**PENGARUH MODEL *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS 1 SDN CILAKU**

Uvia Nursehah
Universitas Primagraha
uvia.1616@gmail.com

Ika Evitasari Aris
Universitas Primagraha
ika.aris@gmail.com

Khairunnisa Rakhmah
Universitas Primagraha
khairunnisarakhmah@gmail.com

ABSTRAK

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu metode belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model pembelajaran hendaknya selalu menekankan aktifnya siswa setiap proses pembelajaran. Inovatif artinya setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat siswa. Kreatif artinya setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada siswa untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada materi Matematika Tema 2 Subtema 1 kelas 1 SDN CILAKU. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Quasi Eksperimen dengan menggunakan metode perbandingan. Untuk teknik pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dari 50 soal yang telah diuji cobakan dan dikonsultasikan dengan nilai rtabel, diperoleh 30 soal yang valid berada pada kisaran nilai r hitung 0,371 sampai 0,716. Analisis dengan menggunakan uji wilcoxon di peroleh hasil bahwa pada jenjang yang paling kecil sebesar 0 sedangkan nilai pada taraf signifikansi 5% dengan N = 15 sebesar 10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Matematika Tema 2 Subtema 1 kelas 1 SDN CILAKU

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran *Picture and picture*

ABSTRACT

The picture and picture learning model is a learning method that uses pictures that are paired or sorted into a logical sequence. This model has the characteristics of being active, innovative, creative and fun. The learning model should always emphasize the activeness of students in each learning process. Innovative means that every learning must provide something new, different and always attract students' interest. Creative means that every learning must generate interest in students to produce something or be able to solve a problem by using methods, techniques or methods that are mastered by the students themselves obtained from the learning process. This study aims to determine the effect of the picture and picture learning model on student learning outcomes in Mathematics Theme 2 Sub-theme 1 class 1 SDN CILAKU. This study uses a quantitative approach. The data collection technique used is Quasi Experiment using the comparison method. For data processing techniques using the help of the SPSS program. Based on the data analysis carried out, conclusions were obtained. Based on the results of the calculation of the validity test of 50 questions that have been tested and consulted with the rtable value, it was obtained that 30 valid questions were in the range of rcount values of 0.371 to 0.716. Analysis using the Wilcoxon test obtained the results that at the smallest level of 0 while the value at the 5% significance level with $N = 15$ was 10. So it can be concluded that the picture and picture learning model has an effect on improving student learning outcomes in Mathematics Theme 2 material. Subtheme 1 class 1 SDN CILAKU

Keywords: *Influence, Learning Model Picture and picture*

PENDAHULUAN

Tercapainya pendidikan yang bermutu membutuhkan upaya terus menerus untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran (Hamdani, 2011: 295). Upaya ini memerlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran karena tujuan dari berbagai program pendidikan adalah terlaksananya program pembelajaran yang berkualitas. Pencapaian pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari seberapa jauh komponen-

komponennya yaitu guru, siswa, kurikulum dan bahan ajar, iklim pembelajaran, media belajar, fasilitas belajar dan materi pembelajaran mampu menghasilkan proses, hasil belajar yang optimal sesuai dengan ketentuan tuntutan kurikuler (Depdiknas, 2004:6)

Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Kemudian untuk meningkatkan keefektifan

pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya. Dengan kata lain dapat diartikan bahwa dalam pembelajaran matematika hendaknya dimulai dari pemberian masalah yang mengarah kepada pemecahan masalah, dan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran perlu digunakan media pembelajaran.

