

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *PICTURE AND PICTURE* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 2 RAMAN AJI**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**FRIEZKA VANITHA AGHESNAFIZHYA NITISAstra**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *PICTURE AND PICTURE* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 2 RAMAN AJI**

Oleh

**FRIEZKA VANITHA AGHESNAFIZHYA NITISAstra**

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 46 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa soal pilihan jamak dan teknok nontes berupa lembar observasi keterlaksanaan dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji t. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0.000 (< \alpha 0.05)$ . Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media pembelajaran *flashcard* sebesar  $2,359 > 2,021$  terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Raman Aji

**Kata kunci:** *cooperative learning*, *flashcard*, hasil belajar.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE OF PICTURE AND PICTURE WITH FLASHCARD MEDIA TO THE RESULTS STUDENTS IN CLASS 5 ELEMENTARY SCHOOL 2 RAMAN AJI**

*By*

**FRIEZKA VANITHA AGHESNAFIZHYA NITISAstra**

*The problem of this research was the low thematic learning outcomes of students in class V SD Negeri 2 Raman Aji. The purpose of this study was to determine the effect of the application of the cooperative learning model of the picture and picture type with flashcard media on the learning outcomes of the. This type of research is an experimental research design with Non-Equivalent Group Design. The population research were 46 students. Data collection techniques used in this study were test and non-test techniques. The test techniques is in the form of multiple choice question and the non test-techniques is in the form of implementation observation sheets and documentation. Analyzed data used simple linear regression test and t test. Hypothesis tested with Man Whitney test obtained significant value of 0.000 ( $\leq \alpha 0.05$ ). The conclusion of this study is that there is an influence cooperative learning model of the picture and picture type with flashcard media of 2,359 > 2,021 on the learning outcomes of the students in class V SD Negeri 2 Raman Aji.*

**Keywords:** cooperative learning, flashcard, learning outcomes.

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *PICTURE AND PICTURE* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 2 RAMAN AJI**

**Oleh**

**FRIEZKA VANITHA AGHESNAFIZHYA NITISAстра**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL COOPERATIVE  
LEARNING TIPE PICTURE AND PICTURE  
DENGAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS V SDN 2 RAMAN AJI**

Nama Mahasiswa : **Friezka Vanitha Aghesnafizhya Nitisastra**

No. Pokok Mahasiswa : 1643053012

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

**Drs. Rapani, M.Pd.**  
NIP 196006198403 1 004

Dosen Pembimbing II

**Fadhilah Khairani, M.Pd.**  
NIP 19920802 201903 1 019

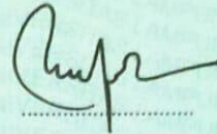
**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

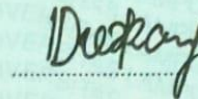
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Rapani, M.Pd.



Sekretaris : Fadhilah Khairani, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Loliyana, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP.19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 31 Mei 2023

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Friezka Vanitha Aghesnafizhya Nitisastra  
NPM : 1643053012  
Program Studi : S1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Raman Aji” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 31 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Friezka Vanitha Aghesnafizhya Nitisastra  
NPM 1643053012

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Friezka Vanitha Aghesnafizhya Nitisastra, dilahirkan di Metro, Kecamatan Metro Timur, pada tanggal 11 Juli 1998. Peneliti adalah anak tunggal, dari pasangan Bapak Sastra Irawan dan Ibu Pramudi Astuti. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Raman Aji lulus pada tahun 2010.
2. SMP Negeri 1 Raman Utara lulus pada tahun 2013.
3. SMA Negeri 1 Raman Utara lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui jalur seleksi mandiri (PARALEL).



## **MOTO**

“Bila kamu tak tahan penatnya belajar, maka kamu akan menanggung  
perihnya kebodohan”  
(Imam Asy-Syafi'i)

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirrohiim*

*ersama nikmat yang Allah Swt. Berikan, dengan penuh rasa syukur  
kupersembahkan karya ini kepada:*

*Ayahku tercinta Sastra Irawan*

*Ibuku tercinta Pramudi Astuti*

*Terimakasih atas kasih sayang yang berlimpah sejak aku lahir,  
hingga aku tumbuh menjadi wanita dewasa  
bukan lagi puteri kecilmu. Terima kasih atas cinta,  
perhatian dan limpahan doa yang tidak berkesudahan,  
serta segala hal yang telah diberikan,*

*semua yang terbaik,*

*Terima kasih Ayah.*

*Terima kasih Ibu.*

*Almamater tercinta*

*“Universitas Lampung”*

## SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah Swt. yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Raman Aji”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

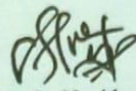
Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing I telah memberikan dukungan, bimbingan, kritik, saran, dan nasihat yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

5. Ibu Fadhilah Khairani, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan bantuan yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
8. Bapak Mohammad Nadian S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 2 Raman Aji yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Bapak Hendra Yuli Setiawam, A.Ma., wali kelas V B SD Negeri 2 Raman Aji yang peneliti jadikan sebagai kelompok eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
10. Ibu Uun Teti Widiyanti, S.Pd.SD., wali kelas V A SD Negeri 2 Raman Aji yang peneliti jadikan sebagai kelompok kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
11. Peserta didik SD Negeri 2 Raman Aji terkhusus kelas V yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2016, terkhusus *B-Class* yang telah membantu dan menyemangati peneliti.
13. Tim skripsi, Putri Intan, Revi, Atika, Mia, Devi, Rima, Andri, Ajeng dan Mela yang selalu membantu dalam penyelenggaraan seminar dan ujian skripsi, terima kasih telah bersedia membantu dengan ikhlas.
14. Sahabat terbaik yang pernah ada Febriana dan Halimah yang ikut berkontribusi dan selalu mensupport saya.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

Metro, 31 Mei 2023  
Yang membuat pernyataan



Friezka Vanitha Aghesnafizhya Nitisastra  
NPM 1643053012

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b>	
A. Belajar dan Pembelajaran .....	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Teori Belajar .....	10
3. Pengertian Pembelajaran.....	13
4. Pembelajaran Tematik .....	14
B. Hasil Belajar .....	15
1. Pengertian Hasil Belajar .....	15
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	16
3. Macam-macam Hasil Belajar .....	18
C. Model Pembelajaran Kooperatif .....	20
1. Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif .....	21
3. Tipe-tipe pembelajaran Kooperatif.....	23
D. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Picture and Picture</i> .....	24
1. Pengertian Model <i>Picture and Picture</i> .....	24
2. Langkah-langkah Model <i>Picture and Picture</i> .....	25
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Picture and Picture</i> .....	26
E. Media Pembelajaran .....	28
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	28
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	29
3. Karakteristik Media Pembelajaran .....	30

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	31
F. Media <i>Flashcard</i> .....	32
1. Pengertian <i>Flashcard</i> .....	32
2. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Flashcard</i> .....	33
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i> .....	35
G. Penelitian yang Relevan .....	37
H. Kerangka Pikir .....	38
I. Hipotesis .....	40

### III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	41
B. Prosedur Penelitian .....	43
C. <i>Setting</i> Penelitian .....	44
1. Subjek Penelitian .....	44
2. Tempat Penelitian .....	44
3. Waktu Penelitian .....	44
D. Populasi dan Sampel .....	44
1. Populasi Penelitian .....	44
2. Sampel Penelitian .....	45
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel .....	46
1. Pengertian Variabel Penelitian .....	46
2. Definisi Operasional Variabel .....	46
a. Model Cooperative Learning tipe Picture and Picture dengan Media Flashcard (X) .....	46
b. Hasil Belajar .....	47
F. Teknik Pengumpulan Data .....	47
1. Teknik tes .....	47
2. Teknik Nontes .....	48
G. Instrumen Penelitian .....	49
1. Jenis Instrumen .....	49
2. Uji Instrumen .....	49
a. Uji Coba Instrumen Tes .....	50
b. Uji Persyaratan Instrumen Tes .....	51
H. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis .....	55
1. Teknik Analisis Data Hasil Belajar .....	56
2. Uji Persyaratan Analisis Data .....	58
a. Uji Normalitas .....	58
b. Uji Homogenitas .....	59
3. Uji Hipotesis .....	60

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	63
1. Data Hasil Penelitian .....	63
2. Observasi Aktivitas Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> ...	68
B. Uji Persyaratan Analisis Data .....	69
C. Uji Hipotesis .....	70
D. Pembahasan .....	72

