

Pengaruh Model *Picture and Picture* Berbasis Media Kantong Doraemon terhadap Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar

**Nisa Fitriyana Hasibuan¹, Naeklan Simbolon², Ibrahim Gultom³,
Septian Prawijaya⁴, Faisal⁵**

^{1,2,3,4,5}Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Email: nisafitrianahasibuan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon dengan model pembelajaran konvensional berbasis papan pintar doraemon pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 & 2 kelas II SDN 060941 Titipapan Medan Deli. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *Non equivalent Control Group Design*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *Pre-test* dan *post-test kelas* eksperimen (model *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon) dan diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *Pre-test* dan *Post-test* kelas kontrol (media *Papan Pintar Doraemon*). Sehingga H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat pengaruh model *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon terhadap hasil belajar anak pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 & 2 kelas II SDN 060941 Titipapan Medan Deli T.A 2022/2023.

Kata Kunci: *Picture and Picture*, Kantong Doraemon, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the differences in the effect of student learning outcomes using the *Picture and Picture* learning model based on Doraemon pocket media and the conventional learning model based on the Doraemon smart board on theme 6 sub-theme 2 learning 1 & 2 class II SDN 060941 Titipapan Medan Deli. This study used an experimental method with a *Non Equivalent Control Group Design*. Based on the results of testing the hypothesis obtained sig. (2 tailed) of $0.000 < 0.05$, meaning that there is a difference in the average student learning outcomes for the pre-test and post-test of the experimental class (*Picture and Picture* model based on Doraemon pouch media) and the sig. (2 tailed) of $0.000 < 0.05$ means that there is a difference in the average student learning outcomes for the pre-test and post-test of the control class (*Doraemon Smart Board* media). So H_0 is rejected H_a is accepted, meaning that there is an influence of the *Picture and Picture* model based on Doraemon pouch media on children's learning outcomes on theme 6 sub-theme 2 learning 1 & 2 class II SDN 060941 Titipapan Medan Deli T.A 2022/2023.

Keywords: *Picture and Picture*, *Doraemon Pockets*, *Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah suatu proses komunikasi timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Akhiruddin dkk (2019, h. 13), menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa saling bertukar informasi dan terdapat hubungan timbal balik dalam situasi pendidikan

guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai". Pembelajaran memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan baik. Salah satu indikator keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Tayeb (2017, h. 48), "Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur sistematis untuk membentuk pengalaman belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran". Penggunaan model dalam pembelajaran secara sistematis mampu mengatur kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu model pembelajaran harus berpijak pada teori pendidikan dan berdasarkan teori belajar dari beberapa ahli dan model pembelajaran harus memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu dan memiliki sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang baik.

Tidak hanya model pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa, namun media pembelajaran yang menarik juga mampu meningkatkan semangat siswa dan mendukung proses pembelajaran. Menurut Junaidi (2019, h. 470), "Media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa untuk lebih memahami tujuan pembelajaran". Media berfungsi untuk tujuan pengajaran dimana informasi yang diperoleh dari media harus melibatkan siswa baik dalam benak maupun dalam bentuk kegiatan nyata agar pembelajaran dapat terjadi.

Faktanya, dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terungkap bahwa di Sekolah Dasar Negeri 060941 Titipapan terdapat siswa yang kurang semangat belajar dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang baik. Guru gagal menerapkan model dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa nantinya.

Berdasarkan hasil MID Semester I kelas 2 SDN 060941 diketahui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pesera didik sebesar 65

Tabel 1.1. Nilai Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN 060941 Titipapan

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan	Persentase Tidak Tuntas
II-A	65	21	9	12	42,9 %	57,1 %

Hasil tabel di atas terdapat 21 siswa pada mata pelajaran tematik 9 siswa (42,9%) tuntas sedangkan 12 siswa (57,1%) tidak tuntas penyebab rendahnya persentase siswa akibat tidak memperhatikan guru selama proses belajar mengajar di kelas. Hal ini disebabkan penggunaan model dan bahan ajar yang kurang variatif. Selain itu, guru kurang kreatif dalam mengelola kelas sehingga mengakibatkan siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran, serta kurangnya semangat belajar siswa.

