

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE*
BERBANTU *SNAKE GAME* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS II PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN
3 SD KRISTEN IMANUEL**

Angelusia Amanda Fatin¹⁾, Henry Januar Saputra²⁾, Muhammad Arief Budiman³⁾

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, UPGRIS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantu *snake game* pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 3. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar observasi guru dan lembar observasi siswa serta hasil prestasi belajar siswa. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Kristen Imanuel Semarang tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 13 siswa terdiri dari 7 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara dan penilaian tes tertulis. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, teknik persentasi, teknik deskriptif kualitatif, dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata kelas siklus I sebesar 76,8 dan siklus II nilai rata-rata kelas sebesar 88,6 dan pencapain kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk siklus I sebesar 77% dan pada siklus II sebesar 92%. Melalui model pembelajaran *picture and picture*, perhatian siswa terpusat pada obyek belajar, siswa mengikuti semua instruksi dari guru, siswa lebih lancar dalam mengerjakan evaluasi dan termotivasi untuk berprestasi selama pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *picture and picture*, prestasi belajar, PTK

History Article

Received 1 April 2023

Approved 20 April 2023

Published 1 Mei 2023

How to Cite

Fatin, Angelusia A. Saputra. Budiman. 2023.
Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture*
Berbantu *Snake Game* untuk meningkatkan Prestasi
Belajar Siswa Kelas II pada Tema 5 Subtema I
Pembelajaran 3 SD Kristen Imanuel Semarang.
IJES. 3(1), 192-203

Coressponding Author:

Jl. Kagok no 36 Wonotingal, Candisari, Semarang, Indonesia

E-mail: ¹ jhellacm@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berpengaruh dalam menentukan masa depan seseorang, bagi masyarakat dan bagi bangsa dan negara. Proses pendidikan secara formal dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah untuk menyiapkan masa depan siswa dengan pengetahuan akademik, spiritual, sosial dan berbagai keterampilan lainnya. Dengan demikian, manusia akan mampu menata masa depan dengan bijaksana, dan berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah. (Djamarah, 2013)

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran yang aktif merupakan metode atau strategi belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam berinteraksi, menyelidiki, menyelesaikan masalah dan menyimpulkan pemahaman diri. (Ahmadi & Supriyono, 1991)

Pada Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2006 Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa: proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan demikian proses pembelajaran yang dilakukan guru hendaknya memperhatikan strategi, metode yang membangun motivasi siswa untuk belajar (Trianto, 2007).

Sebagaimana diketahui bahwa materi pembelajaran kurikulum 2013 dilaksanakan secara tematik dimana dalam satu tema dapat membahas beberapa mata pelajaran sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan akademik, sosial dan keterampilan secara holistik. Pembelajaran yang menekankan bukan saja pada penerapan konsep belajar tetapi sambil belajar sesuatu (*learning by doing*) yang mengharuskan guru untuk mengemas pembelajaran agar menarik dan efektif sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sekaligus memahami materi dengan lebih baik. (Kadir, Abdul; Asrohah, 2015; Moh. Mukhlis, 2012; Sukayati & Wulandari, 2009)

Kurikulum 2013 (Riziqsiwi et al., 2021) menitikberatkan pada pencapaian 4 domain kompetensi yang terbagi atas kompetensi spiritual, kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Dengan demikian, melalui pembelajaran tematik (Untari, dkk, 2018), siswa dapat memperoleh pengalaman bermakna secara langsung, dimana siswa tidak hanya menghafal konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Maka, tujuan pembelajaran dapat dicapai, dan pendidikan (Rahmi et al., 2019) sebagai proses pengembangan potensi diri yang dimiliki untuk hidup didalam masyarakat benar-benar nyata.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar tentu saja melibatkan berbagai macam kegiatan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Guru harus dapat menciptakan kondisi

pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan bagi para siswa. Dalam hal ini, guru harus dapat merancang suatu pembelajaran baik dari segi metode maupun menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar di sekolah. (Budiyanto, 2016)

