

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and Picture*

##### 2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah (Istarani, 2014, h.1) “seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar”. Model pembelajaran ialah (Septianingsih, 2018) “pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran”.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*). Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melaksanakannya seorang diri.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar

pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif (Rusman, 2016, h.203).

### **2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran kooperatif *Picture and picture***

*Picture and Picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/ diurutkan menjadi urutan logis. Dengan penggunaan model ini diharapkan guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa, melatih berpikir logis dan sistematis.

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *picture and picture* sebagai berikut (Tim Pustaka Yustisia, 2007, h.165) :

- 2.1.2.1 Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2.1.2.2 Menyajikan materi sebagai pengantar.
- 2.1.2.3 Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
- 2.1.2.4 Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- 2.1.2.5 Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- 2.1.2.6 Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2.1.2.7 Kesimpulan/rangkuman.

Dari penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa model *Picture and Picture* adalah pembelajaran yang mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Maka dari itu sebelum proses belajar mengajar belangsung guru menyiapkan memang gambar yang akan ditampilkan, baik dalam bentuk kartu atau *carta* dalam ukuran besar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan peserta didik mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apa pun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh peserta didik (Sholeh Hamid, 2012, h.217).

### **2.1.3 Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture***

Gambar sangat penting digunakan untuk memperjelas pengertian. Melalui gambar, peserta didik mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya. Gambar dapat membantu guru mencapai tujuan instruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman peserta didik menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan. Jadi langkah-langkah pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebagai berikut (Aris Shoimin, 2014, h.125) :

- 2.1.3.1 Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, pada langkah ini guru diharapkan dapat menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang disampaikan sehingga siswa dapat mengukur sejauh mana materi yang harus dikuasai.
- 2.1.3.2 Menyajikan materi sebagai pengantar, kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Hal ini karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang belum siap. Dengan motivasi dan tehnik yang baik dalam pembelajaran materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.
- 2.1.3.3 Guru menunjukan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi, dalam proses penyajian materi, siswa diajak untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukan oleh guru atau temannya.
- 2.1.3.4 Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- 2.1.3.5 Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- 2.1.3.6 Dari alasan urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2.1.3.7 Kesimpulan dan rangkuman, kesimpulan dan rangkuman dilakukan dengan siswa. Guru membantu dalam proses pembuat kesimpulan.

### **2.1.4 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture***

Menurut Aris Shoimin (2014, h.125-126) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *picture and picture* yaitu:

#### 2.1.4.1 Kelebihan Model *Picture and Picture*

- 2.1.4.1.1 Memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.
- 2.1.4.1.2 Siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar.
- 2.1.4.1.3 Siswa dapat membaca satu persatu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar-gambar yang diberikan.
- 2.1.4.1.4 Siswa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari, yakni bermain gambar.
- 2.1.4.1.5 Adanya saling kompetisi antar kelompok dalam penyusunan gambar yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga suasana kelas terasa hidup.
- 2.1.4.1.6 Siswa lebih kuat mengingat konsep-konsep atau bacaan yang ada pada gambar.
- 2.1.4.1.7 Menarik bagi siswa dikarenakan melalui audio visual dalam bentuk gambar-gambar.

#### 2.1.4.2 Kekurangan Model *Picture and Picture*

- 2.1.4.2.1 Memakan banyak waktu.
- 2.1.4.2.2 Banyak siswa yang pasif.
- 2.1.4.2.3 Harus mempersiapkan banyak alat dan bahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan dengan model tersebut.
- 2.1.4.2.4 Guru khawatir akan terjadi kekacauan di kelas.

#### 2.1.4.2.5 Membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Jadi peneliti dapat simpulkan model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* adalah rangkaian penyajian materi ajar yang menggunakan gambar yang diurutkan menjadi urutan logis dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif. Melalui gambar peserta didik mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya, juga dapat membantu guru mencapai tujuan instruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, dapat pula meningkatkan keaktifan peserta didik.

## 2.2 Hasil Belajar Peserta Didik

### 2.2.1 Pengertian Belajar

Menurut Surya belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Witherington menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. lebih jauh menurut Crow dan Crow menjelaskan bahwa belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap baru, dan menurut Hilgard berpendapat bahwa belajar adalah proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi (Rusman, 2017, h.77).

Kemudian menurut Sardiman A.M. (2011, h.20) menjelaskan bahwa,

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Jadi belajar adalah suatu proses untuk mencapai tujuan perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik.

### **2.2.2 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola kognitif, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui berbagai kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu (Agus Suprijono, 2009, h.15).

Hasil belajar juga dinyatakan sebagai kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (Asep Jihad dkk, 2012, h.14).