Model dan media yang tepat sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model *Picture and Picture* dan media saku Doraemon. Model *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan media pembawa gambar dalam pelaksanaannya. Penggunaan model ini seharusnya membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran karena dengan model ini siswa menulis, mendengarkan, dan bertanya, tetapi menampilkan gambar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Tidak hanya dilihat tetapi gambar disusun secara logis dan diberi penjelasan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki siswa, sehingga siswa dapat mempelajari materi yang dipelajarinya secara konkrit melalui gambar dan tidak secara abstrak, dengan demikian suasana pembelajaran akan aktif dan menarik serta

menyenangkan yang akan membuat siswa termotivasi atau termotivasi untuk belajar. Selain itu, model ini juga menuntut siswa untuk dapat bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukan dalam kelompoknya. Selain itu, siswa juga harus mengasimilasi jawaban terkait gambar yang disajikan, sehingga setiap kelompok memiliki tujuan yang sama.

Hal yang perlu diperhatikan dalam model pembelajaran *picture and picture* adalah siswa harus mampu membagi tugas dan tanggung jawab dalam kelompoknya, serta mampu memberikan umpan balik kepada setiap anggota kelompok dengan menunjuk seorang *leader* dan dilakukan secara bergantian. Hal ini memberikan manfaat bagi siswa karena dengan menggunakan model *picture and picture*, siswa akan belajar secara berkelompok untuk menemukan pengetahuannya. Siswa juga teliti untuk memastikan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan kompetensi siswa dapat meningkat. Selain model pembelajaran, hal yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media kantong doraemon.

Media Kantong Doraemon adalah salah satu media pembelajaran berupa kain berbentuk kantong gambar Doraemon yang diikatkan pada tali gantung. Konsep permainannya serupa dengan arisan yaitu mengambil benda dari kantong yang telah dirancang sebelumnya, di dalam kantong tersebut terdapat gambar dengan angka tertentu. Benda yang diambil berisi gambar dan kata sehingga siswa didorong untuk menemukan sekelompok gambar dan menyusun kata sesuai dengan pelajaran.

Penggunaan media Kantong Ajaib Doraemon diharapkan membuat siswa lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran, serta mampu meminimalisir siswa yang mengganggu temannya saat belajar. Selain memotivasi siswa untuk aktif dengan media Kantong Doraemon, guru juga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran karena siswa dapat melihat secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran bersama sangatlah penting karena pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Picture and Picture* Berbasis Media Kantong Doraemon Terhadap Hasil Belajar Anak Pada Tema VI Subtema 2 Pembelajaran 2 Kelas II SDN 060941 TITIPAPAN MEDAN DELI". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon dengan model pembelajaran konvensional berbasis papan pintar doraemon pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 & 2 kelas II SDN 060941 Titipapan Medan Deli.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (quasi eksperimen) yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2013 ,h. 7). Dengan melihat perbedaan Pre-test maupun Post-test tidak dipilih secara acak dan random. Dalam pelaksanaannya penelitian eksperimen ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diatur secara mendalam.

Adapun penelitian yang akan dilakukan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dalam proses belajar mengajar diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis media papan pintar doraemon.

Pada saat akan melaksanakan penelitian, peneliti harus menentukan populasi yang akan di teliti. Populasi ialah sekelompok objek yang menjadi sumber pengambilan sampel (Yudi Marihot, Saptasari, 2022, h. 361). Populasi dalam penelitian ini siswa kelas II SDN 060941 Titipapan Tahun Ajaran 2022 / 2023 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas II A dan II B yang berjumlah 20 siswa dan 20 siswa. Jadi keseluruhan Siswa kelas II SDN 060941 Titipapan berjumlah 40 orang.

Sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan populasi penelitian kurang dari 100, maka dari itu seluruh populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2021, h. 127). Adapun sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas II A sebanyak 20 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model *picture and picture* berbasis media kantong doraemon serta kelas II B sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran ceramah berbasis media PAKPINDO.

Instrument penelitian ialah alat yang digunakan peneliti mengukur sebuah penelitian dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes tertulis sebanyak 20 soal pilihan berganda dan dokumentasi. Tes ini dibuat untuk mengukur atau mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah pembelajaran yang diajarkan. Sementara dokumentasi merupakan teknik untuk memperoleh data nilai hasil belajar peserta didik, jumlah peserta didik, profil dan kondisi sekolah serta yang terkait dalam penelitian.