Mengenai hal ini guru berarti sebagai ujung tombak pelaksanaan Pendidikan di lapangan diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam belajar, dan peserta didik sendirilah yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar. Peran dan fungsi guru bukan lagi sekedar mentransfer ilmu dan pembuka wawasan bagi para peserta didik, tetapi guru dituntut untuk menjadi agen perubahan dan membuat masa depan pendidikan menjadi lebih baik

Berdasarkan hal-hal yang tersebut di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa masalah-masalah tersebut yang membuat hasil pembelajaran matematika kurang di

kelas 1. Hal ini dibuktikan dari 30 siswa, 18 diantaranya (60%) mengalami ketidaktuntasan belajar dengan nilai di bawah KKM yaitu 62. Dan hanya 12 siswa (40%) yang mengalami ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM. Nilai terendah di kelas 1 adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 89 dengan rata-rata 63,8. Permasalahan yang ditemukan di kelas SDN CILAKU di atas dapat disimpulkan bahwa guru terpaku pada buku sumber yaitu buku guru kurtilas, peran guru dalam pembelajaran masih terlalu besar, siswa masih kebingungan menerjemahkan masalah ke dalam bahasa matematika, siswa belum begitu aktif berkomunikasi satu dengan yang lain dalam pembelajaran kelompok, belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa yang belum tuntas KKM lebih banyak daripada yang telah tuntas. Berarti dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran Matematika di kelas 1 SDN CILAKU masih belum sesuai harapan, sehingga diperlukan perbaikan.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu metode

belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model pembelajaran hendaknya selalu menekankan aktifnya siswa setiap proses pembelajaran. Inovatif artinya setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat siswa. Kreatif artinya setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada siswa untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran. Model pembelajaran *picture and picture* mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Diharapkan model pembelajaran *picture and picture* dapat menyelesaikan permasalahan di SDN CILAKU.

KAJIAN TEORITIK

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan

pengajaran (intruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar.

Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan - tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efesiennya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses.

Hasil belajar adalah "kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar" (Kunandar,2013:62)

Hasil belajar yaitu "perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar" (Susanto,2013:5)

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-

hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. (Sudjana 2017:3)

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hordan Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem Pendidikan nasional rumusan tujuan Pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klarifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

2. Model *Picture and Picture*

Picture and Picture adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, sebelumnya guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan, baik dalam bentuk kartu atau carta dalam ukuran besar. (Shoimin,2017:122)

Menurut Suprijono dalam Miftahul Huda, *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Strategi ini mirip dengan *example non example* dimana gambar yang diberikan pada siswa harus diurutkan secara logis. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam pembelajaran untuk itulah sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk chart berukuran besar. Gambar-

gambar tersebut juga bisa ditampilkan melalui bantuan powerpoint atau software-software lain.

3. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten. Namun demikian, pembelajaran dan pemahaman konsep dapat diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata atau intuisi. Proses induktif-deduktif dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika.

2. Karakteristik Matematika

Matematika merupakan bahasa simbol, ilmu deduktif yang

tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Namun dibawah ini ada beberapa definisi lain tentang matematika, yakni sebagai berikut:

- a. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis.
- b. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasinya.
- c. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan.

Dalam kegiatan proses pembelajaran matematika, ada beberapa kompetensi atau kemampuan yang harus dipelajari dan dikuasai siswa yaitu:

- a. Berpikir dan bernalar secara sistematis
- b. Berargumentasi secara matematis.

Dalam arti memahami pembuktian, mengetahui bagaimana membuktikan, mengikuti dan menilai rangkaian argumentasi, memiliki

- kemampuan menggunakan *heuristics* (strategi), dan menyusun argumentasi.
- c. Berkomunikasi secara sistematis. Dapat menyatakan pendapat dan ide secara lisan, tulisan, maupun bentuk lain serta mampu memahami pendapat dan ide orang lain.
 - d. Pemodelan. Menyusun model matematika dari suatu keadaan atau situasi, menginterpretasi model matematika dalam konteks lain atau pada kenyataan sesungguhnya, bekerja dengan model-model, memvalidasi model, serta menilai model matematika yang sudah disusun.
 - e. Penyusunan dan pemecahan masalah. Menyusun, memformulasi, mendefinisikan, dan memecahkan masalah dengan berbagai cara.
 - f. Representasi. Membuat, mengartikan, mengubah, membedakan, dan menginterpretasi dan bentuk matematika lain, serta memahami hubungan antar bentuk atau representasi tersebut.