E. Keterbatasan Penelitian .....	76
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil belajar ulangan tengah semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji tahun pelajaran 2020/2021.....	4
2. Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji tahun pelajaran 2020/2021 .....	45
3. Kisi-kisi Instrumen tes .....	50
4. Klasifikasi Validitas .....	52
5. Hasil uji validitas butir soal.....	53
6. Koefisien reliabilitas .....	55
7. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik .....	57
8. Klasifikasi nilai <i>N-Gain</i> .....	57
9. Interpretasi aktivitas pembelajaran .....	58
10. Data hasil penelitian.....	63
11. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kontrol .....	64
12. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kontrol.....	66
13. Perbedaan nilai <i>N-Gain</i> kelompok eksperimen dan kontrol .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir variable penelitian .....	39
2. Desain penelitian .....	42
3. Histogram nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen .....	65
4. Histogram nilai <i>pretest</i> kelompok kontrol.....	65
5. Histogram nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen .....	66
6. Histogram nilai <i>posttest</i> kelompok kontrol.....	67
7. Diagram perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> kelompok eksperimen dan kontrol.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>SURAT-SURAT PENELITIAN</b>	
1. Surat Penelitian Pendahuluan .....	87
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	88
3. Surat Izin Penelitian .....	89
4. Surat Balasan Izin Penelitian .....	90
5. Balasan Keterangan.....	91
6. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian dari SD .....	92
7. Surat Pernyataan Teman Sejawat .....	93
<b>PROFIL SD NEGERI 2 RAMAN UTARA</b>	
8. Data Peserta Didik SD Negeri 2 Raman Utara.....	96
9. Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 2 Raman Utara.....	97
<b>PERANGKAT PEMBELAJARAN</b>	
10. Lembar Observasi Penelitian Pendahuluan .....	100
11. Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Tahun Pelajaran 2020/2021 .....	102
12. Silabus Pembelajaran .....	103
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Eksperimen) .....	107
14. Lembar Kerja Peserta Didik (Kelompok Eksperimen) .....	115
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Kontrol).....	120
16. Lembar Kerja Peserta Didik (Kelompok Kontrol) .....	127
17. Soal Tes Uji Instrumen.....	132
18. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen .....	141
19. Lembar Observasi Aktivitas Pendidik .....	142
20. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik .....	145
<b>HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS</b>	
21. Hasil Uji Validitas Tes .....	149
22. Uji Validitas Manual .....	151
23. Uji Reliabilitas Tes .....	154
24. Uji Reliabilitas Manual .....	155
25. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	156
26. Kunci Jawaban.....	161
<b>HASIL PENELITIAN</b>	

27. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	163
28. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....	164
29. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	165
30. Hasil Penilaian Aktivitas Pendidik .....	166
31. Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik .....	167
32. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen.....	170
33. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol .....	176
34. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol..	182
35. Hasil Uji Hipotesis .....	184

#### **TABEL-TABEL STATISTIK**

36. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i> .....	191
37. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z.....	192
38. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i> .....	193
39. Tabel Nilai-nilai Distribusi F.....	194
40. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi <i>t</i> .....	195

#### **DOKUMENTASI**

41. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	197
42. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	200

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sasaran untuk pengembangan potensi diri bagi peserta didik. Pengembangan potensi diri sebagai bagian dari proses perubahan sikap dan tata laku dalam usaha untuk mendewasakan diri seseorang agar dapat mengendalikan diri, meningkatkan kecerdasan, serta keterampilan yang ada pada seseorang melalui pengajaran dan pembelajaran. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menjadi subjek pembaharu untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini sesuai dengan bunyi Undang-undang No. 20 pasal 3 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dimana fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah sebagai berikut.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mendidik peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai anak didik. Menurut Slameto (2010: 1) pendidikan menjadi salah satu wadah bagi umat manusia untuk belajar, mengembangkan potensi dan sebagai sarana untuk memberikan pengarahan dan mendapatkan pengalaman dalam membentuk manusia yang berilmu, bertawakal, kreatif, mandiri dan membentuk sifat peserta didik menuju kedewasaan. Pendidikan diharapkan mampu memberi

bekal kepada peserta didik dengan berbagai ilmu baik teknologi, pengetahuan serta keterampilan yang dapat memberikan makna bagi kehidupan selanjutnya.

Pendidik yang profesional dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar dan pembelajaran adalah dengan menggunakan metode. Hal ini menggambarkan bahwa pendidik memahami bentuk kedudukan metode dalam proses belajar dan pembelajaran. Syaiful (2006: 73) mengatakan bahwa:

Penggunaan metode terkadang pendidik harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Jumlah anak memengaruhi penggunaan metode. Pedoman yang mutlak dalam pemilihan dan penggunaan metode adalah tujuan instruksional. Dalam perumusan tujuan, pendidik perlu merumuskannya dengan jelas dan dapat diukur. Dengan begitu mudahlah bagi pendidik menentukan metode yang bagaimana dipilih guna menunjang pencapaian tujuan yang telah dirumuskan tersebut.

Tahapan pendidikan peserta didik dimulai dari keluarga, pendidikan anak usia dini, taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah, dan juga pendidikan tinggi. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran khususnya pada anak Sekolah Dasar (SD) yang sangat membutuhkan bimbingan dalam pembelajaran. Tujuan pendidikan untuk tingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tersebut adalah mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Terkait pelaksanaan pendidikan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, Suharjo (2006: 1) mengungkapkan bahwa pada pendidikan di Sekolah Dasar (SD) dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan fungsi masing-masing. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan dalam materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan ke siswa yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Taniredja (2013:55) dalam Riyono (2015) model pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan pada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur dan berkelompok sehingga terjadi interaksi secara terbuka diantara anggota kelompok.

Menurut Rofiqoh (2010), pembelajaran kooperatif sangat menekankan adanya kerjasama siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung. Karena setiap siswa dituntut untuk memberikan yang terbaik untuk kelompoknya sehingga siswa termotivasi untuk belajar demi kemajuan kelompoknya dan dirinya sendiri yang pada akhirnya mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Proses pembelajaran memerlukan suatu model yang tepat agar dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dalam suatu pembelajaran akan mendorong guru menyampaikan materi tanpa membuat siswa bosan, siswa dapat tertarik untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 2 Raman Aji dengan mengkaji hasil observasi penelitian pendahuluan di kelas V A dan V B, diperoleh informasi yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu kurang optimalnya pendidik dalam memanfaatkan media serta metode pembelajaran. Penggunaan media dan metode yang belum diterapkan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan metode dan media yang kurang bervariasi ini menyebabkan suasana kurang

kondusif, hal ini juga mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu pembelajaran yang kurang efektif ini, karena dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah. Demikian pula dengan kegiatan berkelompok, peserta didik belum optimal dalam mengembangkan kerja sama antarpeserta didik. Belum optimalnya komunikasi peserta didik menyebabkan peserta didik banyak bermain dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar tematik. Hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) semester ganjil kelas V SD Negeri 2 Raman Aji tahun pelajaran 2019/2020, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil belajar ulangan tengah semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji tahun pelajaran 2019/2020.**

Kelas	KKM	Rata-rata	Jumlah peserta didik	Jumlah peserta didik tuntas	Tuntas (%)	Jumlah peserta didik belum tuntas	Belum tuntas (%)
V A	75	57,9	23	9	39%	14	61%
V B	75	55,5	23	6	26%	17	74%

(Sumber: Dokumentasi administrasi pendidik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji tahun pelajaran 2019/2020)

Pada tabel 1 menunjukkan data nilai ulangan tengah semester, diketahui bahwa pada kelas V A sebanyak 14 peserta didik (61%), dan pada kelas V B sebanyak 17 peserta didik (74%) nilai rata-ratanya masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu <75. Adapun, peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata di atas KKM yaitu >75 pada kelas V A sebanyak 9 peserta didik (39%) dan pada kelas V B sebanyak 6 peserta didik (26%). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji hasil belajarnya masih rendah atau nilai rata-ratanya masih berada di bawah standar KKM yaitu <75.



Data di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi masih jauh dari harapan yang dapat dilihat dari jumlah persentase nilai peserta didik yang belum tuntas lebih besar daripada tingkat ketuntasan peserta didik. Pendidik menjadi salah satu pelaksana pendidikan yang dituntut agar mampu mengembangkan metode dalam proses pembelajaran dan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan metode dan media dalam proses pembelajaran agar dapat membangkitkan minat serta rasa ingin tahu peserta didik, memberikan motivasi, daya tarik dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Metode dan media juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga dapat memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Rahayu (2010) dalam Riyono (2015) model pembelajaran *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar yang dipasangkan ataupun diurutkan menjadi urutan yang logis. Model ini mengutamakan gambar sebagai media penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Arsyad (2014 : 119) adalah “kartu kecil yang berisi gambar, teks, tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar”. Penentuan model dan penggunaan media harus sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan media *flashcard* bisa menjadi alternatif karena model dan media ini mengutamakan gambar sebagai media penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk bekerja sama dan meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap apa yang telah dipelajari. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Picture*

*and Picture* dengan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Raman Aji”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Waktu dalam proses pembelajaran lebih banyak pendidik gunakan untuk menjelaskan materi.
2. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik yang dapat dilihat dari hasil mid semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.
3. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Pendidik belum memanfaatkan model pembelajaran *picture and picture* sebagai media penyampaian materi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi dan dititikberatkan pada pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji?
2. Apakah terdapat perbedaan antara penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* dan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji.
2. Untuk mengetahui perbedaan antara penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* dan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji.

### F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak diantaranya sebagai berikut.

1. Peserta didik  
Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya serta memberikan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*.
2. Pendidik  
Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan pendidik mengenai model pembelajaran *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* yang dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas pendidik dan menambah kemampuan pendidik dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* secara tepat.
3. Kepala Sekolah  
Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* di SD Negeri 2 Raman Aji.

#### 4. Peneliti

Sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penelitian eksperimen dan penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*.

#### 5. Peneliti lain

Sebagai referensi tambahan akan pentingnya penggunaan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi.