Perlu disadari bahwa penerapan metode ceramah dan penekanan pada hafalan, sudah tidak begitu efektif karena menjadikan siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Ketika guru kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang sesuai untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran maka siswa cenderung bosan untuk mendengarkan materi, ditambah lagi siswa kurang berlatih untuk menggali dan menemukan jawaban dari permasalahan yang berujung pada prestasi belajar yang kurang memuaskan. (D Rusman, 2012)

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk merancang model pembelajaran yang cocok agar tercapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model yang tepat akan membantu dan memberi kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas dan memberi suasana menyenangkan sehingga mendorong siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Model pembelajaran sangat berguna bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, begitu juga siswa pun akan lebih mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Pemilihan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan situasi siswa dan kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan. (Parnawi, 2020)

Menurut Saputra (Saputra et al., 2018) Model pembelajaran juga dapat digunakan siswa dalam memahami suatu konsep, definisi maupun materi. Sebuah model pembelajaran berisi prosedur pembelajaran yang sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dini Yuliantanti dan Ulhaq Zuhdi (Yuliantanti & Zuhdi, 2014) mengemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan prestasi belajar serta memberikan nuansa belajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif, antusias dan bersemangat dalam belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan proses pembelajaran yang berjalan sesuai langkah-langkah pembelajaran dan tercapainya ketuntasan yang diharapkan pada tiap siklusnya. Hal yang serupa dikemukakan oleh Fauzzidin dan Mayasari (Fauziddin & Mayasari, 2018) bahwasanya penggunaan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga siswa lebih aktif dalam belajar dan dapat menyerap dan menguasai materi pelajaran yang disajikan guru. Dista dan Zulherman (Praseptia & Zulherman, 2021) mengemukakan hal yang sama dalam penelitiannya menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dimana terjadi peningkatan yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar dengan perolehan nilai di atas KKM.

Variasi model pembelajaran dan kreatifitas dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan mendorong kebermaknaan belajar yang disesuaikan dengan usia bermain anak. Hal ini tentunya akan memudahkan anak untuk mempelajari suatu materi dengan menyenangkan. Dengan demikian penulis mengajukan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantu *Snake Game* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas II pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 3 SD

Kristen Imanuel Semarang.”

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas kurt lewin dalam bentuk siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. (Scapin, 2010) Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas II SD Kristen Imanuel Semarang selama 1 minggu pada semester genap 2023/2024. Subyek penelitian adalah siswa kelas II SD Kristen Imanuel Semarang dengan jumlah 13 siswa yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Obyek penelitian ini adalah model pembelajaran *picture and picture* berbantu *snake game* yang diterapkan oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Teknik pengambilan data penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi serta evaluasi tertulis untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan presentase dan dikonversi dalam bentuk diagram dan mendeskripsikan kegiatan siswa dan kemampuan pengelolaan guru dalam pembelajaran.

Data yang dianalisis adalah data pretest dan evaluasi tiap siklus. Instrumen yang digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar peserta didik adalah:

1. Menghitung rata-rata kelas

Perhitungan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus:

$$M = M = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Dimana M = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai siswa

$\sum n$ = Jumlah siswa

2. Mencari presentase ketuntasan belajar

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum f}{\sum n} \times 100\%$$

