaran merupakan cara untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga dimungkinkan pula dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan (Shohimin, 2017).

Sarana atau alat penyampaian pesan salah satunya yaitu penggunaan media. Media pembelajaran adalah media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap menurut Novitasari (2010).

Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan siswa, namun seluruh aspek dalam bidang pendidikan pun harus dibenahi supaya hasil belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan latar belakang inilah penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbatuan Media *Puzzle* dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Quasi Eksperimen Design* (Kuasi Eksperimen) dengan pendekatan Kuantitatif menurut Arikunto (2013). Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini menggunakan kelompok eksperimen dengan kelompok pembanding diawal dengan pemberian soal tes awal (*Pretest*) dan pembanding diakhir dengan pemberian soal tes akhir (*Postest*).

Tabel 1 Sumber Data

Kegiatan	Sumber Data	Teknik
Proses pembelajaran dengan model picture and picture berbantuan media puzzle terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa	Siswa kelas IVA dengan jumlah 18 siswa	Tes dan angket
Proses pembelajaran Konvensional	Siswa kelas IVB dengan jumlah 18 siswa	Tes dan angket

Sumber: Olahan peneliti

Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Islam Sunan Ampel Kabupaten Malang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Bentuk instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah 10 tes pilihan ganda. Alasan peneliti memilih tes pilihan ganda tujuannya agar siswa dapat menjawab sendiri.

Sebelum tes digunakan untuk penelitian, maka peneliti melakukan uji Validitas dan Uji reliabilitas untuk mengetahui keabsahan dan tes tersebut dapat dipercaya. Data tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yakni data dari skor yang diperoleh sebelumnya mendapat perlakuan (*pretest*) dan setelah mendapat perlakuan (*posttest*). Dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional tanpa media untuk kelas kontrol.

Setelah peneliti memperoleh data, maka dilakukan pengujian secara statistik menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Pengujian yang pertama diawali dengan uji normalitas, yakni untuk mengetahui apakah data yang diperoleh normal atau tidak, dengan pendekatan *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* tujuannya untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi. Dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varian dari kedua kelompok dengan kata lain tidak jauh berbeda dari populasi yang berbeda keragamannya. Terakhir dilakukan uji T-Test atau uji hipotesis, tujuannya untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh masing-masing variabel bebas.

Hasil dan pembahasan

A. Hasil

Berdasarkan hasil analisis data secara statistik menggunakan *SPSS 16.0 for windows* diketahui rata-rata hasil belajar *pretest* siswa kelas kontrol sebesar 30 dan *pretest* siswa kelas eksperimen 50, jadi dapat disimpulkan bahwa varians masing-masing kelas tidak jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan yakni dengan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen 91 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 87. Hal ini menginterpretasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle*. Hasil analisis uji *T-Test* diketahui sig (2-tailed) sebesar $0,012 > 0,05$ jadi dapat diketahui bahwa ada pengaruh motivasi belajar siswa dengan penerapan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* sedangkan hasil analisis uji *T-Test* diketahui sig (2-tailed) sebesar $0,022 > 0,05$ jadi dapat diketahui bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa dengan penerapan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle*.

B. Pembahasan

Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IVA sebagai hasil perlakuan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dengan pembelajaran konvensional. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Islam Sunan Ampel Kabupaten Malang, dengan menggunakan dua kelas yakni, IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol, dengan jumlah siswa masing-masing kelas 18 siswa. Teknik pengambilan data yang dilakukan di kedua kelas tersebut dengan pelaksanaan pembelajaran. Kelas pertama, kelas eksperimen dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* sedangkan yang kedua, kelas kontrol yakni pembelajaran konvensional.

Proses pembelajaran diawali dengan siswa menyelesaikan soal *pretest* dengan soal dan tingkat kesulitan yang sama, tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal siswa di masing-masing kelas. Selanjutnya, proses pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan pada LKS dan Evaluasi di akhir pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran dikelas kontrol siswa cenderung bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang monoton yakni guru hanya menjelaskan konsep dan diakhiri dengan pemberian soal latihan. Sedangkan proses pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle*, siswa sangat antusias dibuktikan dengan adanya interaksi yang sangat bagus antar siswa yakni, siswa saling menyatakan pendapat berupa pemecahan masalah dengan menggunakan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle*. sehingga kondisi kegiatan pembelajaran dalam kelas eksperimen semakin hidup dengan adanya model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle*.

Berdasarkan hasil analisis 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. Berdasarkan hasil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Sunan Ampel Kabupaten Malang.

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* dan hasil analisis uji T-Test menunjukkan nilai sig-2 (*tailed*) sebesar 0,012 bahwa ada pengaruh motivasi belajar siswa dengan penerapan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* sedangkan hasil uji T-Test menunjukkan nilai sig-2 (*tailed*) sebesar 0,022 bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa dengan penerapan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle*.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data hasil penelitian maka dapat diperoleh kesimpulannya yakni, ada pengaruh model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Sunan Ampel Kabupaten Malang. Dibuktikan dengan hasil analisis data uji T-Test diperoleh nilai Sig.2 (*tailed*) 0,012 dan 0,022 < 0,05.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, *12*(1), 81–86 Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. 2011. Dosen Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bambang Riyono , Amin Retnoningsih, *4*(2), 166–172. Inkuiri, S., Motivasi, T., Hasil, D. A. N., & Siswa, B. 2015. Unnes Journal of Biology Education Efektivitas Model Pembelajaran *Picture and Picture*.
- Khomsah, R., & Gregorius, J. 2011. Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. Rosiana Khomsah, Jandut Gregorius, 1–11.
- Nanik Wahyuni. Irena Yolanita Maureen, S.Pd, M. S. 2004. Pemanfaatan Media *Puzzle* Metamorfosis Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling I / 382 Surabaya, 1–10.
- Novitasari Denny Riska. 2010. Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa *Inggris* Untuk Siswa Kelas 1, *2*(1), 21–28.
- Prasetyo, eko Widyawati, S., Masyikur, R., & Putra, F. G. 2018. Pengaruh pembelajaran picture and picture (PaP) terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kecerdasan spasial. Eko Prasetyo, Santi Widyawati, RuhbanMasyikur, Fredi Ganda Putra, *11*(1), 50–61.
- Sagala, H. S. 2008. Silabus Sebagai Landasan Pelaksanaan, *5*(1), 11–22.
- Shoimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Widiasworo, E. 2015. *19 kiat sukses membangkitkan motivasi belajar peserta didik*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Widarto2014. Penyusunan RPP pada Kurikulum 2013, (September), 1–8.