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian adalah hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji.
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji tahun pelajaran 2019/2020.
4. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Raman Aji.
5. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

## **II. KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

### **A. Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2010: 28) menjelaskan ada 2 syarat untuk mencapai keberhasilan dalam belajar yaitu :

- 1) Belajar memerlukan sarana dan prasarana yang cukup, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang.
- 2) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian, keterampilan, dan sikap itu mendalam pada peserta didik.

Belajar menurut Parwati (2018: 5) merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan permodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku. Dalam belajar terdapat 3 rumusan yang disebut sebagai inti dari belajar yaitu :

- 1) Belajar menyebabkan perubahan.
- 2) Hasil belajar sepanjang hayat.
- 3) Belajar diperoleh berdasarkan pengalaman.

Sejalan dengan perkembangan cara pandang para ilmuwan Witherington dalam Hanafiah (2010: 5) bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Menurut Sunaryo dalam Komalasari (2010: 2) belajar merupakan suatu

kegiatan di mana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses yang dialami seseorang atau individu dalam melakukan perubahan, baik perubahan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Belajar dapat diperoleh tidak hanya melalui pendidikan formal saja, tetapi melalui pelatihan dan pengalaman yang terjadi pada seseorang.

## **2. Teori Belajar**

Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Terdapat berbagai macam pendapat para ahli mengenai teori belajar dan masing-masing teori berbeda sesuai dengan perkembangan munculnya teori tersebut. Menurut Parwati, dkk. (2018: 52) teori belajar dibagi menjadi 5 yaitu:

- a. Teori belajar behavioristik (Thorndike, dan Skinner)  
Belajar menurut teori behavioristik adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon.
- b. Teori belajar kognitif  
Belajar menurut teori kognitif, belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan disebut sebagai model perseptual.
- c. Teori belajar konstruktivisme (dari Lev S. Vygotsky)  
Belajar menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya.
- d. Teori belajar pemrosesan informasi (dari Robert Mills Gagne)

Teori belajar ini memandang bahwa belajar adalah proses memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak.

e. Teori belajar sosial (dari Albert Bandura)

Teori belajar sosial memandang perilaku seseorang tidak semata-mata refleks otomatis atau stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif seseorang itu sendiri.

Menurut Winataputra (2009: 1.6-6.15) teori belajar dibuat dan disusun untuk menjelaskan keadaan sebenarnya tentang pelaksanaan pendidikan.

Teori belajar dijelaskan sebagai berikut.

a. Teori belajar behavioristik

Teori belajar behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku, khususnya perubahan kapasitas peserta didik untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses pematangan (atau pendewasaan) semata. Perubahan perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberikan beragam pengalaman kepada seseorang.

b. Teori belajar kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa pada dasarnya setiap orang dalam bertingkah laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi tingkat-tingkat perkembangan dan pemahamannya atas dirinya sendiri. Setiap orang memiliki kepercayaan, ide-ide dan prinsip yang dipilih untuk kepentingan dirinya.

c. Teori belajar sosial

Teori ini menjelaskan tentang pengaruh penguatan dari luar diri atau lingkungan seorang peserta didik, dan aktifitas kognitif daridalam diri peserta didik digabungkan dengan filsafat dasar

teori belajar humanistic, yaitu “memanusiakan manusia”, terhadap kemampuan peserta didik belajar melalui cara “*modeling*” atau mencontoh perilaku orang lain.

d. Teori belajar humanistik

Teori belajar humanistik menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana peserta didik mengembangkan kemampuan pribadi yang khas dalam bereaksi terhadap lingkungan sekitar.

e. Teori belajar konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik memaknai belajar sebagai proses mengonstruksi pengetahuan melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang. Hasil belajar dipengaruhi pula oleh tingkat kematangan berpikir, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, serta faktor lainnya seperti konsep diri dan percaya diri dalam proses belajar.

Menurut Yaumi (2013: 28) teori belajar dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Teori belajar behaviorisme

Belajar menurut kaum behavioris adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamayi dari hasil hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.

b. Teori pemrosesan informasi

Teori pemrosesan informasi memandang belajar sebagai suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangka pendek dan memori jangka panjang, dalam hal ini belajar terjadi secara internal dalam diri peserta didik.

c. Teori skema dan muatan kognitif

Teori ini membahas proses belajar yang melibatkan informasi, akomodasi, dan skemata.



d. Teori belajar *situated*

Pandangan umum tentang teori ini adalah jika kita membawa peserta didik pada situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain, di situlah terjadi proses belajar.

e. Teori konstruktivisme

Belajar dalam pandangan konstruktivisme benar-benar menjadi usaha individu dalam mengonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa teori yang mendukung desain pembelajaran ini adalah teori konstruktivisme karena pada teori ini peserta didik mengonstruksi pengetahuannya sendiri dengan pengetahuan yang ada dalam diri peserta didik melalui proses internal dan interaksi dengan peserta didik lainnya. Belajar tidak hanya pendidik yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun peserta didik juga harus berperan aktif dalam membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dimilikinya.

### 3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Menurut Suprihatiningrum (2013: 75) lingkungan yang dimaksud tidak hanya tempat ketika belajar itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Menurut Susanto (2016: 19) pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata Belajar dan Mengajar (BM), Proses Belajar Mengajar (PBM), atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Masitoh (2009: 8) mengungkapkan bahwa di dalam pembelajaran terdapat interaksi peserta didik dan pendidik, melibatkan unsur-unsur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Pentingnya peranan hubungan antara pendidik dan peserta didik dalam

menentukan keberhasilan pembelajaran, maka pendidik dituntut untuk mampu menciptakan hubungan yang positif serta menciptakan suasana yang kondusif agar peserta didik bersedia terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran.

Menurut Rusman (2014: 322) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar untuk saling bertukar informasi yang dilakukan secara sistematis dan teratur. Pembelajaran merupakan implementasi kurikulum di sekolah dari kurikulum yang sudah dirancang dan menuntut aktivitas dan kreativitas pendidik dan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, pengertian pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik untuk menciptakan hubungan positif dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran harus terarah dan terencana dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

#### **4. Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran dan menyajikannya ke dalam sebuah tema atau topik. Pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan di SD dalam Kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang menyebutkan bahwa sesuai dengan standar kompetensi lulusan dan standar isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu.

Menurut Mulyasa (2008: 34) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna

kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadikan pokok pembicaraan sesuai dengan tahap perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna.

Menurut Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penjamin Mutu Pendidikan (BPSDMPK) (2012: 11) pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar/indikator dari standar kompetensi beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan dikemas dalam satu tema. Menurut Rusman (2014: 42) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu konsep pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Tema yang digunakan PENELITI dalam penelitian ini adalah tema 8 lingkungan sahabat kita, subtema 3 usaha pelestarian lingkungan, pembelajaran 4.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran untuk melihat tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Menurut Rahman dan Amri (2014: 44) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Terjadinya perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan peserta didik sebagai hasil belajar dan proses interaksi dengan lingkungannya yang diwujudkan melalui pencapaian hasil belajar.

Menurut Sulistiasih (2018: 23) hasil belajar adalah sejumlah kemampuan (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang telah dikuasai peserta didik setelah selesainya suatu pelaksanaan program pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Kunandar (2013: 62) bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada setiap individu, baik tingkah laku maupun pengetahuannya, apabila hasil belajar yang diberikan pendidik untuk peserta didik dapat tercapai dengan baik, tingkah laku dan pengetahuannya akan berubah menjadi baik. Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses belajar yang dicapai setelah melalui beberapa tahap dalam kurun waktu tertentu, dengan pencapaian yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

## **2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar**

Perkembangan dan hasil belajar dapat berasal dari diri peserta didik itu sendiri maupun pengaruh dari lingkungan. Menurut Munadi dalam Rusman (2012: 124) bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis, sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Wasliman dalam Susanto (2016: 12) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

### **a. Faktor Internal**

Faktor internal merupakan merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Slameto (2010: 54) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

- a. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu itu sendiri, faktor internal terdiri dari,
  1. Faktor Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
  2. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)
  3. Faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar diri individu, faktor eksternal terdiri dari:
  1. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya)
  2. Faktor sekolah (metode mengejar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah)
  3. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat)

Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi belajar peserta didik tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa secara umum ada dua faktor yang memengaruhi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu dan faktor eksternal berasal dari luar diri individu.

### 3. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu setelah melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran. Bloom, dkk. dalam Sulistiasih (2018: 6) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun rincian domain tersebut, antara lain.

- a. Domain kognitif (*cognitif domain*) memiliki 6 jenjang kemampuan yaitu:
  1. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik mengetahui adanya konsep.
  2. Pemahaman (*comprehension*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik memahami dan mengerti tentang materi pelajaran.
  3. Penerapan (*application*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan ide ide dan teori dalam situasi yang konkret.
  4. Analisis (*analysis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menguraikan suatu keadaan tertentu.
  5. Sintesis (*synthesis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menghasilkan sesuatu yang baru.
  6. Evaluasi (*evaluation*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik dapat mengevaluasi suatu keadaan.
- b. Domain afektif (*affective domain*) terdiri atas beberapa jenjang kemampuan yaitu,
  1. Kemauan menerima (*receiving*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik peka terhadap fenomena.
  2. Kemauan menanggapi atau menjawab (*responding*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik tidak hanya peka terhadap suatu fenomena, tetapi juga bereaksi.
  3. Menilai (*valuing*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menilai suatu objek.

