



**PENGARUH MEDIA *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS
DAUR HIDUP HEWAN KELAS III
SDN 060938 MEDAN**

***THE INFLUENCE OF PICTURE AND PICTURE MEDIA ON
THE LEARNING OUTCOMES OF SCIENCE AND
SCIENCE STUDENTS LIFE CYCLE OF CLASS
III ANIMALS SDN 060938 MEDAN***

Tesa Teresia Br Brutu, Universitas Quality Medan, Jln Ngumban Surbakti No. 18,
Sempakata, Kota Medan, 20132, Indonesia
E-mail: tesateresia2608@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media *Picture and picture* pada materi daur hidup hewan kelas III SDN 060938 Medan. Adapun masalah dari sekolah adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS masih kurang bervariasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060938 Medan T.P 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dan instrument penelitian ini adalah tes. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III yang berjumlah 40 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu 20 siswa kelas III-A sebagai kelas eksperimen, dan 20 siswa di kelas III-B sebagai kelas kontrol. Hasil nilai rata-rata tes akhir yang diperoleh kelas III-A adalah 85,5 kelas eksperimen dengan menggunakan model *inquiry* dengan media *Picture and picture* dan kelas III-B adalah 77,5 kelas kontrol dengan menggunakan model *inquiry* tanpa media *Picture and picture*. Tabel frekuensi nilai tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat didistribusikan dalam tabel frekuensi absolute dan frekuensi relative kemudian digambarkan ke dalam bentuk histogram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry* dengan media *Picture and picture* di kelas eksperimen dan pembelajaran dengan menggunakan model *inquiry* tanpa media *Picture and picture* di kelas kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga diperoleh data kelas kontrol dan kelas eksperimen $T_{hitung} = 2,108 > T_{tabel} = 2,024$. Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Picture and picture* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 060938 Medan T.P 2024/2025.

Kata kunci : Pengaruh, Media *Picture and picture*, Hasil belajar



ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the influence of student learning outcomes on science subjects by using Picture and picture media on animal life cycle materials in grade III SDN 060938 Medan. The problem from schools is that the learning media used by teachers in learning science and science is still less varied. This research was carried out at SDN 060938 Medan T.P 2024/2025. This type of research is a quasi-experiment and the instrument of this research is a test. The population of this study is all grade III students totaling 40 students. The sample in this study is 20 students in class III-A as an experimental class, and 20 students in class III-B as a control class. The average score of the final test obtained by class III-A was 85.5 for the experimental class using the inquiry model with Picture and picture media and class III-B was 77.5 for the control class using the inquiry model without Picture and picture media. Table of frequency of final test scores of experimental classes and the control class can be distributed in the absolute frequency table and relative frequency then depicted in the form of a histogram to determine the learning outcomes of students after learning using the inquiry model with Picture and picture media in the experimental class and learning using the inquiry model without Picture and picture media in the control class. The hypothesis test used a t-test with a significant level of $\alpha = 0.05$ so that the data of the control class and the experimental class $T_{hitung} = 2.108 > T_{table} = 2.024$ were obtained. Because of the $T_{count} > T_{table}$, it can be concluded that the use of Picture and picture media has a significant effect on the learning outcomes of science students in grade III of SDN 060938 Medan T.P 2024/2025.

Keywords: *Influence, Media Picture and picture, Learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dikembangkan oleh Kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) sebagai bagian dari reformasi sistem pendidikan Indonesia. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia meluncurkan kurikulum baru yang bernama kurikulum Merdeka. Hal ini dibuktikan dengan adanya Surat Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman



Penerapan Kurikulum. Kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan potensi dan minat belajar siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri.

Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. IPAS diajarkan mulai dari kelas III untuk menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, baik dari aspek alam maupun sosial. IPAS di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa karena IPAS adalah salah satu bagian mata pelajaran yang setiap harinya langsung berhubungan pada kehidupan manusia. Pembelajaran IPAS memerlukan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melakukan mengkonstruksi sains seoptimal mungkin sesuai dengan kapasitas mereka masing-masing dengan memanfaatkan iklim kolaboratif didalam kelas, disinilah peran guru sangat vital untuk dapat mengelola proses pembelajaran IPAS. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, salah satu peran guru sangat penting yaitu memilih media pembelajaran yang tepat akan membantu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Jika pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Seorang pendidik harus mampu untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Namun pada kenyataannya dalam lapangan, pembelajaran yang berjalan dinilai masih kurang menarik minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan guru banyak menghabiskan waktu untuk menyampaikan pembelajaram secara monoton dan kurang memperhatikan keadaan siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada tanggal 11 September 2024 peneliti mendapati informasi bahwa penggunaan media pembelajarm disekolah masih kurang maksimal. Hal ini disebabkan beberapa faktor seperti guru kurang mampu merancang dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, kurang tersedianya media pembelajaran interaktif di sekolah, dan masih banyak guru yang belum mampu membuat media pembelajaran



interaktif. Guru hanya mampu menggunakan media berupa buku, papan tulis, dan media pembelajaran berupa game konvensional. Serta, guru kurang mampu untuk merancang atau mendesain media sendiri sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Salah satu materi yang ada dalam pembelajaran IPAS yaitu daur hidup hewan.