Agung (2005, h.75) berpendapat bahwa hasil belajar adalah “hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran”. Kusnandar (2008, h.2) mengatakan bahwa hasil belajar adalah “suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang tersusun secara terencana, baik berupa tes tertulis, tes lisan ataupun tes perbuatan”. Selanjutnya Nana Sudjana (2009, h.3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah

“perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian yang menjadi bukti keberhasilan dalam proses mengajar yang dialami peserta didik dalam segi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Damayanti dan Moedjiono (2007, h.19), membagi ciri-ciri hasil belajar atas tiga macam yaitu: (a) Hasil belajar memiliki kepastian berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap atau cita-cita. (b) Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani. (c) Memiliki dampak pengajaran.

Menurut Bloom tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

2.2.2.1 Domain kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.

2.2.2.2 Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.

2.2.2.3 Domain psikomotor; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa “Domai kognitif terdiri atas enam kategori” yaitu (Rusman, 2013, h.125) :

2.2.2.1 Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.

2.2.2.2 Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.

2.2.2.3 Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.

2.2.2.4 Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.

2.2.2.5 Sintesis (*synthesis*) yaitu, jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

2.2.2.6 Evaluasi (*evaluation*) yaitu, jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.



## **2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munandi yaitu meliputi faktor internal dan eksternal, sebagai berikut (Hamzah B Uno, Nurdin Mohamad, 2014, h.131):

### **2.2.2.1 Faktor Internal**

2.2.2.1.1 Faktor Fisiologis secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2.2.2.1.2 Faktor Psikologis, setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

### **2.2.2.2 Faktor Eksternal**

2.2.2.2.1 Faktor Lingkungan, faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruangan yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang

udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2.2.2.2.2 Faktor Instrumental, faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum sarana, dan guru.

## **2.3 Pembelajaran Tematik di MI/SD**

### **2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik**

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni *Jacob* tahun 1989 dengan konsep pembelajaran *interdisipliner* dan *Fogarty* pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu siswa akan peroleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi siswa (Abdul Majid, 2014, h.85).

Dikatakan bermakna karna dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya. Dalam pelaksanaanya, pembelajaran tematik

terpadu ini bertolak dari satu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterampilannya dengan isi mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya. Dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan diantaranya (Dr. Rusman, 2015, h.140):

- 2.3.1.1 Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
- 2.3.1.2 Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 2.3.1.3 Pemahaman terhadap materi pembelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 2.3.1.4 Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 2.3.1.5 Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 2.3.1.6 Siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.

Guru dapat menghemat waktu karna mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu sebelumnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

### **2.3.2 Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran Tematik**

Menurut Abd. Kadir dan Hanun Asrohah (2014, h.121) mengemukakan ada sembilan prinsip-prinsip strategi pembelajaran tematik yaitu:

- 2.3.2.1 Berorientasi pada tujuan, dalam sistem pembelajaran tematik merupakan arah yang harus dituju untuk mencapai hasil.

- 2.3.2.2 Aktivitas anak didik, banyak hal yang perlu dilakukan oleh seorang anak didik dalam belajar, baik kegiatan bersifat fisik dan psikis atau kolaborasi keduanya.
- 2.3.2.3 Individualitas, kegiatan guru dalam kelas adalah mengajar, sedangkan mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu anak didik agar secara fisik maupun psikis terus berkembang mencapai kemampuannya.
- 2.3.2.4 Integritas, aspek kepribadian anak didik terdiri dari aspek jasmani dan aspek ruhani. Semua aspek yang terdapat dalam pribadi anak haruslah dikembangkan secara terpadu untuk memperoleh hasil keharmonian perkembangan fisik dan psikis.
- 2.3.2.5 Interaktif, belajar dan pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara guru, anak didik dan lingkungannya, baik yang bersifat material maupun sosial.
- 2.3.2.6 Inspiratif, proses pembelajaran merupakan proses yang inspiratif, yang memungkinkan anak didik mendapatkan wawasan baru melalui kerja kreatif dan imajinatifnya.
- 2.3.2.7 Menyenangkan, proses belajar dan pembelajaran bukanlah proses penjinakan, melainkan proses mengembangkan kreativitas anak didik.
- 2.3.2.8 Menantang, proses belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan dan hasil tertentu.

- 2.3.2.9 Memberikan Motivasi, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan anak didik untuk bertindak atau melakukan sesuatu, karena adanya kebutuhan anak didik terhadap sesuatu itu.

Dari penjelasan tersebut kita dapat simpulkan prinsip strategi pembelajaran tematik yaitu berorientasi pada tujuan, mendorong terjadinya aktivitas anak didik secara langsung, individualitas, integritas, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memberikan motivasi. Dengan motivasi yang tinggi memungkinkan tercapainya hasil belajar yang maksimal.