4. Organisasi (*organization*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menyatukan nilai yang berbeda.
- c. Domain psikomotor (*psychomotor domain*) kata kerja yang digunakan yaitu:
  - a) Meniru merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamatinya.
  - b) Memanipulasi merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan.
  - c) Pengalamiahan merupakan suatu penampilan tindakan yang telah menjadi suatu kebiasaan.
  - d) Artikulasi merupakan suatu tahap seseorang dapat melakukan suatu Keterampilan yang lebih kompleks.

Bloom dalam Parwati, dkk. (2018: 25) membagi hasil belajar atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan klasifikasi sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif terdiri dari enam jenjang yaitu, (1) mengingat (*remembering*), (2) memahami/mengerti (*understand*), (3) menerapkan (*applying*), (4) menganalisis (*analyzing*), (5) mengevaluasi (*evaluating*), dan (5) menciptakan (*creating*).
- b. Ranah afektif terdiri dari 5 jenjang yaitu, (1) penerimaan (*receiving*), (2) penganggapan (*responding*), (3) penghargaan (*valuing*) (4) pengorganisasian (*organization*), dan (5) penjatidirian (*characterization*).
- c. Ranah psikomotor terdiri dari 7 jenjang yaitu, (1) persepsi (*perception*), (2) kesiapan (*set*), (3) respon pemimpin (*guided response*), (4) mekanisme (*mechanism*), (5) respon tampak yang kompleks (*complex overt response*), (6) penyesuaian (*adaptation*), dan (7) penciptaan (*origination*).

Berdasarkan macam-macam hasil belajar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa macam-macam hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup pengetahuan, ranah afektif mencakup sikap, dan ranah psikomotorik mencakup keterampilan.

## **C. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **1. Model Pembelajaran Kooperatif**

*Cooperative Learning* merupakan suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok. Suprijono (2010: 54) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang telah dipimpin oleh pendidik atau diarahkan oleh pendidik, di mana pendidik menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Menurut Rusman (2011: 202) *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Menurut Huda (2014: 32) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif mengacu pada pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk saling bekerja sama dan memiliki interaksi positif dalam memahami suatu materi dan bahan pembelajaran. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari empat sampai enam



orang dengan struktur yang bersifat heterogen dan pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang telah dirumuskan.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Menurut Rusman (2012: 206) perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pembelajaran secara tim  
Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan.
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif  
Fungsi manajemen sebagai perencana melaksanakan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan fungsi sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.
- c. Kemauan untuk bekerja sama  
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.
- d. Keterampilan bekerja sama  
Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dengan anggota lain.

Menurut Slavin dalam Isjoni (2013: 21) ada tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

a. Penghargaan kelompok

Model kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor diatas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.

b. Pertanggungjawaban individu

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota kelompok siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Model kooperatif menggunakan metode *scoring* yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh peserta didik dari yang terdahulu. Penggunaan metode *scoring* ini untuk peserta didik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik untuk kelompoknya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu, keterampilan bekerja sama secara tim, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan. Pembelajaran kooperatif dikarakteristikan sebagai pembelajaran kelompok, di dalam kelompok tersebut diharapkan setiap peserta didik dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat dan dapat memberi kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

### 3. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe atau jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Semua pembelajaran kooperatif pada dasarnya sesuai dengan prinsipnya. Trianto (2009 : 67-87) menyatakan bahwa terdapat tujuh macam model pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. *Student Teams Achievement Division (STAD)*, merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah tiap anggota 4-5 orang secara heterogen.
- b. *Jigsaw*, merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok pakar dan kelompok awal, dimana setiap kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagian akademik dari semua bahan akademik yang diberikan pendidik.
- c. *Group Investigation (GI)* merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok karena peserta didik terlibat dalam perencanaan baik topik yang dipelajari dan bagaimana jalannya penyelidikan peserta didik.
- d. *Picture and picture* merupakan model pembelajaran yang kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.
- e. *Number Head Together (NHT)*, merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi peserta didik dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.
- f. *Team Games Tournament (TGT)*, model ini memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim peserta didik.

- g. *Think Pair Share* (TPS) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi peserta didik.

Menurut Suprijono (2015: 108) jenis-jenis model pembelajaran kooperatif di antaranya (a) *jigsaw*, (b) *think pair share*, (c) *number heads together*, (d) *group investigation*, (e) *picture and picture*, (f) *make a match*, (g) *listening team*, (h) *inside outside circle*, (i) *bamboo dancing*, (j) *point counter point*, dan (k) *the 18 of two*. Menurut Komalasari (2014: 62) terdapat beberapa model pembelajaran *cooperative learning* yaitu model *jigsaw*, STAD (*Student Team Achievement Division*), NHT (*Number Head Together*), TGT (*Teams Games Tournaments*), *Make A Match*, dan *Picture and Picture*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar kelas V, karena model ini sangat sederhana, menarik, dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Model ini memungkinkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

#### **D. Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and Picture***

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture***

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Shohimin (2017: 122) menyatakan model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran, gambar dapat membantu pendidik mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Menurut Suprijono (2010: 90) model *picture and picture* merupakan pembelajaran yang menitikberatkan gambar sebagai media penanaman suatu konsep tertentu gambar yang disajikan atau diberikan menjadi faktor

utama dalam proses pembelajaran karena peserta didik akan belajar memahami suatu konsep atau fakta dengan cara mendeskripsikan dan menceritakan gambar yang diberikan berdasarkan ide atau gagasannya. Menurut Hamdani (2011: 89) model pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif model pembelajaran *picture and picture* mengandalkan gambar sebagai media proses pembelajarannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang menggunakan gambar sebagai media perantara untuk menyampaikan materi. Media gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran, media gambar yang digunakan disusun atau diurutkan secara logis hingga membentuk sesuatu yang bermakna.

## **2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture***

Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memiliki langkah-langkah atau tahap-tahap yang pada umumnya merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran. Menurut Suprijono (2012: 125) langkah-langkah pembelajaran model *picture and picture*, yaitu:

- a. Pendidik menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Pendidik menyajikan materi sebagai pengantar.
- c. Pendidik memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi kepada peserta didik secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- d. Pendidik menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- e. Dari alasan/urutan gambar tersebut pendidik memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

- f. Peserta didik diajak untuk menyimpulkan atau merangkum materi.

Langkah-langkah pembelajaran model *picture and picture* menurut Hamdani (2010: 120) antara lain:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
- c. Guru menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
- d. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk.
- e. memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- f. Guru menanyakan atau alasan dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- g. Dari alasan atau urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- h. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* yang dikemukakan oleh para ahli di atas, peneliti menerapkan langkah-langkah menurut Hamdani (2010: 120) dalam pembelajaran di kelas eksperimen. Karena langkah-langkah yang disampaikan jelas dan lengkap yang terdiri dari persiapan, kegiatan inti, dan tindak lanjut.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Shohimin (2017: 125) kelebihan dan kekurangan model *picture and picture* mencakup beberapa hal yaitu:

- a. Kelebihan model *picture and picture*
  - 1. Memudahkan peserta didik untuk memahami apa yang dimaksud oleh pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran.

2. Peserta didik cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar.
  3. Peserta didik dapat membaca satu persatu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar-gambar yang diberikan.
  4. Peserta didik lebih berkonsentrasi dan merasa asik karena tugas yang diberikan oleh pendidik berkaitan dengan permainannya sehari-hari, yakni bermain gambar.
  5. Adanya saling kompetensi antar kelompok dalam penyusunan gambar yang telah dipersiapkan oleh pendidik sehingga suasana kelas terasa hidup.
  6. Peserta didik lebih kuat mengingat konsep-konsep atau bacaan yang ada pada gambar.
- b. Kekurangan model *picture and picture*
- 1) Memakan banyak waktu.
  - 2) Banyak peserta didik yang pasif.
  - 3) Harus mempersiapkan banyak alat dan bahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan dengan model tersebut.
  - 4) Peserta didik khawatir akan terjadi kekacauan dikelas.
  - 5) Membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Menurut Istarani (2011: 8) kelebihan dan kekurangan model *picture and picture* mencakup beberapa hal yaitu:

- a. Kelebihan model *picture and picture*
- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran pendidik menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi singkat terlebih dahulu.
  - 2) Peserta didik lebih cepat menangkap materi ajar karena pendidik menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.

- 3) Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir peserta didik karena peserta didik disuruh pendidik untuk menganalisa gambar yang ada.
- b. Kekurangan model *picture and picture*
- 1) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
  - 2) Baik pendidik dan peserta didik kurang terbiasa menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam pembahasan suatu materi pembelajaran.
  - 3) Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* yang dikemukakan oleh para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *picture and picture* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model ini akan digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Kemudian, untuk mengatasi kekurangan model ini, akan dilakukan pembentukan kelompok secara heterogen agar anak yang kurang aktif dapat berinteraksi dengan anak yang aktif, begitu juga dengan anak yang pandai akan dicampur dengan anak yang kurang pandai.

## **E. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Sanjaya (2014: 57) berpendapat bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain-lain.