Seorang guru juga harus mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi tidak hanya berfokus pada buku dan pembelajaran konvensional, maka peneliti disini akan menggunakan media pembelajaran berbasis *Picture and Picture* dalam pembelajaran. Media *Picture and Picture* merupakan media pembelajaran dimana siswa dituntut lebih aktif dalam proses penemuan, penempatan siswa lebih banyak belajar sendiri serta mengembangkan keaktifan dalam memecahkan masalah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Picture and Picture* dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran serta media yang dipakai cocok dengan *Picture and Picture* yang digunakan. Karena tidak semua media berbasis *Picture and Picture* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media yang tidak cocok dan tidak sesuai dengan materi pelajaran. Selain menyesuaikan dengan materi pelajaran, penggunaan media berbasis *Picture and Picture* perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik sarana dan prasarana yang digunakan di sekolah tersebut.

Berdasarkan informasi yang di peroleh dari guru SDN 060938 Medan terhadap data hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS belum dapat dikatakan memenuhi Tingkat ketuntasan secara klasiskal. Hasil belajar yang belum maksimal disebabkan karena siswa masih mengalami kesulitan belajar dan saat proses belajar mengajar guru masih menggunakan media pembelajaran yang belum bervariasi sehingga pembelajaran belum efektif.

Sejalan dengan permasalahan diatas dalam proses pembelajaran IPAS maka diperlukan media berbasis *Picture and Picture* yang inovatif sehingga dapat memotivasi siswa kearah belajar yang lebih baik. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS adalah dengan menggunakan



media berbasis *Picture and Picture* dalam pelajaran IPAS dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi dan ikut berperan serta dalam pelajaran yang diberikan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimental Desain*. Desain penelitian yang digunakan adalah desain yang menggunakan rancangan penelitian *pre test* dan *post test*. Satu kelompok kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry* menggunakan media *picture and picture*, sedangkan kelompok kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry* tanpa menggunakan media *picture and picture*.

Desain *quasi eksperimen* ini digunakan karena dalam pendidikan seringkali sulit melakukan eksperimen murni, mengingat subjeknya tidak dapat dipindah, diperlakukan, dan diatur dengan tepat. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre test</i> (Tes Awal)	Perlakuan	<i>Post test</i> (Tes Akhir)
Eksperimen	T_1	X_1	T_2
Kontrol	T_1	X_2	T_2

Keterangan:

T_1 : Tes awal (*Pre-test*)

T_2 : Tes akhir (*Post-test*)

X_1 : Perlakuan dengan menggunakan media *Picture and Picture*.

X_2 : Perlakuan tanpa media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan konsultasi kepada pihak sekolah pada hari Selasa tanggal 26 November 2024, untuk meminta izin



kepada kepala sekolah agar diberi izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah kepala sekolah mengizinkan bahwasanya boleh dilakukan penelitian di sekolah SDN 060938 Medan, selanjutnya peneliti melakukan penelitian pada tanggal 9 Desember 2024 untuk memberi soal *pre test* di kelas III-A dan kelas III-B SDN 060938 Medan T.P 2024/2025, untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi diajarkan, dengan memberikan test kepada kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan *pre test*, maka data yang diperoleh dilakukan analisis data dengan menghitung nilai rata-rata, uji normalitas data dan uji homogenitas data.

Setelah memberikan *pre test*, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelas. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan model *inquiry* dengan media *Picture and picture* di kelas III-A selaku kelas eksperimen dan perlakuan berupa penggunaan model *inquiry* tanpa media *Picture and picture* pada kelas III-B selaku kelas kontrol. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari yang sama yaitu pada hari senin tanggal 9 Desember 2024, dengan materi yang sama yaitu Daur hidup hewan, jam pelajaran yang sama yaitu 2×35 menit (70 menit), dan guru yang sama yaitu peneliti sendiri yang sudah disusun didalam modul ajar. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan test akhir (*post test*) yang nantinya dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 060938 Medan T.P 2024/2025.

Deskripsi Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Setelah selesai maka dihasilkan data dari kelas kontrol dan eksperimen, maka data tersebut akan diuji. Hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut:

Tabel 2 Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Rata-Rata <i>Pre test</i>	Rata-Rata <i>Post test</i>
Eksperimen (III-A)	48	85,5
Kontrol (III-B)	57,5	77,5



Dari tabel diatas, dapat disimpulkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 48 sedangkan dari kelas kontrol yaitu 57,5. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 85,5 sedangkan nilai kelas kontrol yaitu 77,5. Selanjutnya data kedua di uji kenormalannya dengan menggunakan uji liliefors sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Test	Kelas	Lo	Ltabel	Simpulan
<i>Pretest</i>	Kontrol	0,80	0,190	Normal
	Eksperimen	0,80		
<i>Posttest</i>	Kontrol	0,132	0,190	Normal
	Eksperimen	0,177		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil normalitas data untuk test awal pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum dilakukan perlakuan diperoleh untuk kelas kontrol $L_{hitung} 0,80 < L_{tabel} 0,190$ untuk kelas ekperimen $L_{hitung} 0,80 < L_{tabel} 0,190$ maka dapat disimpulkan kelas berdistribusi normal dengan tarif nyata $\alpha=0,05$. Selanjutnya hasil uji normalitas dan test akhir eksperimen menggunakan media *Picture and picture* terhadap hasil belajar siswa. Diperoleh untuk kelas kontrol menggunakan metode kovensinal $L_{hitung} 0,132 < L_{tabel} 0,190$ untuk kelas eksperimen $L_{hitung} 0,177 < L_{tabel} 0,190$, maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal dengan tarif nyata $\alpha=0,05$.

Selanjutnya kedua data akan diuji homogenitasnya dengan menggunakan uji F. Hasil pengujian homogenitas akan disusun pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Test	Fhitung	Ftabel	Simpulan
<i>Pretest</i>	1,297	2,168	Homogen
<i>Posttest</i>	1,029	2,168	Homogen



Kriteria uji $F < F_{(0,05)(19)(19)}$. Maka dapat disimpulkan terima H_0 atau *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen sama sama memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah data diuji normalitas dan homogenitas, selanjutnya data *posttest* diuji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media *Picture and picture* terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis menggunakan uji t, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Hipotesis Menggunakan Uji T

Kelas	Thitung	Ttabel
Kontrol	2.108	2,024
Eksperimen		

Dikarenakan $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $2,108 > 2,024$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima atau adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media *Picture and picture* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 060938 Medan T.P 2024/2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *inquiry* dengan media *Picture and picture* pada mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan di kelas III SDN 060938 Medan T.P 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 85,5 dengan kriteria hasil belajar adalah baik. (2) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *inquiry* tanpa menggunakan media *Picture and picture* pada mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan di kelas III SDn 060938 Medan T.P 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 77,5 dengan kriteria hasil belajar adalah baik. (3) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *inquiry* dengan media pembelajaran *Picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 060938 Medan T.P 2024/2025 dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,108 > 2,024$. Maka H_1 diterima.



DAFTAR PUSTAKA

- A Hamzah Fansury, Restu January. 2017. Model Pembelajaran Picture and Picture Dengan Media Games Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas VII SMPN 35 Makassar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 4(1).75.
- Ajeng Retno Utami, Suhendri, Primaningrum Dian. 2019. Hubungan Antara Kreativitas Guru Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*. 4(2). 59.
- Atikah Dewi Anggita. 2023. *Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SDN Panggung Lor*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(1). 80.
- Boyman C.M Gardis Hilde. 2021. *Monograf Penerapan Model Picture An Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Di Masa Pandemi Covid-19*. Aceh. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hamka (2018) dalam Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Hattie,dkk. 2018. *Visible Learning and The Science Of How We Learn*.
- Henniwati. 2021. Efektifitas Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X MM1 SMK Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*. 7(1). 84.
- Hidayat, Isnu. 2019. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Istarani. 2016. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Khuluqo El Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2016. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Mahsun, Ali. 2023. *IPS Kependidikan Dasar*. Lamongan. Nawa Litera Publishing.
- Moh Fauziddin, Diana Mayasari. 2018. Pemanfaatan Metode Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusari*. 2(1). 266.
- Muvidah, Siti. 2023. *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Nuridayanti. 2022. *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Problem Posing*. Jawa Tengah. NEM
- Ormrod, JE. 2017 *Human Learning (7th ed)*. Person Education.
- Ponidi, dkk. 2021. Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. ADAB.
- Rahman, Taufiqur. 2018. Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas. CV Pilar Nusantara.
- Rosyida, Ida. 2023. *Materi Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jawa Tengah. Wawasan Ilmu.
- Rusman. 2017. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman S Arief. 2018. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud.
- Schunk, Dale H (2018). *Learning Theories: An Educational Perspeptive (7th edition)*.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.



-
- Sekriyenti, Eva. 2024. *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI & BP Melalui Penerapan Model Pembelajaran the Power of Two*. Jawa Tengah. NEM.
- Suci Perwita Sari, Sazkia Aprilia, Khalifatussadiyah. 2020. Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Educational Journal of Elementary School*. 1(1). 20.
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran* (Edisi 2). CV Jejak.
- Sutianah, Cucu. 2020. *Belajar & Pembelajaran*. Qiara Media.
- Syofrianisda Suardi. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Dua Satria Offset.
- Wahab, Abdul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widiasworo Erwin. 2017. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: AR Ruzz Media.
- Yaumi, Muhammad. 2021. *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Edisi 2). Kencana.