



Studi Komparasi Model Pembelajaran *Make A Match* dan *Picture And Picture* Terhadap Prestasi Belajar Daur Hidup Hewan Kelas V SDN Mojoyayung 01

Oleh:

*Sigit Hasan Fahrudin*¹, *Ani Sulistyarsi*², *M. Soeprijadi Djoko Laksana*²

¹Sekolah Dasar Negeri Katikan 2 Kec. Kedunggalar, Kab. Ngawi

²Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun, Madiun

^{1*} sigithasanfahrudin@gmail.com

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk melakukan komparasi prestasi belajar Daur Hidup Hewan Kelas V SDN Mojoyayung 01 dengan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran *picture and picture* dan melihat ada tidaknya penerapan kedua model tersebut terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain True Experimental Design tipe posttest-only control design. Siswa kelas V SDN Mojoyayung 01 kelas VA dan kelas VB dengan banyak siswa kelas VA sebanyak 21 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, dan banyak siswa kelas VB 23 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan menjadi sampel dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data menggunakan tes prestasi belajar materi Daur Hidup Hewan. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Dari hasil penelitian ini setelah dilakukan analisis data terhadap nilai prestasi belajar data post-test menunjukkan bahwa prestasi belajar kelas eksperimen 1 atau kelas yang menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dan kelas eksperimen 2 atau kelas yang menggunakan model pembelajaran *make a match* berbeda. Berdasarkan Uji-t dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 3,04 > 1,686 = t_{tabel}$, maka H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah ada komparasi model pembelajaran *picture and picture* dan *make a match* terhadap prestasi belajar Daur Hidup Hewan siswa kelas V SDN Mojoyayung 01. Model pembelajaran *picture and picture* lebih baik daripada model pembelajaran *make a match*.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Picture and Picture*, Model Pembelajaran *Make A Match*, Prestasi Belajar.

Abstract — This study aims to do a comparison between *make a match* learning model and *picture and picture* learning model towards Learning Achievement Animal Life Cycle Grade Learning in Mojoyayung Elementary School 01 as well as to examine whether there is a difference between the students' learning achievement after the implementation of those model. This research used experimental methods with the design True Experimental Design posttest-only control type design. The research sample in this study were 21 students of VA class which consists of 9 male students and 12 female students, and 23 students of VB class which consists of 12 male students and 11 female students. Data collection technique used learning achievement test techniques of Animal Life Cycle topic. Data analysis techniques used Normality Test, Homogeneity Test and Hypothesis Test. From the results of this study after doing the data analysis towards the score of students' learning achievement post-test, it shows that the ability of experimental class 1, where the *picture and picture* learning model was implemented and experimental class 2, where *make a match* learning model was implemented were different. Based on the t-test, it can be seen that the value of $t_{count} = 3.04 > 1.686 = t_{table}$, then H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that the results of this study are that there is a comparison of *picture and picture* learning models and *make a match* to learning achievement Animal Life Cycle grade V students of SDN Mojoyayung 01. *Picture and picture* learning models are better than learning models *make a match*.

Keywords: *Picture and Picture Learning Model*, *Make A Match Learning Model*, Learning achievement

Pendahuluan

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik mengenai suatu materi tertentu. Dalam pelaksanaan pembelajaran, untuk mencapai standar kompetensi lulusan harus melalui proses yang runtut dan terencana. Proses tersebut tidak terlepas dari

peran seorang pendidik atau guru. Pendidik atau guru harus pandai dalam memahami karakteristik peserta didik dan bagaimana memilih model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik, sehingga pembelajaran berhasil dan standar kompetensi lulusan tercapai. Menurut T. G. Ratumanan (2015:10), pembelajaran merupakan suatu upaya

untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat belajar. Kutipan tersebut memiliki makna bahwa pentingnya peran guru dalam sebuah pembelajaran. Dalam memilih suatu model pembelajaran, guru harus mempertimbangkan karakteristik peserta didiknya. Fakta di lapangan, guru banyak yang tidak mau bertele-tele dalam hal pengajaran. Banyak guru yang menggunakan model yang sama secara terus menerus tanpa memahami karakteristik peserta didik. Jadi, guru mengajar sesuai keinginannya dan bukan sesuai kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak akan berkembang dan peserta didik pun juga akan jenuh dengan pengajaran seperti itu. Akibatnya peserta didik akan bosan dengan semua mata pelajaran yang diajarkan termasuk mata pelajaran Tematik, khususnya yang terdapat pelajaran IPA di dalamnya. Karena dalam pengajarannya IPA membutuhkan suatu contoh yang kongkrit dalam kehidupan. Jadi, guru harus mampu berkreasi dan berinovasi dalam memilih model pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan observasi terhadap siswa kelas VA dan VB SDN Mojoyayung 01 terdapat beberapa permasalahan khusus pada Pembelajaran Tematik. Dari 21 siswa kelas VA, 12 siswa di antaranya mencapai KKM, sementara 9 lainnya tidak, sementara dari kelas VB, dari 23 siswa kelas VB hanya 14 siswa yang nilainya memenuhi KKM, 9 siswa lainnya memiliki nilai di bawah KKM. Selama ini guru belum menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama pada mata pelajaran IPA. Guru sudah mulai menggunakan pendekatan *scientific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengkomunikasikan) tetapi dengan menggunakan model yang sama dan tidak ada inovasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam belajar.

Siswa menjadi tidak memiliki motivasi dan semangat dalam pembelajaran Tematik di kelas. Ketika pendidik atau guru menjelaskan materi, banyak di antara siswa yang berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru, sehingga siswa kurang memahami materi. Siswa tidak berani mengemukakan pendapatnya dalam diskusi dan asyik bercanda dengan temannya. Terbukti dengan nilai pembelajaran yang terdapat banyak yang tidak tuntas, sehingga hal ini berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan sebuah kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran di mana seorang pendidik atau guru mampu memberikan gagasannya dalam pengembangan pembelajaran. Salah satu kreativitas dan inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan guru adalah dengan mendesain pembelajaran dengan

model pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa aktif serta memudahkan siswa untuk memahami materi. Model pembelajaran yang dapat di terapkan di antaranya adalah *make a match* dan *picture and picture*.

Model *make a match* adalah konsep pembelajaran di mana peserta didik mempelajari suatu konsep atau topik dengan cara mencari pasangan. Model ini dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model pembelajaran yang mana siswa menggunakan gambar untuk disusun secara urut untuk mempelajari suatu topik.

Kedua model pembelajaran ini dapat diterapkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar pada Pembelajaran Tematik khususnya yang di dalamnya terdapat mata pelajaran IPA. Model pembelajaran *make a match* merupakan model yang menekankan pada keaktifan siswa untuk berpikir mandiri dan mencari pasangan mengenai konsep suatu pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran *picture and picture* akan memberikan gambaran sistematis kepada siswa sehingga siswa mampu berpikir dan memahami konsep yang diberikan secara logis dengan menggunakan gambar.

Model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* memiliki persamaan yaitu menggunakan media visual untuk menarik siswa. Selain itu, kedua model ini juga mampu memunculkan motivasi siswa. Secara khusus, model *make a match* mendukung kemandirian siswa karena dalam langkah-langkahnya siswa diminta untuk mencari pasangan dengan menggunakan kartu acak sebagai media pokoknya mengenai suatu konsep.

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Studi Komparasi Model Pembelajaran *Make A Match* dan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Prestasi Belajar Daur Hidup Hewan Siswa Kelas V SDN Mojoyayung 01 Tahun Ajaran 2017/2018 Kabupaten Madiun”. Dalam konteks ini peneliti lebih menekankan komparasi pada prestasi belajar siswa setelah diberikan materi dengan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran *picture and picture* untuk mengetahui model mana yang lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Tematik khususnya yang di dalamnya terdapat mata pelajaran IPA pada siswa kelas V di SDN Mojoyayung 01.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *True Experimental Desain* jenis *posttest-only control desain*. Penelitian ini mengambil lokasi di SDN Mojoyayung 01 yang terletak di Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun dengan

sumber data siswa kelas V SDN Mojoayung 01 Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam meneliti adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan uji statistik. Uji statistik yang akan diambil adalah Uji-t sebagai uji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan Uji-t dilakukan uji prasyarat di antaranya uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