Teknik pengujian instrument yang digunakan adalah teknik pengujian secara empiric dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, indeks kesukaran dan daya beda instrumen. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini merupakan proses mengolah data yang didapatkan dalam melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data berdasarkan angka yang diperoleh dari lapangan, kemudian dianalisis dengan statistik. Pada penelitian ini data dianalisis dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL

Penelitian ini dilakukan di SDN 060941 Titipapan Medan Deli dengan sampel kelas II yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu II A (kelompok eksperimen) dan II B (kelompok kontrol) yang mana kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon sebanyak 20 peserta didik dan kelompok kontrol menggunakan model konvensional berbasis papan pintar doraemon sebanyak 20 peserta didik.

Penelitian eksperimen ini dilakukan peneliti secara langsung dengan masuk kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian test pada penelitian ini yaitu pemberian test secara langsung yang diberikan kepada masing – masing peserta didik. Penelitian dilakukan dengan tiga tahap kegiatan penelitian yaitu memberikan pretest pelaksanaan test awal terhadap dua kelompok kelas untuk melihat kemampuan awal peserta didik, sebelum pretest semua peserta didik mendapatkan pembelajaran atau perlakuan yang sama dan kemudian setelah dilakukannya pretest peserta didik mendapat perlakuan yang berbeda setelah itu dilakukan posttest pada akhir penelitian setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui bagaimana hasil tes atau hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik antara kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon dan kelompok kontrol menggunakan model konvensional berbasis papan pintar doraemon.

Instrumen dianggap valid saat diukur berdasarkan fakta yang ada. Uji validitas dilaksanakan menggunakan aplikasi *SPSS 22 for Windows*. Jika nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$, maka skor butir instrumen dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < \text{nilai } r_{tabel}$, maka skor butir pertanyaan/instrumen dianggap tidak valid.

Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Soal

No Soal	r Tabel	r Hitung	Kategori Validitas	No Soal	r Tabel	r Hitung	Kategori Validitas
1		0,446	Valid	14		0,801	Valid
2		0,801	Valid	15		0,638	Valid
3		0,814	Valid	16		0,485	Valid
4		0,427	Tidak Valid	17		0,726	Valid
5		0,801	Valid	18		0,634	Valid
6		0,638	Valid	19		0,547	Valid
7		0,814	Valid	20		0,138	Tidak Valid
8		0,801	Valid	21		0,655	Valid
9	0,444	0,101	Tidak Valid	22	0,444	0,614	Valid
10		0,894	Valid	23		0,112	Tidak Valid
11		0,507	Valid	24		0,191	Tidak Valid
12		0,485	Valid	25		0,726	Valid
13		0,655	Valid				

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah 25 butir soal yang disusun, terdapat 5 soal yang Tidak Valid dan 20 soal yang Valid. Soal yang tidak valid yaitu soal nomor 4,9,20,23,24. Adapun butir soal yang valid berjumlah 20 butir soal yaitu soal nomor 1, 2, 3, 5, 6,7, 8, 10, 11,12,13, 14, 15,16,17, 18,19, 21, 22, 25, dan dapat dijadikan sebagai instrument soal dalam penelitian ini.

Reliabilitas tes pada instrument soal telah dapat dikatakan reliabel atau tidak dapat dibandingkan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan *Cronbach's Alpha Acuan*, acuan yang digunakan adalah 0,60.

Tabel 2. Hasil Statistik Reliabilitas

Cronbach's Alpha Hitung	Cronbach's Alpha Acuan	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	Kriteria Pengambilan Keputusan	Keputusan
0,909	0,600	0,904	Jika Cronbach's Alpha hitung \geq acuan maka Intrumen RELIABEL	INSTRUMEN RELIABEL
			Jika Cronbach's Alpha hitung \geq acuan maka Intrumen TIDAK RELIABEL	

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 22)

Hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* senilai $0,909 > 0,600$. Maka, hasil dari reliabilitas tes yang diperoleh dari perhitungan kemudian diklasifikasikan sebagai kategori sangat tinggi dan dapat dikatakan hasil yang reliabel.