Menurut Djamarah dan Zain, (2013: 121) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Faturrohman dan Sutikno (2011: 65) menyatakan media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Mudlofir dan Rusydiyah (2016: 124) menyatakan media pembelajaran adalah sebagai perantara pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa berbentuk cetak maupun noncetak.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2007: 3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, Keterampilan, atau sikap. Adapun menurut Briggs dalam Sadiman, dkk. (2011: 6) media adalah sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, media adalah sumber informasi yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Adanya media sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran guna merangsang pikiran, kemampuan, keterampilan, sehingga peserta didik akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran pun akan terasa sangat menarik dan menyenangkan.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran, sehingga media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi yang cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses

pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam Sundayana (2016: 9) ada tiga fungsi utama media pembelajaran.

1. Memotivasi minat atau tindakan. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang.
3. Memberi instruksi. Untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Degeng dalam Mudlofir (2016: 128) secara garis besar fungsi media adalah sebagai berikut.

1. Menghindari terjadinya verbalisme.
2. Membangkitkan minat/motivasi.
3. Menarik perhatian peserta didik.
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran.
5. Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar
6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Adanya media dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

### **3. Karakteristik Media Pembelajaran**

Karakteristik atau ciri khas media pembelajaran berbeda dengan tujuan dan pengelompokkannya. Menurut Sanjaya (2008: 213) karakteristik beberapa media pembelajaran visual yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu, media grafis (visual diam) karakteristik dari media

grafis ini 1) melibatkan indera penglihatan, b) relatif murah ditinjau dari segi biayanya dan, c) relatif sederhana dan mudah pembuatannya.

Menurut Arsyad (2007: 31) karakteristik media pembelajaran audio visual adalah:

Media audio visual

- a) Biasanya bersifat linear.
- b) Menyajikan visual yang dinamis.
- c) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behavioris dan kognitif.
- f) Umumnya berorientasi kepada pendidik dengan tingkat pelibatan interaktif peserta didik yang rendah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran merupakan media yang digunakan oleh pendidik yang dirancang sedemikian rupa menarik agar dapat bermanfaat dan mudah dipahami bagi penggunaannya.

#### **4. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3-4) yaitu:

- a. Media dua dimensi seperti gambar, pot, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti film, strip, dan lain-lain.
- d. Lingkungan.

Seel dan Glasgow dalam Arsyad, A (2011: 35) menyatakan jenis media dibagi menjadi dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut.

- a. Media Tradisional
  1. Media visual diam yang diproyeksikan.
  2. Media visual diam yang tak diproyeksikan ; gambar, papan flannel, foto, dan lain-lain.
  3. Media audio : rekaman piringan,pita, kaset.
  4. Multimedia : tape.
  5. Media visual dinamis yang diproyeksikan : video, film, televisi.
  6. Media cetak : buku, modul, majalah, dan lain-lain.
  7. Media realita : model, manipulative (peta, boneka).
- b. Media Teknologi Mutakhir
  1. Media berbasis telekomunikasi.
  2. Media berbasis mikroprosesor.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang dipaparkan para ahli di atas, media *flashcard* termasuk ke dalam media pembelajaran grafis/visual karena media ini menggunakan kartu bergambar dalam menyampaikan informasi sehingga media ini bersifat tak dapat diproyeksikan. Penelitian ini menggunakan media *flashcard* dengan bantuan papan flanel sebagai penunjang model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*.

## **F. *Flashcard***

### **1. Pengertian *Flashcard***

*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Menurut Susilana (2009: 94) gambar-gambar pada kartu bisa dibuat menggunakan tangan, bisa dari foto ataupun bisa memanfaatkan gambar yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran *flashcard*. Gambar yang terdapat pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan gambar yang dicantumkan.

Menurut Yetti dalam Ratnawuri (2017: 4) *flashcard* merupakan suatu media yang menggunakan gambar-gambar yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil dan cara menunjukkan dengan membalik satu persatu. *Flashcard* sangat cocok untuk pembelajaran dengan menggunakan *pictue and picture* berbantu media *flashcard* peserta didik dapat lebih memahami dengan baik dan cepat mengungkapkan materi karena peserta didik belajar untuk memecahkan masalah sehingga hasil belajar peserta didik mengalami perubahan perilaku yang relevan.

Kartu huruf, kartu gambar, dan kartu angka merupakan bagian dari *flashcard*. Menurut Ambarini (2006: 35) kartu huruf merupakan kumpulan kartu yang di dalamnya terdapat huruf-huruf dari A-Z dan diberi gambar serta kata untuk mendukung anak paham dan hafal abjad A hingga Z.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang berisi informasi dan gambar-gambar edukatif guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik. Kartu huruf tersebut disertai dengan tulisan dari makna gambar yang ada pada kartu agar memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami penyampaian informasi.

## **2. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flashcard***

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks atau simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks atau simbol yang ada pada kartu, serta membangun pikiran dan minat peserta didik dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan peserta didik memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. Menurut Riyana, dkk. (2009: 95) langkah-langkah dalam penggunaan

media *flashcard* yaitu:.

- a) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke peserta didik.
- b) Cabut kartu satu persatu setelah pendidik selesai menerangkan.
- c) Berikan kartu-kartu yang telah dipegangkan kepada peserta didik yang dekat dengan pendidik. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mengamati.
- d) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik, (b) siapkan peserta didik yang akan berlomba, (c) pendidik memerintahkan peserta didik untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut peserta didik kembali ke tempat semula/start, (e) peserta didik menjelaskan isi kartu tersebut.

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam menerapkan media pembelajaran *flashcard* menurut Arsyad (2009: 8) yaitu, gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita disajikan secara berurutan. Tujuannya agar peserta didik saling mengungkapkan kegiatan yang dilakukan apabila gambar dirangkaikan menjadi satu. Adapun langkah-langkah yang dilakukan antara lain.

- a. Pendidik meminta bantuan dari beberapa peserta didik untuk maju ke depan kelas dan memegang kartu bergambar yang jumlahnya sesuai dengan urutan tata cara melakukan sebuah kegiatan.
- b. Kartu dipegang setinggi dada dan menghadap ke arah peserta didik yang duduk di bangku. Peserta didik yang berada di depan kelas berdiri sesuai dengan urutan nomor yang tertera pada setiap kartu.

- c. Pendidik bertanya pada peserta didik mengenai gambar yang ditampilkan di depan kelas sebagai stimulus agar peserta didik aktif di dalam kelas.
- d. Pendidik meminta peserta didik yang maju untuk duduk kembali, kemudian gambar di tempel di papan depan kelas.
- e. Peserta didik diminta menuliskan gagasannya berdasarkan gambar yang ditempel di depan kelas.
- f. Dari beberapa gagasan yang ditulis, dibentuklah sebuah kerangka teks.
- g. Selanjutnya, peserta didik diminta mengembangkan kerangka teks tersebut dan merangkainya menjadi sebuah tulisan. Peserta didik menulis sebuah teks dengan gambar sebagai panduannya agar dapat menulis dengan baik dan runtut.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* dalam pemberian tugas dilakukan dengan menempelkan gambar-gambar pada dinding papan flanel. Penggunaan media *flashcard* ini dipadukan dengan metode *picture and picture* dalam penggunaannya, gambar yang sudah ditempel pada *flashcard* ini akan diacak kemudian peserta didik diminta untuk menyusun gambar tersebut menjadi urutan yang logis.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard***

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan sesuai dengan tujuan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, karena tidak ada satupun media pembelajaran yang sempurna. Menurut Susilana (2009: 94) adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *flashcard* yaitu:

- a. Kelebihan *flashcard*
  - 1) Mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja.

- 2) Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya media *flashcard* sangat praktis, dalam penggunaan media ini pendidik tidak perlu memiliki keahlian khusus.
  - 3) Mudah diingat, karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut.
  - 4) Menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, selain kemampuan kognitif juga untuk melatih ketangkasan.
- b. Kekurangan *flashcard*
- 1) Media *flashcard* tidak tahan lama karena hanya terbuat dari bahan kertas.
  - 2) Media *flashcard* kurang cocok untuk pemecahan masalah dalam kelompok besar.
  - 3) Media *flashcard* hanya dapat digunakan untuk satu materi pelajaran.
  - 4) Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2001: 87), kelebihan media *flashcard* antara lain.

- a. Kelebihan media *flashcard*
  - 1) Konkret, mengurangi terjadinya verbalisme.
  - 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
  - 3) Mengatasi kemampuan panca indra manusia.
  - 4) Dapat menjelaskan suatu permasalahan, murah, dan mudah didapat.
  - 5) Mudah digunakan, baik secara perorangan maupun kelompok.
- b. Kekurangan media *flashcard*
  - 1) Digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil.
  - 2) Memerlukan perawatan yang teliti karena dikhawatirkan kartu akan tercecer dan hilang.



Media *flashcard* juga memiliki kekurangan seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (2012: 31) antara lain.