Dimana P = Presentase yang akan dicari

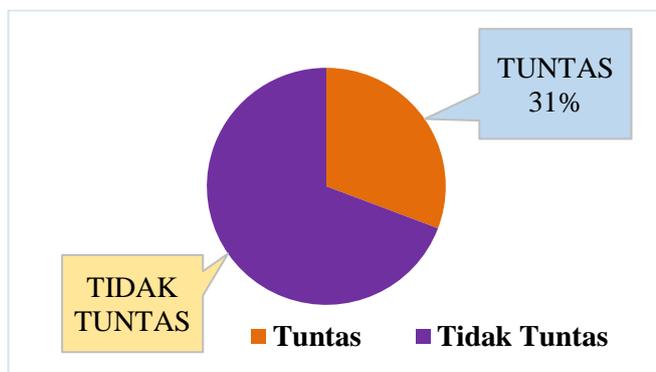
$\sum f$ = Jumlah siswa yang tuntas

$\sum n$ = Jumlah seluruh siswa

Data pelaksanaan pembelajaran pada observasi pelaksanaan pembelajaran berupa aktivitas guru dan siswa dianalisis secara deskriptif setiap siklus. Hal ini dimaksudkan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Data yang digunakan untuk mengukur ketercapaian prestasi belajar siswa yaitu hasil pekerjaan siswa dan hasil evaluasi tiap siklus. Hasil tes siswa dianalisis untuk menentukan peningkatan nilai prestasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan siklus tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan prasiklus yaitu memberikan soal *pretest*. Dari kegiatan pra siklus ini diperoleh nilai tertinggi yang dapat dicapai siswa adalah 80 dan nilai terendah adalah 36. Nilai rata-rata pada *pretest* ini adalah 63,4. Dari 13 siswa, ada 4 siswa yang tuntas dengan presentase 31% sedangkan 9 siswa tidak tuntas dengan presentase 69%. Dari data tersebut peneliti membuat grafik ketuntasan sebagai berikut:



Gambar 1 Grafik ketuntasan *pretest*

Berdasarkan hasil *pretest* peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan tindakan dalam siklus-siklus untuk memperbaiki prestasi belajar siswa.

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilakukan 3 kali pertemuan yaitu pertemuan I pada tanggal 16 Januari 2023 dengan wawancara yang dilakukan dengan Guru kelas II dan melakukan *pretest*, pertemuan kedua pada tanggal 17 Januari 2023 dengan penyampaian materi tema 5 subtema 1 pembelajaran 3 Pengalamanku di rumah dengan mata pelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2023 dengan mata pelajaran matematika, penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantu *snake game* dan evaluasi siklus I. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 Januari dengan penyampaian materi, penerapan model *picture and picture* berbantu *snake game* dan evaluasi siklus II. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Kristen Imanuel Semarang. Hasil penelitian mencakup laporan pada tiap siklus.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran 3 “Pengalamanku di rumah”. Tahapan siklus I dideskripsikan sebagai berikut:

Perencanaan penelitian tindakan kelas di kelas II SD Kristen Imanuel Semarang meliputi kegiatan 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran *picture and picture*; 2) Mempersiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran; 3) Mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa; 4) Menyiapkan bahan ajar; 5) Menyiapkan LKPD yang akan diberikan kepada siswa; 6) Menyusun evaluasi untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Pelaksanaan Tindakan siklus I, guru menerapkan model pembelajaran *picture and picture* sesuai RPP (Wiyati, 2018). Dalam pembelajaran guru menyapa siswa, berdoa bersama, dan menanyakan keadaan siswa. Penjelasan kompetensi yang harus dicapai siswa

belum dibahasakan dengan sederhana dan jelas, sehingga terlihat di awal pembelajaran siswa belum terkondisikan dengan baik. Guru mengajak siswa untuk melakukan permainan sederhana (*ice breaker*). Selanjutnya, guru menjelaskan kepada siswa alur pembelajaran yang akan dilalui hari tersebut. Guru memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk dikerjakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan hari tersebut. Guru juga memberikan LKPD kepada siswa yang memuat materi dan soal untuk dikerjakan secara individu. Kemudian, Guru menyampaikan materi tematik kepada siswa yaitu tema pengalamanku di rumah. Dimulai dari pelajaran SBdP tentang tekanan kuat dan lemah serta bunyi panjang dan pendek dalam lagu, kemudian mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ungkapan permintaan maaf. Selanjutnya mata pelajaran matematika dengan materi alat ukur panjang.