- g. Simbol. Menggunakan bahasa dan operasi yang menggunakan simbol baik formal maupun teknis.

3. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model Pembelajaran *Picture and Picture* merupakan suatu model belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model pembelajaran hendaknya selalu menekankan aktifnya siswa setiap proses pembelajaran. Inovatif artinya setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat siswa. Kreatif artinya setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada siswa untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran. Model pembelajaran *picture and picture* mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran.

Menurut Suprijono dalam Miftahul Huda, *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Strategi ini mirip dengan *example non example* dimana gambar yang diberikan pada siswa harus diurutkan secara logis. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam pembelajaran untuk itulah sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk chart berukuran besar. Gambar-gambar tersebut juga bisa ditampilkan melalui bantuan powerpoint atau software-software lain.

1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture*.

Menurut Aris Shoimin, langkah-langkah dalam model pembelajaran *picture and picture* yaitu:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar
- 3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar

kegiatan berkaitan dengan materi.

- 4) Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- 6) Dari alasan urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 7) Kesimpulan dan rangkuman.

Menurut Miftahul Huda, langkah-langkah model *picture and picture* sebagai berikut:

- 1) Tahap 1: Menyampaikan Kompetensi

Pada tahap ini guru diharapkan menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang bersangkutan.

- 2) Tahap 2: Presentasi Materi

Tahap penyajian materi, guru telah menciptakan momentum awal pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari sini.

- 3) Tahap 3: Penyajian Gambar

Pada tahap ini, guru menyajikan gambar dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan.

4) Tahap 4: Pemasangan Gambar

Pada tahap ini, guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang gambar-gambar secara urut dan logis.

5) Tahap 5:

Penjajakan

Tahap ini mengharuskan guru untuk menanyakan kepada siswa tentang alasan/dasar pemikiran dibalik urutan untuk menemukan rumu, tinggi, jalan cerita atau tuntutan kompetensi dasar berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai.

6) Tahap 6: Penyajian kompetensi

Berdasarkan kompetensi atau penjelasan urutan-urutan gambar guru bisa menjelaskan lebih lanjut sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

7) Tahap 7: Penutup

Diakhir pembelajaran guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran model *picture and picture* yaitu menyampaikan kompetensi, menyajikan materi, menyajikan gambar, mengurutkan gambar, menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar, menanamkan konsep sesuai kompetensi, dan yang terakhir penutup siswa dan guru saling berefleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Adapun kelebihan dan kekurangan menurut Aris Shoimin yaitu:

1) Kelebihan

- a) Memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.
- b) Siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar.

- c) Siswa dapat membaca satu per satu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar-gambar yang diberikan.
- d) Siswa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari, yakni bermain gambar.
- e) Adanya saling kompetensi antarkelompok dalam penyusunan gambar yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga suasana kelas terasa hidup.
- f) Siswa lebih kuat mengingat konsep-konsep atau bacaan yang ada pada gambar.
- g) Menarik bagi siswa dikarenakan melalui audio visual dalam bentuk gambar-gambar.

2) Kekurangan

- a) Memakan banyak waktu
- b) Banyak siswa yang pasif
- c) Harus mempersiapkan banyak alat dan bahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan dengan model tersebut.
- d) Membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri kelimuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis. (Sugiyono, 2016:2)

Istilah penelitian merupakan padanan kata dari *riset*. Kata *riset* merupakan kata serapan dari kata *research* yang maknanya adalah re = Kembali dan search =

mencari. Tuckman (1999) menjelaskan bahwa riset merupakan usaha sistematis guna memberikan jawaban bagi suatu pertanyaan. Jawaban yang diberikan dari sebuah penelitian itu dapat berupa jawaban yang abstrak atau umum sebagaimana dilakukan dalam penelitian dasar (*basic research*), dan dapat juga berupa jawaban yang sangat konkret dan spesifik sebagaimana dilakukan dalam penelitian terapan (*applied research*). Apa yang dikemukakan Tuckman tersebut menunjukkan bahwa sebuah kegiatan penelitian sengaja dilakukan karena adanya suatu problem atau permasalahan yang memerlukan pemecahan. Untuk memecahkan permasalahan tersebut diperlukan adanya pengetahuan baru. Sebagai contoh, siswa dibanyak sekolah menunjukkan motivasi yang rendah, usaha mereka untuk belajar tampak lemah, sehingga prestasi akademik yang dicapai siswa kurang menggembirakan. (Edy Purwanto, 2020:2)

Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional,

karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode positivistic karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery. Karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan sebagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Desain penelitian eksperimen merupakan metode paling baik untuk menentukan efek kausal dari sebuah intervensi. Dalam penelitian eksperimen, peneliti dituntut untuk melakukan kontrol sebanyak mungkin terhadap semua variabel luar yang tidak dikehendaki agar dicapai validitas internal yang tinggi, yaitu adanya jaminan bahwa jika terjadi perubahan tertentu pada variabel

yang diamati maka dipastikan bahwa perubahan tersebut merupakan hasil dari manipulasi yang dilakukan dan bukan akibat dari faktor lain. Desain eksperimen secara garis besar digolongkan menjadi tiga, desain pra-eksperimental, desain quasi eksperimental, dan desain true eksperimental. Di dalam melakukan eksperimen, seorang peneliti sudah tentu dituntut untuk memilih desain eksperimen yang paling kuat dalam mengatasi ancaman validitas internal eksperimennya.

Quasi eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true eksperimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini merupakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari *pre-eksperimental design*. Quasi-eksperimental desain, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Dalam suatu kegiatan administrasi

atau manajemen, sering tidak mungkin menggunakan sebagian para karyawannya untuk eksperimen dan sebagian tidak. Sebagian menggunakan prosedur kerja baru yang lain tidak. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan kelompok kontrol dalam penelitian, maka dikembangkan desain quasi eksperimental. Berikut ini dikemukakan dua bentuk desain quasi eksperimen, yaitu *Time-Series Desain* dan *nonequivalent Control Group Desain*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN CILAKU yang berjumlah 80 siswa yang terbagi dalam 3 kelas, yakni kelas 1a berisi 25 siswa, kelas 1b 25 siswa dan 1c 30 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui rata-rata hasil pre-test sebanyak 15 sampel selama 4 kali sebesar 63,4 pada kategori rendah dan hasil post-test sebanyak 15 sampel selama 4 kali sebesar 100 pada kategori tinggi. untuk hasil belajar

siswa kelas I A subtema 1 pada materi Matematika Tema 2 mengalami nilai positif artinya penggunaan metode yang dilakukan ada peningkatan nilai dari sebelum menggunakan metode tersebut.

Dari hasil uji t yang didapat menggunakan program SPSS di dapat nilai sig *Equal Variances Assumed* sebesar 0,000 artinya nilai sig < 0,05 dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima artinya metode pembelajaran *picture and picture* berpengaruh digunakan dalam pembelajaran matematika dikelas I SDN Cilaku Kota Serang.

Untuk nilai dari kedua kelas di dapat nilai rata-rata (mean) dari kelas kontrol diperoleh 73,21 setelah dilakukan perlakuan dan untuk hasil nilai rata-rata kelas eksperimen diperoleh 82,07 setelah diberi perlakuan.

Dari hasil pengujian data menunjukkan bahwasanya terdapat peningkatan nilai yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai post test yang telah dilakukan, bahwasanya metode yang diterapkan sangat efektif dikarenakan siswa dapat memahami materi/soal yang

diberikan dengan media gambar, adapun metode yang diterapkan dalam penelitian yaitu metode pembelajaran *picture and picture*. Metode ini digunakan agar siswa dapat melihat gambaran soal yang diberikan secara langsung dan dapat memahaminya.