- a. Kelebihan media *flashcard*
  - 1) Sifatnya konkret.
  - 2) Gambarnya mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
  - 3) Dapat mengatasi keterbatasan kita.
  - 4) Dapat memperjelas masalah.
  - 5) Murah harganya dan mudah didapat serta mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.
- b. Kekurangan media *flashcard*
  - 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
  - 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
  - 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* yaitu mudah dibawa karena ukurannya tidak terlalu besar, mudah dibuat, praktik, dan mudah diingat karena menyajikan informasi yang singkat, serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Kekurangan media *flashcard* tidak tahan lama karena hanya terbuat dari bahan kertas, media *flashcard* hanya dapat digunakan untuk 1 materi pembelajaran, serta ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

## **G. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan topik yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Dewi (2013) di SDN Bringin 02 Semarang. Pengaruh model pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi peserta didik kelas 2. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Keterampilan menulis deksripsi melalui penerapan model *picture and picture* pada peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada hasil belajar peserta didik prasiklus didapatkan data sebanyak 12 peserta

didik yang mengalami ketuntasan belajar, sedangkan 20 peserta didik tidak tuntas belajar, pencapaian ketuntasan belajar klasikal hanya sebesar 38%.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada variabel bebas yang digunakan yaitu strategi *picture and picture*. Jenis penelitiannya menggunakan penelitian eksperimen, sedangkan perbedaannya pada penelitian Dewi (2013) variabel terikatnya yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi sedangkan pada variabel terikatnya untuk mengamati hasil belajar tematik dengan berbantu media *flashcard*.

2. Eni (2016) di SDN Lengkong Besar. Pengaruh model *picture and picture* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Paparan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil belajar peserta didik prasiklus ketuntasannya hanya mencapai 55% peserta didik yang mampu memenuhi standar KKM dari 36 peserta didik, sedangkan pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai ketuntasan hasil belajar sekitar 70%.

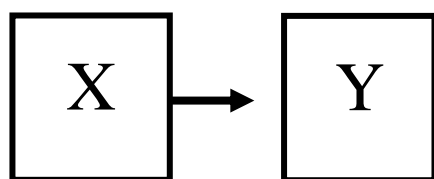
Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada variabel bebas yang digunakan yaitu strategi *picture and picture*. Variabel terikatnya yaitu hasil belajar dan jenis penelitiannya menggunakan penelitian eksperimen, sedangkan perbedaan pada penelitian ini menggunakan pembelajaran tematik dengan berbantu media *flashcard*.

## H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Sugiyono (2016: 91) kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antarvariabel yang akan diteliti sehingga perlu dijelaskan hubungan antar variabel *independent* dan *dependent*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*, sedangkan variabel terkaitnya adalah hasil belajar tematik peserta didik. Masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik, kurangnya inovasi dalam penggunaan model serta media yang dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dipahami peserta didik membutuhkan inovasi serta penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat agar hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian eksperimen pada kelas V dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok yang baik serta dapat menemukan suatu konsep sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Gambaran kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. Kerangka pikir variabel penelitian**

Keterangan

X = Variabel bebas (model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*)

Y = Variabel terikat (hasil belajar tematik)

→ = Pengaruh antarvariabel

(Sumber: Sugiyono, 2016: 68)

## I. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji.
2. Terdapat perbedaan antara penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* dan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015: 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian eksperimen terdapat 2 jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas merupakan suatu variabel yang dijadikan acuan dalam variabel penyebab yang kiranya akan membuat suatu perbedaan yang biasa disebut X. Sedangkan variabel terikat adalah suatu variabel yang menjadi acuan terhadap hasil dari studi dan biasanya disebut Y. Penelitian ini sendiri memiliki objek penelitian berupa pengaruh model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* yang berperan sebagai variabel bebas atau X dan hasil belajar yang menjadi variabel terikat atau Y.

Desain yang dipakai dalam penelitian eksperimen ini adalah desain *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat penerapan berupa model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*.

Sugiyono (2010: 116) menjelaskan bahwa *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.

O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

**Gambar 2. Desain penelitian**

Keterangan :

- O<sub>1</sub> = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan X (eksperimen).  
 O<sub>2</sub> = nilai *posttest* kelompok yang perlakuan X (eksperimen).  
 O<sub>3</sub> = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan X (kontrol).  
 O<sub>4</sub> = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan X (kontrol).  
 X<sub>1</sub> = perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*.  
 X<sub>2</sub> = perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu :

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan :

- Y<sub>1</sub> = Hasil belajar peserta didik yang mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*.  
 Y<sub>2</sub> = Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Penggunaan *pretest* pada O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui dasar penentuan perubahan yang terjadi di antara kelas yang diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan. Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh perlakuan dari X maka digunakan O<sub>2</sub>-O<sub>1</sub> untuk mencari perbedaan skor, sedangkan untuk O<sub>4</sub>-O<sub>3</sub> digunakan sebagai penentu skor untuk kelompok kontrol.

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang akan diterapkan selama penelitian. Berikut ini prosedur yang digunakan dalam penelitian.

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan di SD Negeri 2 Raman Aji untuk mengetahui kondisi peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen data berupa tes pilihan jamak dan membuat lembar observasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*.
4. Mengujicoba instrumen tes kepada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Utara.
5. Menganalisis data hasil uji instrumen untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel.
6. Memberikan satu kali *pretest* kepada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.
7. Mengadakan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* dengan memberikan perlakuan sebanyak dua kali pertemuan pada masing-masing kelas. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan saintifik.
8. Memberikan satu kali *posttest* kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.
9. Menganalisis data hasil penelitian dengan bantuan *Ms. Office Excel 2010* untuk mencari perbedaan hasil penelitian, sehingga dapat diketahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji.
10. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **C. Setting Penelitian**

#### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 2 Raman Aji.

#### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Raman Aji, Jalan Merdeka No. 10 Kota Raman, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur.

#### **3. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi Penelitian**

Populasi penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Arikunto (2014: 102) populasi adalah keseluruhan populasi penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada di dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Menurut Sugiyono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji tahun 2019/2020 dengan jumlah peserta didik sebanyak 46 siswa. Data populasi dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut.



**Tabel 2. Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji tahun pelajaran 2019/2020.**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Laki-laki	Perempuan
1.	V A	23	15	8
2.	V B	23	13	10
	$\Sigma$	46	28	18

(Sumber: Pendidik Kelas V SD Negeri 2 Raman Aji)

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh data bahwa peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji berjumlah 46 orang. Kelas V A berjumlah 23 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan, kelas V B berjumlah 23 peserta didik yang terdiri 13 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, dalam penelitian apabila Peneliti menggunakan sampel maka ia hanya mengambil sebagian populasi yang ada untuk dijadikan subjek penelitian. Menurut Arikunto (2014: 104) teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena tujuan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang masing-masing kelas terdiri dari 23 peserta didik. Pertimbangan memilih sampel dengan melihat dari jumlah rata-rata hasil belajar *mid* semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020, yaitu kelas V B yang memiliki rata-rata yang lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata kelas V A, maka kelas V A dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas V B dijadikan sebagai kelas kontrol. Total sampel dalam penelitian ini adalah 46 peserta didik yang terdiri dari kelas V A dan V B.

## E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

### 1. Pengertian Variabel Penelitian

Salah satu tahapan penting dalam proses penelitian adalah penentuan variabel. Menurut Sugiyono (2015: 60) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Sugiyono (2015: 39) penelitian yang dilaksanakan ini ada dua macam variabel penelitian yaitu variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat).

#### a) Variabel bebas (*independent*)

Variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* (X).

#### b) Variabel terikat (*dependent*).

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kelas V SD Negeri 2 Raman Aji (Y). Hasil belajar adalah faktor yang diamati oleh peneliti dalam penelitiannya untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*.

### 2. Definisi Operasional Variabel

#### a. Model *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* dengan Media *Flashcard* (X)

Model *cooperative learning* tipe *picture and picture* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang menggunakan gambar sebagai media perantara untuk menyampaikan materi, kemudian media gambar tersebut disusun atau diurutkan secara logis hingga membentuk sesuatu yang bermakna. Media *flashcard* adalah media pembelajaran

berbentuk kartu bergambar yang berisi informasi dan gambar-gambar edukatif guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik. Menurut Shohimin (2017: 122) langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *picture and picture* yaitu:

- a. Pendidik menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Menyajikan materi sebagai pengantar.
- c. Pendidik menunjuk atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan yang berkaitan dengan materi.
- d. Pendidik menunjuk atau memanggil peserta didik secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- e. Pendidik menanyakan alasan atau dasar pikiran urutan gambar tersebut.
- f. Dari alasan urutan gambar tersebut pendidik memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- g. Kesimpulan dan rangkuman.

## **2. Hasil Belajar (Y)**

Hasil belajar dapat memberikan dampak perubahan pada setiap individu, baik tingkah laku maupun pengetahuannya, apabila hasil belajar yang diberikan pendidik untuk peserta didik dapat tercapai dengan baik tingkah laku dan pengetahuannya akan berubah menjadi baik.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Tes**

Serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur Keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Arikunto dalam Sopiah (2010: 150) menjelaskan bahwa teknik tes merupakan alat pengumpul data pada

hasil belajar kognitif dalam penelitian ini menggunakan lembar evaluasi. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berupa pengetahuan pada pembelajaran tematik dengan penerapan model *cooperative learning tipe picture and picture* dengan media *flashcard*.

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan hasil belajar ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Hasil belajar peserta didik dihitung berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimum.