Guru menjelaskan secara singkat tentang model pembelajaran *picture and picture*. Guru menjelaskan materi dengan memegang gambar alat ukur dan memperlihatkan kepada siswa. Di sini terlihat siswa tidak begitu memperhatikan penjelasan guru, karena siswa terlihat begitu fokus dengan gambar yang ditunjukkan. Guru membagi siswa dalam 3 kelompok dengan 4 dan 5 anggota tiap kelompoknya. Guru lalu membagikan 3 set kartu alat ukur panjang. Guru mengajak siswa untuk menunjukkan gambar alat ukur dengan nama dan satuan bakunya dan selanjutnya mengutarakan penjelasannya. Siswa fokus dengan gambar yang dipegangnya dan tidak memperhatikan gambar yang dipegang siswa yang lain.

Guru bersama siswa melakukan permainan *snake game* (Rikawarastuti et al., 2018) materi alat ukur panjang dimana siswa membentuk 2 barisan yang rapi. Pada barisan I punggung siswa ditemplei gambar benda sedangkan siswa di barisan II ditemplei dengan nama benda. Siswa diminta untuk melihat nomor urut dengan gambar di setiap punggung temannya. Siswa di barisan I dengan gambar benda akan diberi nomor urut agar memudahkan permainan. Siswa yang mendapat nomor urut 1 pada barisan I memulai permainan dengan berjalan dari belakang temannya mencari nama alat ukur yang sesuai dengan memegang pundaknya. Siswa dengan gambar benda akan berada di bagian depan. Kedua siswa tersebut akan berjalan menuju teman yang memiliki nomor urut 2 dan seterusnya bersambung seperti ular-ularan hingga selesai.

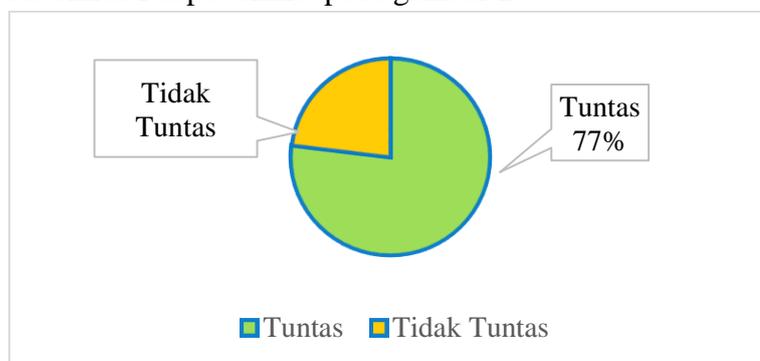
Siswa mengerjakan LKPD secara individu selanjutnya guru meminta siswa untuk membacakan hasil pekerjaan mereka. Guru kemudian mempertegas konsep materi, selanjutnya bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Beberapa siswa belum dapat menyampaikan kesimpulan sesuai konsep materi. Setelah pelaksanaan pembelajaran, guru memberikan lembar kerja evaluasi siklus I yang dikerjakan oleh siswa. Dari keseluruhan jumlah siswa, ada seorang anak ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) yang tidak begitu aktif dalam berpendapat namun mendengar dengan baik dan mampu menulis jawaban yang sesuai di lembar kerjanya.

Observasi pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* berbantu *snake game* dilakukan oleh Kepala Sekolah. Observasi ini mengamati aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas guru siklus I adalah guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai perencanaan yang disusun, namun masih terdapat beberapa kekurangan antara lain: 1) Guru belum mengkondisikan siswa dengan baik; 2) Guru belum luwes ketika menyampaikan

materi yang terlihat dari penggunaan bahan ajar yang dibawa ketika mengajar; 3) Gambar yang digunakan untuk menjelaskan materi sebaiknya ditempel di papan tulis sehingga guru dengan luwes menjelaskan dan tidak terlihat terpaku pada materi yang disiapkan.

Hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I diantaranya siswa melaksanakan langkah-langkah guru dalam menerapkan model pembelajaran *picture and picture* berbantu *snake game*, namun masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya 1) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru; 2) Siswa hanya fokus dengan gambar yang dipegangnya dan tidak memperhatikan gambar siswa yang lain; 3) Seberapa siswa belum dapat menyampaikan kesimpulan sesuai konsep materi.