Untuk hasil pengujian dengan menggunakan metode uji data *time series* dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan dimana dalam satu kelas penelitian beberapa kali pertemuan diberikan soal yang sama menunjukan tidak ada perubahan nilai, setelah diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *picture and picture* didapat hasil yang memuaskan. hal ini didasari bahwasanya siswa lebih cepat mengerti dan paham menggunakan media pembelajaran, dalam hal ini media yang digunakan *picture/gambar* siswa lebih cepat respond dan aktif dibandingkan dengan metode seperti biasanya yaitu metode ceramah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

Pembelajaran matematika di SDN Cilaku Khususnya di kelas 1 kurang, hal ini dibuktikan dari 30 siswa, 18 diantaranya (60%) mengalami ketidaktuntasan belajar dengan nilai di bawah KKM yaitu 62. Dan hanya 12 siswa (40%) yang mengalami ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM. Nilai terendah di kelas 1 adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 89 dengan rata-rata 63,8. Permasalahan yang ditemukan di kelas SDN CILAKU di atas dapat disimpulkan bahwa guru terpaku pada buku sumber yaitu buku guru kurtilas.

Setelah dilakukan penerapan metode *Picture and picture* terlihat bahwa nilai anak-anak mengalami peningkatan dimana untuk nilai yang didapat dalam kelas tersebut nilai yang terendah 75 sedangkan nilai yang tertinggi 95, ini menunjukkan peningkatan anak sangat pesat menggunakan metode tersebut.

Terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara siswa yang

pembelajarannya menggunakan model dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan model pada Mata Pelajaran Matematika Tema 2 Subtema 1 Kelas 1 SDN CILAKU.

Peneliti mampu mendefinisikan pengertian hasil belajar yang sudah dikemukakan oleh para ahli, yang terletak pada deskripsi konseptual. Definisi ini nantinya akan dipakai untuk mengevaluasi hasil belajar siswa kelas I SDN Cilaku Kota Serang.

Peserta didik kelas I SDN Cilaku Kota Serang mampu memperhatikan media dari metode pembelajaran *picture and picture* pembelajaran matematika yang telah didemonstrasikan oleh peneliti secara offline di kelas.

Metode pembelajaran *picture and picture* efektif digunakan dalam pembelajaran pada pembelajaran matematika di kelas I SDN Cilaku Kota Serang.

Ada pengaruh penggunaan model *Picture and Picture* terhadap Hasil belajar Matematika Tema 2 Subtema 1 Kelas 1 SDN CILAKU.

Saran

Dari hasil penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Untuk pihak Sekolah Dasar Cilaku bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media model *picture and picture* selain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa juga dapat membuat siswa lebih mandiri dan mengurangi mencatat materi pelajaran sehingga lebih efektif dan berpengaruh pada peningkatan nilai siswa.
2. Melihat keterbatasan yang ada pada penelitian ini, diharapkan adanya penelitian yang lebih lanjut dengan sasaran prestasi belajar serta ruang lingkup yang lebih luas dan bervariasi untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi Iif Khoirul, dkk. 2011 Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Aris Suherman, Suniti, dkk. 2007. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Khusus Untuk Mahasiswa STAIN Cirebon. Pagger Press

Arikunto, Suharsimi. 2005. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Aziz Wahab, Abdul. 2011. Metode dan Model-Model Menagajar Ilmu pengetahuan sosial. Alfabeta: Bandung.

Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 2005. SBM (strategi Belajar Mengajar). Bandung: Pustaka Setia.

Dahar, Ratna Wilis. 2011. Teori-teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Erlangga.

Dimiyati, Dan Mudjiono. 2002. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta. Dahlan. 1990. Model-Model Mengajar. Bandung: Cv Diponogoro.

Hamalik, Oemar. 2008. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hamzah B. Uno dan Lamatenggo
Sanjaya Wina, 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Nina. 2010. Teknologi komunikasi dan informasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Sholeh 2011. Metode Edutainment. Jogjakarta: Diva Press
- Hamzah B. Uno. 2006. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya Wina, 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Aris Shoimin, 2017. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum. Yogyakarta: Ar-Ruzz Med