## **2. Teknik Nontes**

Teknik nontes merupakan teknik penilaian dengan tidak menggunakan tes. Teknik ini umumnya digunakan untuk menilai keterampilan (psikomotor) maupun sikap (afektif) yang berhubungan dengan kegiatan belajar dalam pendidikan baik secara individu maupun kelompok. Adapun teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

### **a. Observasi**

Proses pencatatan pola perilaku subjek (orang), objek (benda), atau kegiatan yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti. Menurut Indriantoro dalam Sopiah (2010: 152) teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Teknik ini digunakan oleh peneliti untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *picture and picture*.

### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik untuk memperkuat data penelitian.

Menurut Fathoni (2011: 112) menjelaskan teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden, seperti yang dilakukan oleh seseorang psikolog dalam meneliti perkembangan seorang klien melalui catatan pribadinya. Teknik dokumentasi yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai *mid* semester ganjil peserta didik kelas V, sarana dan prasarana sekolah serta dokumentasi pelaksanaan kegiatan penelitian yang sedang berlangsung.

## G. Instrumen Penelitian

### 1. Jenis Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan instrumen tes. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan jamak. Soal pilihan jamak adalah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan jamak terdiri atas.

1. *Stem* : Suatu pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan
2. *Option* : Sejumlah pilihan atau alternatif
3. Kunci : Jawaban yang benar atau paling tepat
4. Pengecoh : Jawaban-jawaban lain selain kunci

Bentuk tes yang diberikan berupa pilihan jamak berjumlah 40 butir soal sebelum uji instrumen yang memiliki *option* a sampai d. Setelah diujikan kepada peserta didik hanya ada 20 butir soal yang valid, tes ini diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebanyak 1 kali yaitu *pretest* dan *posttest*.

### 2. Uji Instrumen

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian haruslah mampu menjamin bahwa instrumen tes yang digunakan berkualitas. Untuk itu,

maka tes yang akan digunakan mengikuti langkah-langkah penyusunan soal yaitu.

**a. Uji Coba Instrumen Tes**

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, soal tes terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Raman Utara yang memiliki karakteristik sama yaitu memiliki akreditasi A, strata pendidik kelas V S1 dan Kriteria Ketuntasan Minimumnya (KKM) 75. Adapun kisi-kisi penyusunan soal tes adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Kisi-kisi instrumen tes**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Ranah Kognitif</b>	<b>Butir Soal</b>
<b>Bahasa Indonesia</b> 3.9 Memahami penggunaan ejaan dalam teks bacaan	3.9.1 Mengetahui penggunaan ejaan yang tepat pada sebuah kalimat.	C1	5 6 12
	3.9.2 Mengidentifikasi penggunaan ejaan yang tepat pada sebuah teks.	C2	2 7 20 21
	3.9.3 Menelaah hal-hal penting dari suatu teks bacaan	C4	1 3 4 11 13 18 22
<b>IPS</b> 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam	3.4.1 Memahami upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	C2	8 9 10 14 16 17
	3.4.2 Mengidentifikasi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan	C2	23 25 30 31 32 37 38

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Ranah Kognitif</b>	<b>Butir Soal</b>
mempertahankan kedaulatannya.	kedaulatan bangsa indonesia.		
PPKn 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Menentukan keberagaman sosial budaya masyarakat	C3	15 24 26 27 33
	3.3.2 Menganalisis keberagaman sosial budaya masyarakat	C4	28 29 34 35 36 39 40
Jumlah Soal			40

#### **b. Uji Persyaratan Instrumen Tes**

Setelah instrumen tes tersusun, kemudian diujicobakan kepada peserta didik yang tidak termasuk dalam sampel. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 40 butir. Tes uji coba ini dilakukan pada kelas V SD Negeri 1 Raman Utara karena sama-sama menggunakan Kurikulum 2013, akreditasi yang sama yaitu akreditasi A, strata pendidik kelas V sama-sama S1, dan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelas V sama-sama 75. Pendidik mengajar menggunakan metode yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintifik dan metode pembelajaran yang digunakan bervariasi.

##### **1) Uji Validitas**

Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Sudjarwo (2009: 224) validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas instrumen tes yang digunakan adalah validitas isi, yakni ditinjau dari kesesuaian

isi instrumen tes dengan isi kurikulum yang hendak diukur. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
2. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
3. Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan pendidik untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator

Pengujian validitas soal dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment*. Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

N = jumlah responden

X = skor mentah variabel X

Y = skor mentah variabel Y

$\sum X$  = jumlah skor jawaban benar (X)

$\sum Y$  = jumlah skor jawaban salah (Y)

(Sumber: Muncarno, 2017: 57)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid.

**Tabel 4. Klasifikasi validitas**

Kriteria Validitas	Keterangan
$0.00 > r_{xy}$	Tidak Valid
$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat Rendah
$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah



Kriteria Validitas	Keterangan
$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang
$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi
$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat Tinggi

(Sumber: Iskandar dalam Handani dan Harun, 2015: 197)

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 soal dan butir soal yang tidak valid sebanyak 20 soal (lampiran 31 halaman 148). Berikut tabel hasil uji validitas soal.

**Tabel 5. Hasil uji validitas butir soal**

No. Item		r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
1		0.139	0.413	Drop	Sangat Rendah
2	1	0.478	0.413	Valid	Sedang
3		0.240	0.413	Drop	Rendah
4	2	0.486	0.413	Valid	Sedang
5		0.250	0.413	Drop	Rendah
6		0.076	0.413	Drop	Sangat Rendah
7		0.314	0.413	Drop	Rendah
8		0.258	0.413	Drop	Rendah
9	3	0.589	0.413	Valid	Sedang
10	4	0.430	0.413	Valid	Sedang
11	5	0.484	0.413	Valid	Sedang
12	6	0.434	0.413	Valid	Sedang
13	7	0.416	0.413	Valid	Sedang
14		0.001	0.413	Drop	Sangat Rendah
15		0.377	0.413	Drop	Rendah
16	8	0.491	0.413	Valid	Sedang
17	9	0.517	0.413	Valid	Sedang
18		0.240	0.413	Drop	Rendah
19	10	0.451	0.413	Valid	Sedang
20		0.378	0.413	Drop	Rendah
21		0.303	0.413	Drop	Rendah
22		0.151	0.413	Drop	Sangat Rendah
23	11	0.528	0.413	Valid	Sedang
24		0.313	0.413	Drop	Rendah

No. Item		r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
25	12	0.426	0.413	Valid	Sedang
26	13	0.453	0.413	Valid	Sedang
27	14	0.509	0.413	Valid	Sedang
28	15	0.559	0.413	Valid	Sedang
29		0.308	0.413	Drop	Rendah
30		0.293	0.413	Drop	Rendah
31	16	0.615	0.413	Valid	Tinggi
32		0.303	0.413	Drop	Rendah
33	17	0.666	0.413	Valid	Tinggi
34		0.329	0.413	Drop	Rendah
35		0.364	0.413	Drop	Rendah
36	18	0.443	0.413	Valid	Sedang
37		0.321	0.413	Drop	Rendah
38	19	0.441	0.413	Valid	Sedang
39	20	0.463	0.413	Valid	Sedang
40		0.376	0.413	Drop	Rendah

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 butir soal yaitu pada nomor 2,4,9,10,11,12,13,16, 17,19,23,25,26,27,28,31,33,36,38,39 dan butir soal yang drop sebanyak 20 soal. Peneliti menetapkan 20 soal tersebut menjadi soal *pretest* dan *posttest*, dengan mempertimbangkan dan menyesuaikan kisi-kisi soal tes.

## 2) Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013: 221) realibilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Suatu ts dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Menghitung reliabelitas digunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum p q}{s^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antar  $p$  dan  $q$

$n$  = banyaknya/jumlah item

$s$  = standar deviasi dari tes

(Sumber: Kasmadi dan Sunariah, 2014: 166)

Penghitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan *microsoft office excel 2010*. Kemudian hasil dari perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 6. Koefisien reliabilitas**

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80-1,00	Sangat kuat
2	0,60-0,79	Kuat
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0,00-0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2012: 231)

Perhitungan uji reliabilitas dari 20 butir soal yang valid memperoleh  $r_{11}$  sebesar 0,86 (lampiran 33 halaman 153). Harga  $r_{11}$  tersebut dibandingkan dengan koefisien reliabilitas dan diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai tingkat reliabilitas “Sangat Kuat”.

## H. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji pada

penggunaan model kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* di kelompok eksperimen dan pendekatan saintifik di kelompok kontrol.