Tingkat kesukaran adalah salah satu faktor penting dalam menghasilkan data yang valid dan dapat diandalkan dalam mengukur kemampuan atau pengetahuan seseorang. Tingkat kesukaran soal berkisar antara 0,0 sampai 1,0. Uji tingkat kesukaran soal menggunakan aplikasi *SPSS 22 For Windows*. Berikut hasil dari tingkat kesukaran soal hasil belajar peserta didik menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 22 For Windows* sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian Tingkat Kesukaran Tes

No	Taraf Kesukaran	Keterangan	No	Taraf Kesukaran	Keterangan
1	0,70	Sedang	14	0,75	Mudah
2	0,75	Mudah	15	0,50	Sedang
3	0,50	Sedang	16	0,95	Sangat Mudah
4	0,80	Mudah	17	0,80	Mudah
5	0,75	Mudah	18	0,30	Sukar
6	0,50	Sedang	19	0,45	Sedang
7	0,50	Sedang	20	0,70	Sedang
8	0,75	Mudah	21	0,40	Mudah
9	0,25	Sukar	22	0,65	Sedang
10	0,50	Sedang	23	0,65	Sedang
11	0,35	Sedang	24	0,20	Sukar
12	0,15	Sangat Sukar	25	0,80	Mudah
13	0,40	Sedang			

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 22)

Hasil dari tabel diatas tersebut menunjukkan bahwa 30 instrumen soal yang diujikan terdapat 1 butir soal dengan tingkat kesukaran soal kategori Sangat Sukar, 3 butir soal dengan tingkat kesukaran soal kategori Sukar, 12 butir soal dengan tingkat kesukaran soal kategori sedang, terdapat 8 butir soal dengan tingkat kesukaran soal kategori Mudah dan 1 butir soal dengan kategori Sangat Mudah. Hasil tabel tingkat kesukaran tes diatas menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kesukaran instrument soal pada penelitian ini memiliki tingkat kesukaran yang baik yaitu tidak sukar dan tidak terlalu mudah.

Daya beda butir tes dihitung dengan membandingkan skor total peserta didik pada suatu butir soal dengan skor total keseluruhan pada tes tersebut. Metode yang digunakan adalah menggunakan koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total tes. Koefisien korelasi yang tinggi menunjukkan bahwa soal tersebut memiliki daya beda yang baik, sementara koefisien korelasi yang rendah menunjukkan bahwa soal tersebut memiliki daya beda yang rendah. Daya beda soal dihitung dengan bantuan aplikasi SPSS 22 For Windows. Berikut hasil uji daya beda butir tes hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengujian Daya Bada Tes

No Soal	Item	Keterangan	No Soal	Item	Keterangan
1	0,446	Baik	14	0,801	Baik Sekali
2	0,801	Baik Sekali	15	0,638	Baik
3	0,814	Baik Sekali	16	0,485	Baik
4	0,427	Baik	17	0,726	Baik Sekali
5	0,801	Baik Sekali	18	0,634	Baik
6	0,638	Baik	19	0,547	Baik
7	0,814	Baik Sekali	20	0,138	Lemah
8	0,801	Baik Sekali	21	0,655	Baik
9	0,101	Sangat Lemah	22	0,614	Baik
10	0,894	Baik Sekali	23	0,112	Lemah
11	0,507	Baik	24	0,191	Lemah
12	0,485	Baik	25	0,726	Baik Sekali
13	0,655	Baik			

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa daya beda soal dengan klasifikasi Baik Sekali 9 butir soal, daya butir soal dengan klasifikasi Baik berjumlah 12 butir soal, daya beda butir soal dengan klasifikasi Cukup berjumlah tidak ada, daya beda butir soal dengan klasifikasi Lemah berjumlah 3 butir soal, dan daya beda butir soal dengan klasifikasi Sangat

Lemah berjumlah 1 butir soal. Hasil tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata daya beda butir soal memiliki daya beda tergolong baik.