Prestasi belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai tertinggi 88 oleh 1 siswa dan nilai terendah 50 oleh 1 siswa. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 76,8. Jumlah keseluruhan siswa kelas II sebanyak 13 siswa, dan terdapat 3 siswa (23%) yang tidak tuntas karena nilainya di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan 10 (77%) siswa lainnya sudah tuntas karena nilainya diatas KKM. KKM yang ditentukan di sekolah adalah 75. Grafik ketuntasan siswa pada siklus I dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Grafik nilai evaluasi siklus I

Dari kendala yang ditemukan dalam pembelajaran siklus I, maka ada beberapa perbaikan yang disarankan untuk pelaksanaan siklus II antara lain 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai di awal pembelajaran dengan jelas; 2) Guru mengkondisikan siswa dengan baik di awal pembelajaran.; 3) Guru menempel gambar yang akan digunakan pada papan tulis sehingga guru luwes dalam menjelaskan materi; 4) Guru menjelaskan materi dengan sistematis dan lebih jelas kepada siswa. 5) Bahan ajar sebagai pegangan guru jangan dipegang guru ketika mengajar

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan I tentang penyampaian materi dengan penerapan model *picture and picture* berbantu *snake game* serta evaluasi siklus II. Pada pertemuan II guru membagikan pengisian angket penelitian untuk dijawab siswa. Langkah pelaksanaan siklus II sama seperti siklus I namun beberapa perbaikan berdasarkan refleksi siklus I ditambahkan yakni 1) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai pada awal pembelajaran dengan jelas; 2)) Guru mengkondisikan siswa dengan baik di awal pembelajaran; 3) Guru menempel gambar yang dipakai dalam penjelasan materi pada papan tulis ; 4) Guru menjelaskan materi dengan lebih jelas dan sistematis dan

berulang-ulang mempertegas materi; 5) Bahan ajar sebagai pegangan guru jangan dipegang guru ketika mengajar.

Secara umum pelaksanaan siklus II berjalan jauh lebih baik sesuai dengan perbaikan pada siklus I. Pada tahap perencanaan, 1) Guru merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. 2) Membuat RPP 3) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa. 4) Menyiapkan LKPD yang akan diberikan kepada siswa. 5) Menyiapkan angket penelitian.

Pada tahap pelaksanaan, Guru menyapa siswa, berdoa bersama dan melakukan apersepsi dengan menanyakan pembelajaran sebelumnya dan memotivasi siswa untuk siap belajar dengan *ice breaker* berupa tepuk satu, permainan “panjang-pendek”. Kegiatan ini membuat siswa senang dan siap untuk belajar. Guru menjelaskan alur pembelajaran yang akan dilewati dan menyebutkan kompetensi yang harus dicapai siswa dalam bahasan yang sederhana dan dapat dipahami siswa. Selanjutnya, Guru menyampaikan materi kepada siswa dari pembelajaran SBdP materi tekanan kuat dan lemah serta bunyi panjang dan pendek pada lagu, materi ungkapan permintaan maaf pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan alat ukur panjang pada mata pelajaran Matematika. Guru terlihat tidak memegang bahan ajar yang disiapkan dan dengan santai menjelaskan materi.

