

The Effect of Picture and Picture Model on Mathematics Learning SDN Cilaku

Pengaruh Model Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Matematika SDN Cilaku

Uvia Nursehah¹, Ika Evitasari Aris², Khairunnisa Rakhmah³

^{1,2,3}Universitas Primagraha

Email: uvia.1616@gmail.com¹, ika.aris@gmail.com², khairunnisarakhmah@gmail.com³

ARTICLE INFO

Article history:

Received Sep 27, 2021

Revised Oct 20, 2021

Accepted Nov 5, 2021

Keywords:

*Learning Model
Pictures and Pictures
Mathematics*

Kata Kunci:

Model Pembelajaran
Picture and Picture
Matematika

ABSTRACT

The picture and picture learning model is a learning method that uses paired or sorted pictures into a logical sequence. This study aims to determine the effect of the picture and picture learning model on student learning outcomes in CILAKU SDN Mathematics material. 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, it was concluded that based on the results of calculating the validity test of the 50 questions that had been tested and consulted with rtable values, 30 valid questions were obtained in the range of rcount values 0.371 to 0.716. Analysis using the Wilcoxon test obtained the result that at the smallest level it was 0 while the value at a significance level of 5% with N = 15 was 10. So it can be concluded that the picture and picture learning model has an influence in improving student learning outcomes in CILAKU SDN Mathematics material.

ABSTRAK

Model pembelajaran picture and picture merupakan suatu metode belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran picture and picture terhadap hasil belajar siswa pada materi Matematika 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 r tabel, 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

Corresponding Author:

Uvia Nursehah,
Universitas Primagraha,
Email:
uvia.1616@gmail.com

picture baerengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Matematika SDN CILAKU.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



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 dilapangan 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 (Fadliansyah, 2022)

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.

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 keilmuan, 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 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

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 dikelas I SDN Cilaku Kota Serang. Ada pengaruh penggunaan model Picture and Picture terhadap Hasil belajar Matematika Tema 2 Subtema 1 Kelas 1 SDN CILAKU.

Daftar Pustaka

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