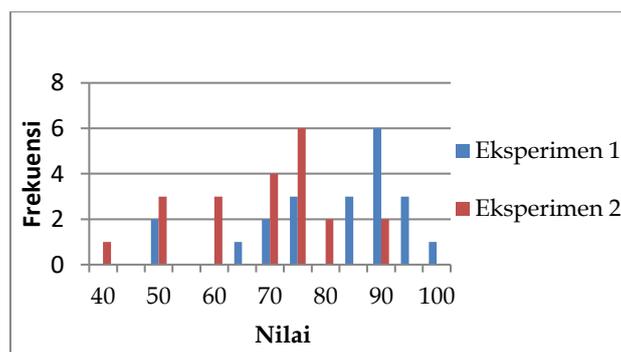
Dari analisa data tentang studi komparasi model pembelajaran *picture and picture* dan *make a match* terhadap prestasi belajar Daur Hidup Hewan siswa kelas V SDN Mojoayung 01. Dari analisis uji-t diperoleh $t_{hit} = 3,04 \geq 1,684 = t_{tab}$, keputusan uji di

tolak, berarti penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbeda secara signifikan dengan penerapan model pembelajaran *make a match*. Dengan kata lain model pembelajaran *picture and picture* lebih baik daripada model pembelajaran *make a match*. –Hal ini dapat dilihat dari rata-rata model pembelajaran *picture and picture* = 81,43 > 68,57 = rata-rata model pembelajaran *make a match*.

Data yang diambil dari nilai posttest kedua kelas setelah diberi perlakuan model pembelajaran *picture and picture* dan *make a match*. Peneliti mengambil data nilai prestasi belajar Daur Hidup Hewan siswa kelas V SDN Mojoayung 01. Setelah data terkumpul, kemudian peneliti menghitung rata-rata, median, modus dan varian. Setelah itu, dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Posttest Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Nilai Siswa	Eksperimen 1	Eksperimen 2
40	0	1
45	0	0
50	2	3
55	0	0
60	0	3
65	1	0
70	2	4
75	3	6
80	0	2
85	3	0
90	6	2
95	3	0
100	1	0
Jumlah	21	21



Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai Posttest Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Berdasarkan tabel 1 dan gambar 1 di atas, maka analisis uji normalitas pada posttest kelas eksperimen 1 $L_{hitung} (0,121213) < L_{tabel} (0,190)$ maka H_0 diterima, sementara itu untuk posttest kelas eksperimen 2 $L_{hitung} (0,123199) < L_{tabel} (0,190)$ maka H_0 diterima, sehingga data yang diperoleh posttest kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk analisis uji homogenitas hasil posttest prestasi belajar Daur Hidup Hewan, di kelas menunjukan varian terbesar ada di kelas eksperimen 1 yaitu 200, 34, sedangkan varian terkecil ada di kelas eksperimen 2 yaitu 175, 36. Jadi dapat disimpulkan $F_{hitung} (1,14) < F_{tabel} (2,12)$. Dari kedua uji homogenitas prestasi belajar Daur Hidup Hewan posttest dapat di simpulkan bahwa keduanya dinyatakan homogen.

Pada penelitian ini digunakan desain posttest yang kemudian nilai posttest dibandingkan dengan nilai posttest. Berdasarkan hasil perbandingan uji nilai posttest di peroleh t_{hit} (3,04) dan t_{tab} (1,684). Karena $t_{hit} \geq t_{tab}$ maka H_0 ditolak dan H_i diterima. Jadi, ada komparasi model pembelajaran *picture and picture* dan *make a match* terhadap prestasi belajar Daur Hidup Hewan siswa kelas V SDN Mojoayung 01.