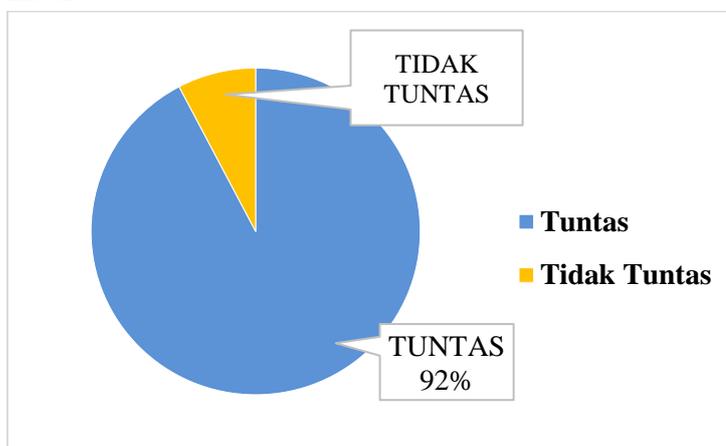
Guru menjelaskan proses pembelajaran yang akan dilewati dengan model pembelajaran *picture and picture*. Materi alat ukur panjang pada pembelajaran matematika dijelaskan dengan bantuan gambar dengan kegunaannya serta satuan bakunya. Gambar yang digunakan ditempel pada papan tulis untuk lebih jelas dilihat oleh semua siswa dan guru luwes dalam mengajar. Sesekali, guru menanyakan pemahaman siswa akan materi yang diajarkan. Siswa menjawab bahwa mereka lebih paham dengan penjelasan guru dan sesekali bertanya serta menyampaikan pendapatnya. Guru membagi siswa dalam 3 kelompok dan membagikan 3 set kartu alat ukur panjang. Siswa dipanggil secara bergantian menyebutkan nama dan satuan alat ukur panjang yang dipegangnya. Siswa terlihat aktif dan memperhatikan gambar siswa yang lain. Hal itu terlihat dari respon siswa yang membenarkan dengan cepat ketika siswa lain memberi jawaban yang tidak sesuai. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut dan selanjutnya mempertegas konsep materi yang diajarkan.

Untuk mempertegas lagi pemahaman siswa, maka guru mengajak siswa bermain “*Snake game*”. Cara bermainnya adalah 1) Siswa membentuk 2 barisan yang rapi; 2) Pada barisan I punggung siswa ditempeli gambar benda sedangkan siswa di barisan II ditempeli dengan nama benda; 3) Siswa diminta untuk melihat nomor urut dengan gambar di setiap punggung temannya; 4) Siswa di barisan I dengan gambar benda akan diberi nomor urut agar memudahkan permainan; 5) Siswa yang mendapat nomor urut 1 pada barisan I memulai permainan dengan berjalan dari belakang temannya mencari nama alat ukur yang sesuai dengan memegang pundak temannya; 6) Siswa dengan gambar benda akan berada di bagian depan; 7) Kedua siswa tersebut akan berjalan menuju teman yang memiliki nomor urut 2 dan seterusnya bersambungan seperti ular-ularan hingga selesai.

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk turut menyimpulkan materi

pembelajaran, dan beberapa siswa yang pada siklus I kurang paham memberi kesimpulan maka pada siklus II terlibat aktif menyampaikan pendapatnya dan kesimpulan yang diberikan sesuai dengan konsep yang diajarkan. Setiap jawaban ataupun pendapat siswa diberikan apresiasi oleh guru sebagai penyemangat.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa, guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai tahap perencanaan dengan perbaikan yang disarankan pada siklus I. Pembelajaran pada siklus II berjalan jauh lebih baik dan mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Prestasi belajar siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 88,6 dengan nilai tertinggi yang dicapai adalah 100 untuk 1 siswa dan nilai terendah adalah 72 oleh 1 siswa. 12 siswa (92%) dinyatakan tuntas dan 1 siswa (8%) masih belum tuntas karena nilainya di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Siswa yang tidak tuntas tersebut adalah siswa ABK (Anak Berkebutuhan Khusus), namun siswa ini menunjukkan peningkatan nilai di tiap siklusnya. Grafik ketuntasan siswa pada siklus II dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Grafik ketuntasan siswa siklus II

Saran perbaikan pada observasi pelaksanaan siklus I dijalankan pada siklus II sehingga pembelajaran berjalan jauh lebih baik, siswa merespon dengan baik, terlibat aktif dalam bertanya, menyampaikan pendapat dan indikator keberhasilan yang diharapkan telah tercapai.