Pengujian uji normalitas dilakukan terhadap dua data yaitu data pretest dan data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, uji normalitas didapat dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi *SPSS 22 For Windows*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data distribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria nilai sig > 0,05. Berikut hasil uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

KELAS	Shapiro-Wilk			
	Statisti	c	Df	Sig.
HASIL PRE_EKSPERIME N		,918	20	,091
POS_EKSPERIM EN		,937	20	,210
PRE_KONTROL		,920	20	,097
POS_KONTROL		,935	20	,190

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Hasil Pengolahan Data *SPSS 22*)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa seluruh data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maupun pretest dan posttest mempunyai nilai sig *Shapiro-Wilk* > 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Sebelum dilakukan uji independen sample t tes pada kedua kelompok, maka ada syarat yang dilakukan yaitu mencari nilai homogenitas. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance*. Pada sampel ini dinyatakan homogeny apabila nilai sig *Based on Mean* > 0,05. Hasil uji homogenitas kedua kelompok sampel penelitian dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	,992	1	38	,325
	Based on Median	,691	1	38	,411
	Based on Median and with adjusted df	,691	1	37,950	,411
	Based on trimmed mean	,967	1	38	,332

(Sumber: Hasil Pengolahan Data *SPSS 22*)

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai sig *Based on Mean* 0,325 > 0,05, Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas Posttest Eksperimen dan Posttest Kontrol adalah Sama atau Homogen, dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji paired sample tes sudah terpenuhi.

Uji paired sampel T tes dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil pretest dan posttest pada siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Paired Sampel Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PREEKS – POSEKS	-34,750	8,025	1,795	-38,506	-30,994	19,364	19	,000
Pair 2	PREKNTRL – POSKNTRL	-17,500	8,507	1,902	-21,481	-13,519	-9,200	19	,000

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 22)

1. Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre-test kelas eksperimen dengan post-test kelas eksperimen (model *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon)
2. Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre-test kelas kontrol dengan Post-test kelas kontrol (media *Papan Pintar Doraemon*).

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Terdapat Pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (pretest) model pembelajaran *Picture and Picture* dengan berbantuan media kantong doraemon dan setelah dilakukan (posttest) model pembelajaran *Picture and Picture* dengan berbantuan media kantong doraemon terhadap hasil belajar siswa pada tema VI subtema 2 pembelajaran 1 dan 2 kelas II sekolah dasar.

Hasil yang sama bahwa Terdapat Pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (pretest) media pembelajara Papan Pintar Doraemon dan setelah dilakukan (posttest) model pembelajaran Papan Pintar Doraemon terhadap hasil belajar siswa pada tema VI subtema 2 pembelajaran 1 dan 2 kelas II sekolah dasar.

Untuk melihat lebih jelas rata-rata nilai hasil belajar sebelum dan setelah dilakukan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan berbantuan media kantong doraemon dan media papan pintar doraemon dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Paired Samples Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PREEKS	45,75	20	8,926	1,996
	POSEKS	80,50	20	6,669	1,491
Pair 2	PREKNTRL	59,75	20	5,495	1,229
	POSKNTRL	77,25	20	7,159	1,601

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 22)

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa (Pretest) sebelum dilakukan model *Picture and Picture* dengan berbantuan media kantong doraemon adalah 45,75 setelah diberikan *Picture and Picture* dengan berbantuan media kantong doraemon dan dilakukan (Posttest) hasil belajar siswa meningkat menjadi 80,50 pada kelas eksperimen. Sedangkan hasil belajar siswa (Pretest) sebelum dilakukan media papan pintar doraemon adalah 59,75 setelah diberikan papan pintar doraemon dan dilakukan (Posttest) hasil belajar siswa meningkat menjadi 77,25 pada kelas kontrol.

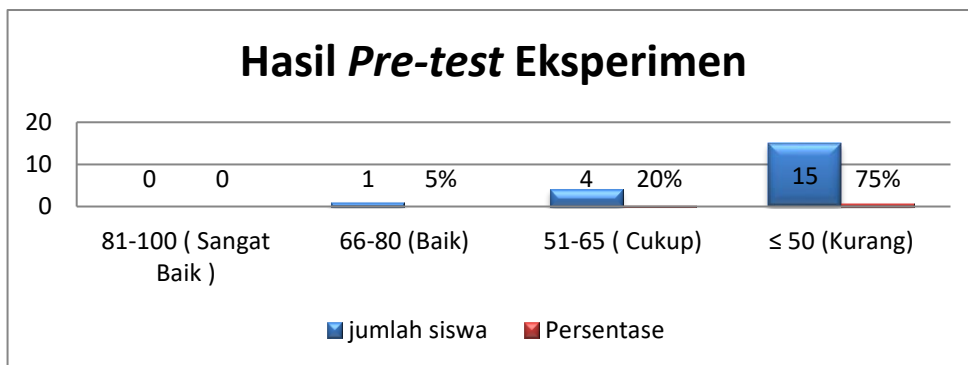
Hasil pretest yang digunakan sebelum menggunakan model *Picture and Picture* dengan berbantuan media kantong doraemon yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor hasil belajar tematik tertinggi yaitu 60 dan terendah 30. Adapun rata-rata hitungannya

sebesar 45,75, Median 47,50 dan Modus 50. Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Distribusi Hasil Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	-	-
2	66-80	Baik	1	5%
3	51-65	Cukup	4	20%
4	≤ 50	Kurang	15	75%
Jumlah			20	100%

(Sumber: Hasil Pengolahan Data *Manual*)



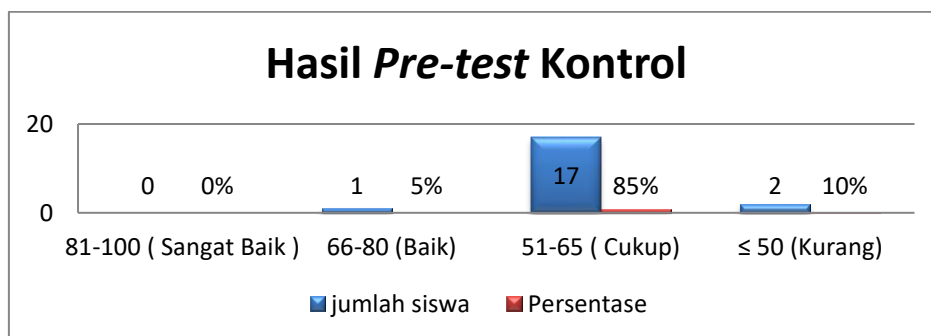
Gambar 1. Hasil *PreTest* Eksperimen

Hasil pretest yang digunakan sebelum menggunakan media Papan Pintar Doraemon yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor hasil belajar tematik tertinggi yaitu 70 dan terendah 50. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 59,75, Median 60 dan Modus 60. Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Distribusi Hasil Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	-	-
2	66-80	Baik	1	5%
3	51-65	Cukup	17	85%
4	≤ 50	Kurang	2	10%
Jumlah			20	100%

(Sumber: Hasil Pengolahan Data *Manual*)



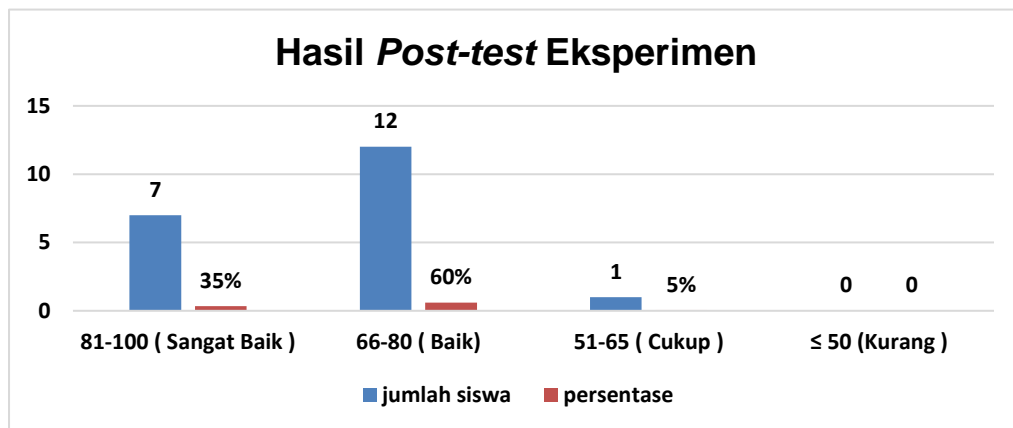
Gambar 2. Hasil *Pre-test* Kontrol

Hasil post test yang digunakan sebelum menggunakan model *Picture and Picture* dengan berbantuan media kantong doraemon yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor hasil belajar tematik tertinggi yaitu 95 dan terendah 65. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 80,50 Median 80 dan Modus 80. Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Hasil Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen

	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	7	35%
2	66-80	Baik	12	60%
3	51-65	Cukup	1	5%
4	≤ 50	Kurang	-	-
	Jumlah		20	100%

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Manual)



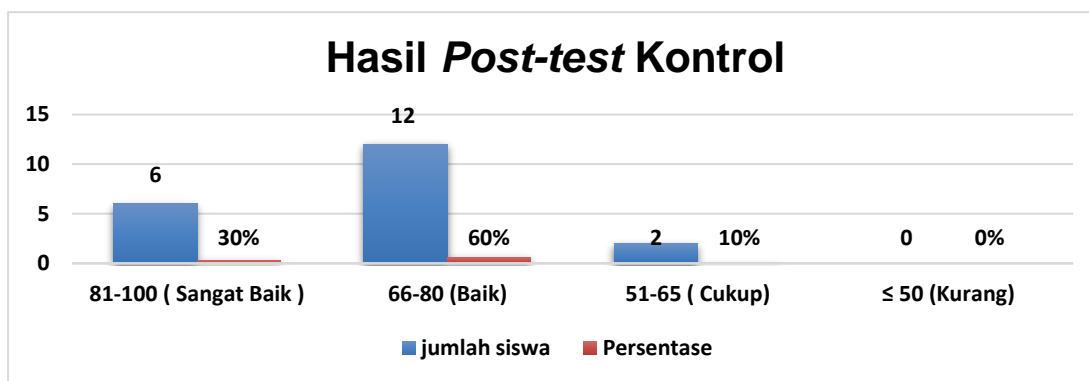
gambar 4.3 Hasil *Post-test* Eksperimen

Hasil posttest yang digunakan sesudah menggunakan media Papan Pintar Doraemon yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor hasil belajar tematik tertinggi yaitu 90 dan terendah 65. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 77,25 Median 75 dan Modus 75. Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Distribusi Hasil Nilai *Post – Test* Kelas Kontrol

	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	6	30%
2	66-80	Baik	12	60%
3	51-65	Cukup	2	10%
4	≤ 50	Kurang	-	-
	Jumlah		20	100%

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Manual)



Gambar 4.4 Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari suatu perlakuan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon (Eksperimen) dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari suatu perlakuan model pembelajaran konvensional berbasis media papan pintar doraemon (Kontrol) yang dilakukan oleh peneliti terhadap hasil belajar peserta didik pada tema VI subtema 2 pembelajaran 1 dan 2 kelas II SDN 060941 Titipapan T.A 2022/2023. Subjek penelitian dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas II A berjumlah 20 dan kelas II B berjumlah 20 peserta didik. Sebelum melaksanakan penelitian, langkah awal yang dilakukan peneliti ialah pengujian tes yang digunakan berupa validasi tes dan realibilitas tes dengan responden III A berjumlah 23 peserta didik.

Dari pengujian tes yang dilakukan , diperoleh hasil dimana dari 25 soal yang diuji hanya 20 soal yang termasuk dalam kategori valid. Soal yang dinyatakan valid inilah yang nantinya akan digunakan pada saat pre-test dan pos-test saat penelitian di kelas eksperimen dan kontrol. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diawali peneliti dengan pemberian pre-test kepada masing – masing peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Kemudian jawaban pre- test masing – masing peserta didik dianalisis oleh peneliti. Hasil dari analisis data yang dilakukan memperoleh rata – rata hasil belajar peserta didik pada pre-test eksperimen peserta didik dengan rata- rata 45,75 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 30 serta perhitungan hasil belajar peserta didik pada pre-test kontrol peserta didik dengan rata- rata 59,75 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50.

Langkah selanjutnya, setelah pemberian pre- test yaitu dengan pemberian perlakuan pada pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon dan papan pintar doraemon di kelas eksperimen dan kontrol. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 2 pembelajaran yaitu pembelajaran 1 dan 2. Setelah pemberian perlakuan dilanjutkan dengan pemberian post – test dengan soal yang sama dengan pre- test untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan. Hasil jawaban peserta didik pada posttest kemudian dianalisis sehingga diperoleh rata – rata hasil belajar peserta didik nilai post-test eksperimen siswa sebesar 80,50 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65 serta perhitungan hasil belajar peserta didik pada nilai post-test kontrol siswa sebesar 77,25 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65.

Dari hasil pretest dan posttest inilah dapat dilakukan pengujian hipotesis. Hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari suatu perlakuan yang dilaksanakan. Teknik pengujian hipotesis yang digunakan yaitu *Uji Paired Simple T-Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS 22 di Windows. Langkah awal yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis yaitu uji prasyarat seperti normalitas dan homogenitas yang bertujuan untuk menguji kesamaan varians dua kelompok data. Dari hasil uji prasyarat yang dilakukan dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria nilai $\text{sig} > 0,05$. Berdasarkan hasil distribusi yang diperoleh pada signifikan pretest $0,091 > 0,05$ dan signifikan posttest $0,210 > 0,05$ kelompok eksperimen. Hasil distribusi yang diperoleh pada

signifikan pretest $0.097 > 0,05$ dan signifikan posttest $0.190 > 0,05$ kelompok kontrol sehingga dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Tahapan selanjutnya yaitu dengan melakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian termasuk dalam kategori homogen atau tidak. Pada pengujian homogenitas yang dilakukan diperoleh nilai sig *Based on Mean* $0,325 > 0,05$ dimana dalam pemilihan keputusan homogenitas yaitu sig $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini memiliki varian yang sama atau homogenitas.

Pengujian hipotesis bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon terhadap hasil belajar anak pada tema VI subtema 2 pembelajaran 1 dan 2 yang dilakukan pengujian menggunakan aplikasi *SPSS 22 for Windows*. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai sig. (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre-test kelas eksperimen dengan post-test kelas eksperimen (model *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon) dan diperoleh nilai sig. (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre-test kelas kontrol dengan Post-test kelas kontrol (media *Papan Pintar Doraemon*). Sehingga H_0 ditolak H_a diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon terhadap hasil belajar anak pada tema VI subtema 2 pembelajaran 1 dan 2 kelas II SDN 060941 Titipapan Medan Deli T.A 2022/2023.

Berdasarkan hasil belajar dengan diterapkannya model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon ini dapat membantu siswa dengan cepat dalam memahami materi pembelajaran melalui kegiatan urutan gambarsehingga pembelajaran tersebut melekat pada ingatan siswa. Sejalan dengan hal tersebut Purwani, dkk., (2018, h. 166) menyatakan *Picture and Picture* model pembelajaran yang cocok untuk peserta didik sebab strategi pembelajaran yang digunakan menggunakan gambar sebagai media sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik meningkat secara optimal. Menurut Febriliyanti, dkk., (2018, h. 31) Media kantong doraemon mampu meningkatkan hasil belajar anak secara signifikan hal ini dikarenakan dengan adanya media kantong doraemon anak menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam mengemukakan ide dan gagasannya. Menurut Oktavia, (2022, h. 1948) Papan Pintar Doraemon merupakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berwawasan luas serta mampu membuat peserta didik berpikir dengan kritis dan peserta didik menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil meningkatkan hasil belajar dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh nilai sig. (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *Pre-test* dan *post-test kelas* eksperimen (model *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon) dan diperoleh nilai sig. (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *Pre-test* dan *Post-test kelas* kontrol (media *Papan Pintar Doraemon*). Sehingga H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat pengaruh model *Picture and Picture* berbasis media kantong doraemon terhadap hasil belajar anak pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 & 2 kelas II SDN 060941 Titipapan Medan Deli T.A 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa : CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Febriliyanti, E. R., Pendahuluan, A., & Pelajaran, M. (2018). Penerapan Media Kantong Ajaib Doraemon Untuk Meningkatkan Kompetensi Mengenal Sila-Sila Dan Lambang Pancasila Pada Siswa SD Kelas I. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 27–32.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 470–477.
- Oktavia, A. (2022). Pengembangan Media PAKAPINDO Pada Pembelajaran Tematik Tema

- 7 Kelas III SD Negeri 3 Simpang Teri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1945–1949.
- Purwani, N. P. R., dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(3), 165.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Afabeta.
- _____. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Afabeta.
- Tayeb, Thamrin. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55.
- Yudi Marihot, dkk. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In A. Husnu (Ed.), *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA): Vol. Vol. 1 (I)*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmi Group.