Dari Tabel 1 dan Gambar 1 di atas sudah jelas perbandingan dari kedua eksperimen, yang mana nilai siswa pada eksperimen 1 lebih baik daripada nilai siswa pada eksperimen 2. Di kelas eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *picture and picture* siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, hal ini terbukti dengan siswa banyak merespon pertanyaan dari guru dan siswa berani mengemukakan pendapatnya. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa juga terlibat aktif, yaitu ditunjukkan dengan siswa maju kedepan kelas untuk mengurutkan gambar sesuai dengan urutan. Siswa juga lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran terbukti dengan siswa memberikan perhatian penuh pada guru ketika guru menyampaikan materi. Pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *make a match*, dalam proses pembelajaran siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena ketika ada diskusi kelompok, siswa kurang kerjasama dan banyak siswa yang ramai sendiri tanpa mengikuti mengerjakan tugas kelompok. Siswa juga kesulitan memahami materi pembelajaran, ini di karenakan siswa hanya mendengarkan tanpa melihat gambar sesuai materi. Interaksi guru dan siswa tidak berjalan dengan baik, ini dibuktikan dengan setiap guru memberikan pertanyaan banyak yang tidak bisa menjawab. Siswa juga kurang menguasai materi hal ini terlihat tidak siswa yang berani mengungkapkan pendapat sesuai dengan materi.

Dari analisis data pada nilai nilai post-test diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 adalah 81,43 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 2 adalah 68,57, sehingga secara sistematis memiliki selisih 12,56. Apabila dilihat dari perbedaan rata-rata kedua kelas tersebut tentu saja kelas eksperimen 1 yang di beri perlakuan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* memiliki rata-rata yang lebih baik dibandingkan dengan kelas eksperimen 2 yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maya Putri (2016) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *picture and picture* melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan melatih siswa untuk berpikir secara logis. Model pembelajaran ini lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Hasil uji hipotesisnya menyatakan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar

IPS yang diberikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dan yang menggunakan model konvensional.

Temuan ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Diansari (2011) dengan judul “Penerapan Model *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Gampingan 01 Pagak”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *picture and picture* meningkatkan pembelajaran IPA, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Erva Wulandari (2011) dengan judul “Penggunaan Model *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Gadingkulon 03 Dau Malang”, menunjukkan bahwa model *picture and picture* membuat siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dengan pembelajaran. Selain itu, model ini juga meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas menunjukan bahwa pada hasil belajar kelas eksperimen 1 yang di beri perlakuan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* lebih baik di bandingkan dengan hasil belajar kelas eksperimen 2 yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara model pembelajaran *picture and picture* dan *make a match* terhadap prestasi belajar materi Daur Hidup Hewan pada siswa kelas V SDN Mojoayung 01. Penerapan model pembelajaran *picture and picture* memberikan rata-rata skor hasil belajar yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran *make a match*.

Daftar Pustaka

- Amalia, N. F. (2013). *Keefektifan Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar*. Tesis tidak diterbitkan. Semarang. Program Studi Pendidikan Matematika
- Anjariah, S. (2006). *Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orang Tua*. Tesis tidak diterbitkan. Yogyakarta. Fakultas Psikologi
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budiyono. (2009). *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Prees)
- Hamalik, O. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamdu, G&Agustina, L. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Tasikmalaya. Penelitian Pendidikan

- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____(2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jihad, A. & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kosasih, N. & Sumarna, D. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta
- Malawi, I. & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik*. Magetan: CV. AE Media Grafika
- Muliani., Sumarni., Munir, R.A. (2015). *Motivasi, Komitmen Dan Budaya Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta Kursus Toefl Preparation Pada Pusat Bahasa Universitas Hasanuddin*. Tesis tidak diterbitkan. Makassar. Universitas Hasanudin
- Muliawan, J. U. (2016). *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Nurochim, H. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta. Rajawali Pers
- Putri, M. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016*. Tesis tidak diterbitkan. Lampung. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Ratumanan, T. G. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI)
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Samatowa, U. (2010). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: PT Indeks
- Shoimin, A. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____(2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____(2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wisudawati, A. & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara
-