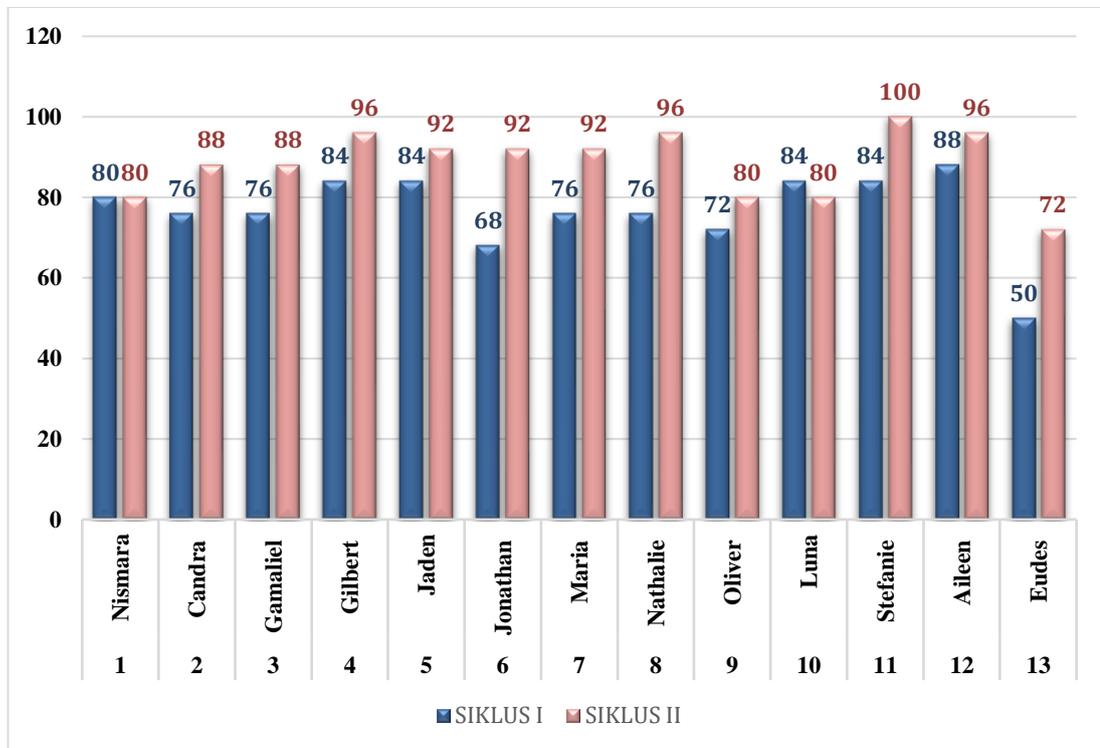
Berdasarkan data siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran *picture and picture* secara baik. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa akan materi yang diajarkan, guru memandu siswa untuk siap belajar dan bebas menyampaikan pendapatnya. Aktivitas siswa selama penelitian berlangsung terlihat aktif, perhatian siswa menjadi lebih terarah dengan objek belajar dan lebih lancar dalam menyampaikan pendapatnya.

Hasil evaluasi siklus I dari 13 siswa, ada 11 siswa yang tuntas KKM dan ada 2 siswa yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II, ada 12 siswa yang dinyatakan tuntas dan 1 siswa masih belum tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* berbantu *snake game* dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hasil evaluasi siklus I dan II dapat dilihat pada grafik hasil evaluasi pembelajaran pada

gambar 1. Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat peningkatan prestasi belajar siswa. Pada siklus I dari keseluruhan jumlah siswa sebanyak 13 siswa, terdapat 10 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas. Nilai tuntas siswa pada siklus I adalah nilai tertinggi 88 oleh 1 siswa, nilai 84 diperoleh 4 siswa, nilai 80 diperoleh 1 siswa, nilai 76 diperoleh 4 siswa. Sedangkan nilai tidak tuntas ada pada nilai 72 oleh 1 siswa, nilai 68 diperoleh 1 siswa dan nilai 50 oleh 1 siswa. Pada evaluasi siklus II diperoleh data dari 13 siswa, terdapat 12 siswa tuntas dan 1 siswa masih belum tuntas. Nilai tuntas siswa pada siklus II adalah nilai tertinggi adalah 100 diperoleh 1 siswa, nilai 96 oleh 3 siswa, nilai 92 oleh 3 siswa, nilai 88 oleh 2 siswa, nilai 80 oleh 3 siswa, dan nilai 72 oleh 1 siswa yang tidak tuntas.

Hasil evaluasi siklus I dan siklus II ada peningkatan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata menunjukkan kenaikan yang signifikan yaitu dari siklus I yang adalah 76,8 meningkat pada siklus II yaitu 88,6. Presentase ketuntasan pada siklus I sebesar 77 % meningkat pada siklus II sebesar 92%



Gambar 4 Grafik hasil nilai evaluasi siklus I dan II penerapan model *picture and picture* berbantu *snake game*

SIMPULAN

Pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* berbantu *snake game* dapat memberikan peningkatan prestasi belajar siswa, memotivasi siswa untuk belajar, perhatian siswa terpusat pada obyek belajar, dan membantu siswa untuk menyampaikan pendapat. Selain itu, guru dapat menjalankan langkah pembelajaran sesuai perencanaan.

Pada siklus I penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantu *snake game* di kelas II SD Kristen Imanuel Semarang sudah mencapai ketuntasan sebesar 77% dengan

10 siswa (77%) yang tuntas sedangkan 3 siswa (23%) tidak tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan pemahaman siswa dimana 12 siswa mencapai ketuntasan sebesar 92 % dan 1 siswa (8%) dinyatakan tidak tuntas, namun siswa yang tidak tuntas ini adalah seorang anak ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) yang mengalami peningkatan nilai yang baik pada tiap siklus. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantu *snake game* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD Kristen Imanuel Semarang.

Oleh karena itu, diharapkan Kepala Sekolah dapat mengusahakan pengembangan kepada guru dalam menggunakan berbagai model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru kelas dapat memperdalam model pembelajaran sebelum diterapkan di kelas agar pelaksanaannya berjalan dengan baik dan lancar. Peserta didik diharapkan dapat belajar dengan sungguh-sungguh dan terlibat aktif dalam pembelajaran, menerima berbagai pengetahuan dan keterampilan yang dapat berguna dalam kehidupan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H. A., & Supriyono, W. (1991). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budiyanto, M. A. K. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL) by Dr. H. Moch. Agus Krisno Budiyanto, M.Kes. (z-lib.org)* (p. 174).
- Fauziddin, M., & Mayasari, D. (2018). Pemanfaatan Metode Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 277. <https://doi.org/10.31004/jpt.v2i2.674>
- Kadir, Abdul; Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran Tematik (II)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Moh.Mukhlis. (2012). Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda. *Fenomena*, IV(14), 66.
- Praseptia, D., & Zulherman. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3018–3025.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rikawarastuti, R., Ngatemi, N., & Yusro, M. (2018). Development of web-based dental health ladder snake game for public elementary school students in indonesia. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 10(1), 20–28. <https://doi.org/10.18844/wjet.v10i1.3327>
- Riziqsiwi, F. F., Budiman, M. A., & Reffiane, F. (2021). Analisis Keterkaitan Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Muatan Lokal Dengan Kurikulum Tematik Kelas Iv Sd Muhammadiyah 01 Kota Tegal. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 283–291. <https://doi.org/10.26877/wp.v>
- Saputra, H. J., Andarwati, L., & Listyarini, I. (2018). Keefektifan Pembelajaran Melalui Model Group Investigation Berbantu Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *P-ISSN 2338-980X Elementary School*, 5, 7–17.
- Scapin, C. L. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin*. 2005, 1–12.

- Sukayati, & Wulandari, S. (2009). Pembelajaran Tematik di SD. *Departemen Pendidikan Nasional*, 53(9), 1689–1699.
- Trianto, S. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yulianti, D., & Zuhdi, U. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 02, 1–10.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/10594/4182>