### 1. Teknik Analisis Data Hasil Belajar

Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan melalui penilaian sebagai berikut.

a. Nilai hasil belajar kognitif peserta didik secara individu

Rumus nilai hasil belajar kognitif peserta didik secara individu adalah sebagai berikut.

$$NS = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NS = Nilai yang diperoleh peserta didik (nilai yang dicari)

R = Jumlah skor/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Arikunto, 2010: 236)

b. Nilai rata-rata kelas

Rumus nilai rata-rata kelas sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah nilai yang diperoleh peserta didik

N = Jumlah peserta didik

(Sumber: Arikunto, 2010: 264)

c. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}}$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

**Tabel 7. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik**

No	Persentase	Kriteria
1	> 85%	Sangat tinggi
2	65 - 84%	Tinggi
3	45 - 64%	Sedang
4	25 - 44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

d. Nilai *N-Gain*

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kontrol maka diperoleh data berupa *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain* (peningkatan pengetahuan). *Pretest* dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Adapun *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran tentang pengetahuan peserta didik setelah berakhirnya pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga diketahui pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan, untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, digunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

*S<sub>post</sub>* = Skor *posttest*

*S<sub>pre</sub>* = Skor *pretest*

*S<sub>max</sub>* = Skor maximum

**Tabel 8. Klasifikasi nilai *N-gain***

Rentang Nilai	Klasifikasi
$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Arikunto, 2013: 184)

- e. Persentase keterlaksanaan model kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*

Selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* observer menilai keterlaksanaan tiap sintaks tahapan model melalui lembar observasi pendidik dan peserta didik yang telah tersedia dengan memberikan tanda *checklist* selama proses pembelajaran berlangsung. Data tersebut akan dipersentasekan melalui perhitungan berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N}$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$  = Banyaknya aktivitas pendidik/peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

Hasil dari persentase tersebut dapat dikategorikan melalui kriteria pada tabel berikut

**Tabel 9. Interpretasi aktivitas pembelajaran**

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P \leq 20\%$	Kurang sekali
$20\% \leq P \leq 40\%$	Kurang
$40\% \leq P \leq 60\%$	Cukup
$60\% \leq P \leq 80\%$	Baik
$80\% \leq P \leq 100\%$	Baik Sekali

(Sumber: Arikunto, 2013: 52)

## 2. Uji Persyaratan Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *liliefors*. Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut.

1) Rumusan hipotesis:

$H_0$  : data berdistribusi normal

$H_a$  : data berdistribusi tidak normal

2) Rumus statistik yang digunakan yaitu rumus *chi-kuadrat*

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = *chi kuadrat*/normalitas sampel

$f_o$  = frekuensi yang diobservasi (diperoleh)

$f_h$  = frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno, 2017: 71)

Untuk mencari  $f_o$  (frekuensi pengamatan) dan  $f_h$  (frekuensi yang diharapkan) membuat langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Membuat daftar distribusi frekuensi.
- 2) Menentukan rentang (R), yaitu data terbesar-data terkecil.
- 3) Menentukan banyak kelas interval (BK) =  $1 + 3,3 \log n$ .
- 4) Menentukan panjang kelas interval ( $i$ ) =  $\frac{R}{BK}$
- 5) Menentukan rata-rata simpangan baku.
- 6) Membuat daftar distribusi frekuensi pengamatan ( $f_o$ ) dan frekuensi harapan ( $f_h$ ).

Kriteria uji yaitu:

Apabila  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$  maka populasi berdistribusi tidak normal.

## b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi

homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

$H_0$  = variansi pada tiap kelompok sama (homogen)

$H_a$  = variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji varian sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2017: 65)

Ketentuan perbandingan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  adalah sebagai berikut.

- 1) Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.
- 2) Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

## 2. Uji Hipotesis

Pengaruh model kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji

Pengujian ini dilakukan melalui pengujian regresi linier sederhana untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard*) terhadap Y (hasil belajar) jika data dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian ini digunakan untuk mencari bukti atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Hipotesis yang diajukan yaitu.

$H_a : r \neq 0$

$H_0 : r = 0$

Analisis dilakukan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan dependen apakah positif atau negatif dan untuk



memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$\bar{Y} = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y' apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

(Sumber: Muncarno, 2017: 105)

Berdasarkan rumus di atas, diterapkan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$ , maka kaidah keputusan yaitu: jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, adapun jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak (Muncarno, 2017: 105-106).

- b. Perbedaan antara penerapan model kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* dan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji

Guna menguji ada tidaknya perbedaan antara penerapan model kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* dan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Raman Aji maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *t-test*. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut.

$$H_a : t \neq 0$$

$$H_o : t = 0$$

Pengujian ini membandingkan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* dengan kelompok kontrol menggunakan pendekatan saintifik, maka uji hipotesis ini menggunakan rumus *independent sampel t-test*. Sampel dari penelitian ini yaitu kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rata-rata nilai *posttest*-nya. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = rata-rata data pada sampel 1

$\bar{X}_2$  = rata-rata data pada sampel 2

$n_1$  = jumlah anggota sampel 1

$n_2$  = jumlah anggota sampel 2

$S_1^2$  = varians sampel 1

$S_2^2$  = varians sampel 2

(Sumber: Muncarno, 2017: 63)

Berdasarkan rumus di atas, diterapkan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasannya ( $dk$ ) =  $n_1 + n_2 - 2$ , maka kaidah keputusan yaitu: jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, adapun jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak. Apabila  $H_a$  diterima berarti terdapat perbedaan.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V B pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn yang ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana serta analisis data menggunakan *N-Gain* yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan kriteria “Sedang”.
3. Terdapat perbedaan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *picture and picture* dengan media *flashcard* dan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar peserta didik kelas V B dan V A pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn yang ditunjukkan dengan analisis data menggunakan uji *t-test*. Selain itu, terdapat perbedaan nilai rata-rata *posstest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menunjukkan kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol (kelompok eksperimen > kelompok kontrol).

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka ada beberapa hal yang perlu peneliti sarankan antara lain sebagai berikut.

### **1. Peserta didik**

Peserta didik diharapkan dapat lebih memperhatikan pendidik saat pembelajaran berlangsung terutama saat penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikan, menjadi peserta didik yang percaya diri dan bertanggung jawab, mencari tahu sendiri penyelesaian permasalahan yang telah diberikan oleh pendidik sehingga terbiasa menghadapi permasalahan dan menyelesaikannya sendiri. Hal ini dapat melatih peserta didik dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar.

### **2. Pendidik**

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang aktif, bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Model *cooperative learning tipe picture and picture* dengan media *flashcard* diharapkan menjadi alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena model ini menyajikan pembelajaran aktif baik secara individu maupun kelompok.

### **3. Kepala Sekolah**

Kepala sekolah diharapkan dapat mengondisikan pihak pendidik untuk menerapkan model *cooperative learning tipe picture and picture* dengan media *flashcard* dalam proses pembelajaran, agar peserta didik lebih terbiasa aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

### **4. Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian menggunakan model *cooperative learning tipe picture and picture* dengan media *flashcard* dapat ditindaklanjuti dengan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas pendukung, langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan dan hasil belajar yang bukan hanya meneliti salah satu domain hasil belajar yaitu

domain kognitif, akan tetapi meneliti tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, Vinca. 2006. *Kartu Pintar Huruf*. Gramedia, Jakarta.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Kurikulum 2013*. PT. Prestasi Pustakaraya, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Perkasa, Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya, Bandung.
- Dewi. 2013. *Pengaruh Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Eni. 2016. *Pengaruh Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips*. (Skripsi). Universitas Pasundan.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fathurrohman, Pupuh, & Sutikno, Sobry. 2011. *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia, Bandung.
- Hanafiah. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Pt Refika Aditama, Bandung.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Pragmatis*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. PT. Alfabeta, Bandung.
- Istarani. 2011. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. Jurnal Publikasi Pendidikan. 4: 1-23
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. PT. Refika Aditama, Bandung.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Departemen Agama Republik Indonesia, Jakarta.
- Mudlofir, dkk. 2016. *Desain pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktek*. PT Rajagrafindo Pesada, Jakarta.
- Mulyasa. 2008. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Rosda Karya, Bandung.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan (Edisi ke 5)*. Arthawarna, Lampung.
- Parwati, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Depok.
- Permendikbud. 2009. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika, Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Raharjo, dkk. 2007. *Cooperative Learning*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ratnawuri. 2017. Penggunaan Model *Cooperative Learning* tipe *Probing Prompting* Berbantu Media *flashcard* terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu. *Journal Nasional* Vol.5. No.1 (2017) 57-63
- Riyana, dkk. 2009. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. CV Wacana Prima, Bandung.
- Riyono, 2015. *Efektivitas Model Pembelajaran Picture and Picture dengan Strategi Inquiri terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. (Online). (<http://journal.unnes.ad.id/sju/index.php/ujbe/article/view/8907/5827>).
- Rofiqoh, Febriyani. 2010. *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS*. (Online). (<respository.uinjkt.ac.id/dspace/123456789/21537/1/febriyanRofiqohFjtk.pdf>)
- Rusman. 2012. *Pembelajaran Tematik*. Rajawali Press, Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Model – Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ Media, Yogyakarta.
- Siregar, Sofyan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana, Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sopiah, dkk. 2010. *Metodologi Penelitian*. Andi Offset, Yogyakarta.



- Sudirman, Arief S, dkk. 2017. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. CV Rajawali, Jakarta
- Sudjana, Nana, dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo, Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, Jakarta.
- Sudjarwo. 2009. *Manajemen Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta, Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, Bandung.
- Sunarni, dkk. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan dan Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, Malang.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta, Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. ArRuzz Media, Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Cooperative Learning:Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar Offset, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Susilana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Wacana Prima, Bandung.

- Sulistiasih, 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Syaiful, Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* Rineka Cipta 2006, Jakarta.
- Tim BPSDMPK. PMP kemdikbud. 2012. *Sosialisasi Kurikulum 2013. Power Point Bahan Tayang Project Based Learning*, Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group, Surabaya.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud, Jakarta.
- Winataputra, dkk. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta.