

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* DAN MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

¹Eko Prihatiningsih, ²Eunice Widyanti Setyanigtyas

¹SD Kristen 3 Klaten Jawa Timur

² Universitas Kristen Satya Wacana

eprihatiningsih@yahoo.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampelnya kelas IV SD Negeri Samirono berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen menggunakan model *Picture and Picture* dan kelas IV SD Negeri Sumogawe 2 berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol menggunakan model *Make a Match*. Nilai posttest dianalisis menggunakan uji-T. Hasil uji hipotesis menunjukkan signifikansi sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kemudian hasil belajar siswa yang menggunakan model *Picture and Picture* dan *Make a Match* memiliki kemampuan yang seimbang.

Kata Kunci: *picture and picture, make a match, hasil belajar, SD.*

Abstract. The purpose of this study is to know how the effect of the application of learning models *Picture and Picture* and *Make a Match* about the results of student learning science subjects. This research is experimental research design using *Nonequivalent Control Group Design*. Elementary School fourth grade sample Samirono total of 20 students as an experimental class using a model *Picture and Picture* and fourth grade primary school students Sumogawe 2 total 25 as the control class using a model *Make a Match*. Value posttest were analyzed using *t-test*. Hypothesis test results show the significance so H_0 accepted and H_a rejected. Conclusions This study shows that there is no effect on student learning outcomes. Then the learning outcomes of students who used the model *Picture and Picture* and *Make a Match* has the ability to balance.

Keyword : *picture and picture, make a match, learning outcomes, elementary school*

A. Pendahuluan

Perkembangan kualitas sumber daya manusia tidak lepas dari perkembangan dan kualitas pendidikan, menurut Bilqis, *et al* (2016). Kristin (2016) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia dan manusia mempunyai hak yang sama memperoleh pendidikan. Pendidikan merupakan proses yang kompleks karena merupakan upaya terencana, sistematis, terstruktur dan bertujuan untuk menumbuhkembangkan, mengelola, membina, mengarahkan, dan mengubah manusia yang merupakan makhluk multidimensi ke arah kesempurnaannya Putra, (2012). 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 keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan menurut Akbar (2017) pendidikan merupakan sebuah wadah pembentuk kualitas suatu bangsa. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran lainnya Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Hosnan, 2014). Pengertian diatas sependapat dengan Hendracipta, *et al*, (2017) menyatakan bahwa Guru harus mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kemampuan siswa didalam kelas. Menurut Achjar Chalil (Hosnan, 2014) bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan

belajar. Dari pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran bukan hanya guru yang harus bersikap aktif, tetapi siswa juga dituntut untuk aktif dalam membentuk pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru. Guru SD merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Oleh karena itu guru SD harus menguasai berbagai kompetensi keguruan, salah satu kompetensi yang wajib dikuasai adalah kompetensi profesional. Guru profesional mampu menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif didalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran IPA harus berpusat pada siswa serta memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan ide atau gagasan, mendiskusikan ide atau gagasan dengan siswa lain serta

membandingkan ide mereka dengan konsep ilmiah dan hasil pengamatan atau percobaan untuk merekonstruksi ide atau gagasan yang akhirnya siswa menemukan sendiri apa yang dipelajari. Menurut Farliani, *et al* (2015) mengatakan bahwa pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Sependapat dengan pendapat Mawardi & Sari (2015) mengatakan bahwa perlu diciptakan kondisi pembelajaran IPA di SD dapat mendorong siswa untuk aktif dan ingin tahu. IPA sebagai sebuah proses bermakna sebuah cara berpikir dan bertindak untuk menghadapi atau merespon masalah-masalah yang ada di lingkungan, menurut Haqul (2016). Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang dapat menghendaki keterlibatan dan peran aktif siswa dalam pengamatan, menerapkan konsep dan mengomunikasikan atau yang disebut dengan pembelajaran aktif.

Dalam pandangan teori belajar kognitif, siswa adalah individu yang aktif mempelajari ilmu pengetahuan. Dalam menempuh proses

pembelajaran, siswa tidak hanya sekedar bersifat pasif dalam menerima pengetahuan. Siswa mencari informasi untuk mengatasi masalah yang dihadapi dan menyusun pengetahuan tersebut untuk memperoleh sebuah pemahaman baru. Konsep penting yang dikemukakan dalam teori belajar kognitif adanya pemrosesan informasi yang menjelaskan tentang aktivitas pikiran individu dalam menerima, menyimpan dan menggunakan informasi yang dipelajari. Kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar amat diperhitungkan, agar belajar lebih bermakna bagi siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif amat dipentingkan. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke kompleks. Perbedaan individual pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif tidak lepas

dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Luh & Lukman (2017) berpendapat bahwa dalam proses belajar mengajar, kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber mengajar. Oleh karena itu, guru sebaiknya lebih kreatif lagi dalam melakukan proses belajar mengajar. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menunjang pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *Picture and Picture* termasuk dalam teori belajar kognitif, dikarenakan dalam proses pembelajarannya banyak melibatkan siswa dan bekerja dalam kelompok, sehingga tidak hanya guru yang aktif melainkan siswa juga aktif. Pebriana, *et al* (2017) mengatakan hal yang sama bahwa pembelajaran *Picture and Picture* ini siswa dituntut harus bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Pembelajaran model ini dalam proses pembelajarannya juga menggunakan benda konkrit yaitu berupa gambar-gambar nyata yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pengetahuan visual juga diterapkan dalam model pembelajaran ini, yaitu siswa

diharapkan mampu berfikir melalui gambar-gambar yang diurutkan sesuai dengan materi akan melatih tingkat kemampuan berfikir siswa melalui gambar yang tanpa disertai dengan teks. Dalam proses penyajian materi, guru mengajar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau temannya, menurut Palguna, *et al* (2015). Sependapat dengan Tustyana, *et al* (2016) berpendapat bahwa siswa lebih menyukai gambar dan akan menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Langkah-langkah proses pembelajaran model ini banyak melibatkan siswa sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran. Sediasih (2017), menjelaskan bahwa salah satu model pembelajaran yang berorientasi kepada siswa adalah model pembelajaran *Make a Match*. *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka. Yesiana, *et al* (2016) juga berpendapat bahwa model

pembelajaran *Make a Match* membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Model pembelajaran *Make a Match* juga termasuk dalam teori belajar kognitif, model pembelajaran ini juga banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini ditekankan belajar kerjasama dalam suatu kelompok. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Citra & Syachruroji, (2016) bahwa model *Make a Match* adalah model pembelajaran dimana dalam kegiatannya siswa diinstruksikan untuk bekerja sama mencari pasangan mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Model *Make a Match* bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik menurut Muah (2016). Pengetahuan juga diutamakan dalam proses pembelajaran model ini. Perbedaan penerapan kedua model ini dalam ranah kognitif yaitu pada pembelajaran model *Picture and Picture* siswa bekerja secara bersama-sama untuk menguasai materi dengan

berbantuan gambar-gambar atau visual, sedangkan model pembelajaran *Make a Match* cara belajarnya adalah dengan cara kerjasama dalam kelompok untuk rnengolah informasi dan meningkatkan ketrampilan berkomunikasi dan juga untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi belajar.

Adanya aktivitas belajar secara optimal akan menentukan tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa. Mempertimbangkan pentingnya hal tersebut, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Learning* tipe *Picture and Picture* dan *Make a Match* untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Model pembelajaran tersebut menggunakan gambar sebagai media utamanya dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar yang digunakan adalah unsur penting dengan pembelajaran. Suatu inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna karena di dalamnya terdapat konteks belajar sambil bermain, yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Sedangkan model

pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan soal/jawaban dari kartu yang dipegangnya sebelum batas waktunya habis, kemudian siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Kedua model pembelajaran tersebut dapat membuat siswa lebih aktif dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Kenyataannya pada proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Samirono dan SD Negeri Sumogawe 2 Kecamatan Getasan, guru dalam menyampaikan pembelajaran masih terpaku pada buku pegangan guru belum menggunakan model-model pembelajaran kreatif dan inovatif dalam pembelajaran IPA di kelas. Meskipun guru belum menggunakan model-model pembelajaran kreatif dan inovatif, tetapi sudah menggunakan alat peraga yang sudah tersedia di sekolah, melakukan tanya jawab antara guru dan siswa, guru melakukan demonstrasi menggunakan benda-benda

nyata sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Tetapi masih ada siswa yang merasa jenuh dan belum aktif pada saat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut bisa terjadi karena guru hanya fokus menjelaskan materi dan siswa diminta untuk mencatat dan mengerjakan tugas. Di SD Negeri Samirono dan SD Negeri Sumogawe 2 Kecamatan Getasan, dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran IPA belum membuahkan hasil yang maksimal. Hal tersebut bisa terjadi karena masih ada siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan. Selain ada siswa yang belum mencapai KKM, masih banyak siswa yang pasif saat pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik sampling yang digunakan penelitian eksperimen, yaitu jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini terdapat dua kelompok yang diambil adalah kelas IV dari SDN Samirono sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV SDN Sumogawe 2 sebagai kelompok kontrol. Masing-masing tidak dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan (Sugiono, 2013).

Populasi yang dijadikan penelitian ini adalah SDN Samirono dan SDN Sumogawe 2. Sedangkan sampel dalam penelitian ini menggunakan area sampling, dimana teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa; teknik tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda yang terdiri dari pretest dan posttest. Sedangkan teknik non tes terdiri dari observasi dan dokumentasi. Menurut (Arikunto, 2010) observasi digunakan

sebagai alat untuk pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung penelitian. Sedangkan Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas dan reliabilitas tes.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD gugus Lawu dan gugus Gajahmungkur. Pada SD Negeri Samirono kelas 4 sebagai kelas eksperimen dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Picture and Picture* berjalan lancar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Begitupula dengan penelitian yang dilakukan pada SD Negeri Sumogawe 2 kelas 4 sebagai kelompok kontrol yang melaksanakan pembelajaran menggunakan *Make a Match*. Pada kedua kelompok penelitian yang terdiri dari 2 kelas ini guru sudah melaksanakan sintak pembelajaran dengan runtut. Setelah dilakukan pembelajaran pada kedua kelas yang terdiri dari 1 kelompok eksperimen dan 1 kelompok kontrol tersebut, kemudian kedua kelas diberikan *posttest*, yang nantinya data hasil *posttest* tersebut digunakan untuk kepentingan analisa serta pengujian hipotesis.

Dengan selesainya pengujian hipotesis, dapat diketahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Pembelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* pada kelas eksperimen dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran tujuan yang harus dicapai siswa. Setelah penyampaian tujuan pembelajaran disampaikan, guru menjelaskan materi kepada siswa dengan media yang telah disiapkan oleh guru. Setelah guru menyampaikan materi kepada siswa, kemudian guru menjelaskan petunjuk yang harus

dilakukan siswa sesuai dengan sintak model pembelajaran *Picture and Picture*. Pembelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada kelas kontrol dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran tujuan yang harus dicapai siswa. Setelah penyampaian tujuan pembelajaran disampaikan, guru menjelaskan ringkasan materi kepada siswa dengan media yang telah disiapkan oleh guru. Setelah guru menyampaikan materi kepada siswa, kemudian guru menjelaskan petunjuk yang harus dilakukan siswa sesuai dengan sintak model pembelajaran *Make a Match*.

Jadi pembelajaran IPA menggunakan model *Picture and Picture* dan *Make a Match* dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan menemukan pemahaman sendiri terhadap pembelajaran IPA yang disertai dengan diskusi bersama teman dan saling berbagi pengetahuan.

Hasil analisis persyaratan kedua kelompok dari SD Negeri Samirone dan SD Negeri Sumogawe 2 adalah homogen karena nilai signifikan *pretest* adalah 0,886 dan nilai signifikan

posttest adalah 0,79. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varian yang sama atau homogen, karena nilai signifikan data $>0,05$. Karena nilai signifikansi data-data tersebut $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Analisis deskriptif dari skor hasil belajar siswa setelah pembelajaran dari kelompok eksperimen diketahui nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 96 dan nilai terendahnya 44, dengan rata-rata skor hasil belajar 75. Sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh pada kelompok kontrol yaitu 84 dan nilai terendahnya 48, dengan rata-rata skor hasil belajar 68.80. Analisis berikutnya yaitu melakukan analisis uji-T hasil belajar siswa kelas 4 kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kolom *F test (Levenes test)* bernilai 3,235. Sedangkan hasil uji *t* pada tabel tersebut bahwa diperoleh nilai *t* hitung adalah 1,328 dengan probabilitas signifikansi (*2-tailed*) yaitu 0,191. Jadi nilai signifikansi 0,191 adalah lebih

Eko & Eunice

dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SD yaitu dengan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Make a Match* tidak terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA kelas 4 SDN Samirono dan SDN Sumogawe 2 yang menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Make a Match*.

Terdapat faktor yang menyebabkan tidak terdapatnya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Faktor penyebabnya yaitu mungkin karena model *Picture and Picture* dan *Make a Match* termasuk model yang seimbang misalnya dari sintagmatik yang hampir sama dari kedua model. Misalnya sintak dari model *Picture and Picture* adalah guru menyampaikan materi pengantar kepada siswa. Dalam model *Picture and Picture* setelah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru juga

menyampaikan materi pengantar. Sedangkan dalam model *Make a Match* juga terdapat sintak yang mengatakan bahwa guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam dua model tersebut sudah terdapat satu sintak yang sama yaitu guru menyampaikan materi kepada siswa.

Persamaan sintak yang kedua yaitu dalam model *Picture and Picture* siswa diminta untuk berpikir kritis dalam mengurutkan gambar-gambar yang sudah disediakan secara logis bersama kelompoknya masing-masing. Namun belum semua siswa dapat berpikir kritis masih ada siswa yang pasif. Pembelajaran menggunakan model *Picture and Picture* lebih ditekankan visualnya karena pembelajaran tersebut menggunakan media utamanya adalah gambar dalam pembelajaran. Uraian diatas sependapat dengan Yuliana, *et al* (2015) yang mengatakan bahwa melalui media gambar, dapat menarik minat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, selain itu media gambar visual dapat memudahkan penyampaian konsep abstrak agar lebih dipahami oleh siswa.

Teknik dalam pengurutan gambar seharusnya disajikan lebih menarik agar siswa dapat lebih fokus memperhatikan. Dalam penyajian gambar yang akan diurutkan sebaiknya disajikan gambar yang mampu membuat siswa berpikir kritis sehingga siswa mampu menggali pemikiran lebih dalam. Tidak hanya dengan modal menghafal materi yang telah disampaikan guru diawal pembelajaran. Sedangkan dalam model *Make a Match* terdapat sintak yang hampir sama dengan model *Picture and Picture* yaitu siswa juga diminta untuk berpikir kritis dalam mencari pasangan soal atau jawaban sesuai dengan kartu yang dipegang masing-masing siswa. Pada pembelajaran menggunakan model *Make a Match* menurut peneliti siswa lebih cenderung menghafal dari materi yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Jika siswa tidak hafal atau tidak memahami materi dengan sungguh-sungguh ada kemungkinan siswa tidak bisa menjawab soal atau susah menemukan jawaban, atau sebaliknya siswa dapat menemukan jawabannya tetapi tidak benar-benar memahami soal tersebut. Oleh karena

itu, sebaiknya disajikan soal-soal yang dapat membuat siswa lebih berpikir kritis tidak hanya sekedar menghafal materi. Kedua model tersebut banyak melibatkan aktivitas siswa oleh karena itu kedua model tersebut masuk dalam teori belajar kognitif. Dalam penyampaian materi pada awal pembelajaran pada kedua model tersebut sama-sama menggunakan LCD Proyektor.

Berdasarkan penjelasan tersebut memang terdapat banyak persamaan sintak dalam model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Make a Match*, maka hal tersebut dapat menjadi penyebab kedua model tersebut tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Make a Match* mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing.

Kelebihan model *Picture and Picture* diantaranya, siswa lebih cepat menangkap materi melalui gambar-gambar, dapat meningkatkan daya nalar siswa melalui pengurutan gambar, siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil kerja didepan

kelas dan siswa lebih bertanggung jawab dalam memberikan alasan dalam pengurutan gambar. Dari beberapa kelebihan diatas semua sudah terlaksana dalam penelitian ini, tetapi belum sepenuhnya berjalan dengan maksimal.

Misalnya, masih ada siswa yang masih lambat dalam menangkat materi walaupun sudah disajikan materi dengan bantuan gambar. Kelemahan model *Picture and Picture* diantaranya, siswa sulit mengurutkan gambar-gambar yang cocok, memakan waktu lebih banyak, guru menguasai kelas, dan dibutuhkan dukungan fasilitas alat dan biaya. Pada penelitian ini, peneliti dapat mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut walaupun belum berjalan dengan maksimal.

Kelebihan model *Make a Match* yaitu diantaranya, dapat meningkatkan

aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, pembelajaran menyenangkan, melatih keberanian siswa untuk presentasi, melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Pada kelebihan model *Make a Match* juga sudah terlaksana namun juga belum terlaksana dengan maksimal. Kelemahan model *Make a Match* yaitu, jika model tidak dipersiapkan dengan baik akan memakan banyak waktu, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenis, akan banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat pasangan lain presentasi, jika model ini digunakan terus menerus akan menimbulkan kebosanan. Pada kelemahan model *Make a Match* tersebut sudah teratasi walaupun belum maksimal.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahawa penerapan model *Picture and Picture* dan *Make a Match* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, jika

dilihat dari uji T nilai signifikannya sebesar $0,191 > 0,05$. Oleh karena itu penulis menyarankan, kepada guru agar lebih dapat mengembangkan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Make a Match* dalam

menyampaikan materi, sehingga lebih dapat menggali pemikiran

siswa dan mampu membuat siswa berpikir kritis.

Daftar Pustaka

- Akbar, Aulia. 2017. Membudayakan Literasi Dengan Program 6M Di Sekolah Dasar. *JPSD*. 3 (1), 42-52.
- Arikunto, Suharsisni. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Bilqis, Syachruraji, A., & Taufik, M. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Antara Model *Problem Based Learning* Dengan Model Pembelajaran Langsung. *JPSD*, 2 (2), 147-155.
- Farliani, Arlin., Nulhakim, Lukman., & Syachruraji. A. 2015. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Learning Cycle* Pada Mata Pelajaran IPA. *JPSD*, 1 (2).
- Haqul, Moch Syaiful. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 4 (2), 196-205.
- Hendracipta, Nana., Syachruraji, A., & Hermawilda. 2017. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Yang Menggunakan Strategi Inkuiri Dengan strategi Ekspositori. *JPSD*, 3 (1), 33-41.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kesumaningrum, Citra Nur & Syachruraji, A. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Ekspositori Pada Konsep Energi. *JPSD*, 2 (2), 181-191.
- Kristin, Firosalia. 2016. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria*, 6 (2), 74-79.
- Mawardi & Sari, Desty Lusya. 2015. Keefektifan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dan *Make a Match* Ditinjau Dari Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPA Kelas 4 SD Gugus Mawar-Suruh. *Scholaria*, 5 (3), 82-99.
- Muah, Tri. 2016. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Bagi Siswa Kelas VIIIIG SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Satya Widya*, 32 (2), 138-143.
- Palguna, Putu Ngurah Dwija, Ni Nyoman Garminah, Dewa Nyoman sudana. 2015. Penerapan Metode *Picture and Picture* Berbantuan Media Gambar Beseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Mimbar PGSD*, 3 (1).
- Pebriana, Gede Risa, Dibia, I Ketut, & Ndara Tanggu Rendra. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan

- Hasil Belajar IPA Kelas V. *Mimbar PGSD*, 7 (1), 1-10.
- Putra, Nusa. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rianti, Luh & Nulhakim, Lukman. 2017. Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA. *JPSD*, 3 (1), 64-73.
- Sediasih. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Make a Match Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas V SDN Karyawangi 2. *JPSD*, 3 (1), 74-81.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Tustyana, I Kd Nova Kurnia., Dibia, & Kusmaryatni. 2016. Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil belajar IPA Kelas V. *Mimbar PGSD*, 4 (1), 1-11.
- Yesiana, Putu Filma, Gading., I Ketut Putu, & Nanci, Riastini. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD*, 6 (3), 1-11.
- Yuliana, Rina., Cahyani, Isah., & Sastromiharjo, Andoyo. 2015. Penerapan Strategi Partisipatif Melalui Media Gambar Denah Dan Kartu Pancing Foto Dalam Pembelajaran Pemahaman Konsep Dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *JPSD*, 1 (2).