### **2.3.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik antara lain (Trianto, 2009, h.92) :

- 2.3.3.1 Berpusat pada siswa,
- 2.3.3.2 Memberikan pengalaman langsung,
- 2.3.3.3 pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas,
- 2.3.3.4 menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran,
- 2.3.3.5 bersifat fleksibel hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan
- 2.3.3.6 Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Dari uraian tersebut dapat kita ketahui bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik berpusat pada siswa, dalam artian peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru sebagai fasilitator yang membantu peserta didik. Memberikan pengalaman langsung. pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas karna, fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang paling dekat. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran saling terkait antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Bersifat fleksibel atau luwes, dimana guru dapat mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan lingkungan serta

dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran yang lainnya. dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, karena saat suasana hati peserta didik sedang senang otak akan mudah menyerap ilmu pengetahuan yang disalurkan oleh guru maupun lingkungannya.

### **2.3.4 Keuntungan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Ada beberapa keuntungan dari pembelajaran tematik baik bagi guru maupun siswa (Herlie Magda Derila, 2017).

2.3.4.1 Keuntungan bagi guru yaitu: Waktu lebih banyak untuk pembelajaran, hubungan antara mata pelajaran dengan topik dapat diajarkan secara logis dan alami, belajar merupakan kegiatan kontinyu, tidak terbatas sumber, jam dan tempat dan pada berbagai aspek kehidupan, pengembangan masyarakat belajar terfasilitasi dan materi pembelajaran dapat ditinjau dari berbagai aspek.

2.3.4.2 Keuntungan bagi siswa antara lain: Fokus pembelajaran lebih pada proses dari pada hasil, pendekatan proses belajar lebih integrative, kurikulum berpusat pada siswa, merangsang bereksplorasi, dan membangun hubungan antara fakta, konsep, prinsip, dan prosedur.

Pembelajaran tematik disamping memiliki keuntungan, juga terdapat beberapa kekurangan yang diperolehnya, seperti:

2.3.4.1 Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.

2.3.4.2 Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

## **2.4 Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini relevan dengan :

2.4.1 LA Saliadin (2016) alumni Institut Agama Islam Negeri (FATIK), Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dalam penelitiannya yang berjudul:

Penerapan Metode *Picture And Picture* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V B Pada Mata Pelajaran Ipa Di Min 2 Konawe Selatan Kec. Konda Kab. Konawe Selatan. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa penerapan metode *Picture and Picture* mengalami peningkatan secara signifikan dan telah mencapai ketuntasan belajar. Hasil belajar siswa menunjukkan nilai yang signifikan yaitu pada pra siklus hasil belajar siswa secara keseluruhan hanya mencapai 56.52%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan metode pembelajaran *Picture and Picture* hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 65.21%, kemudian dilanjutkan pada tindakan siklus II, dengan memperoleh hasil belajar siswa secara klasikal yang memuaskan yaitu pada siklus II perolehan nilai belajar siswa berjumlah 19 orang yang memperoleh nilai  $\geq 65$  dari jumlah 23 orang, dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 82.60%. Dengan demikian hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

2.4.2 Dini Yuliantanti (2014) alumni Universitas Negeri Surabaya, PGSD FIP, Jurnal JPGSD. Volume 02 Nomor 02, Dalam penelitian yang berjudul:

Penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* berlangsung dengan baik. Pada siklus I aktivitas guru mencapai 75,76% dan siklus II sebesar 85,76% mengalami peningkatan sebesar 10%. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 76,25% dan

siklus II 90% mengalami peningkatan 13,75%. Nilai pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I mencapai 73,03 dengan ketuntasan klasikal 75% dan pada siklus II mendapatkan nilai Bahasa Indonesia 87,08 dengan ketuntasan klasikal 91,66%.

2.4.3 Cut Nurrahma (2018) alumni Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (FATIK), Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dalam penelitian yang berjudul:

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Picture And Picture* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hidup Bersih Dan Sehat Kelas II Min 16 Aceh Besar. Dari hasil analisis hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* pada tema hidup bersih dan sehat menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa untuk setiap siklusnya. Hal ini terlihat jelas dari rata-rata hasil belajar siswa pada masing-masing siklus yaitu pada siklus I dengan nilai rata-rata 44,28 (25%), sedangkan pada siklus II nilai rataratanya 57,50 (35,71%) dan pada siklus III 82,85 (82,14%). Hal ini membuktikan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II dan siklus III.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas, terdapat persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis yaitu pada ruang lingkup yang meliputi subjek dan tempat penelitian. Dapat disimpulkan dari

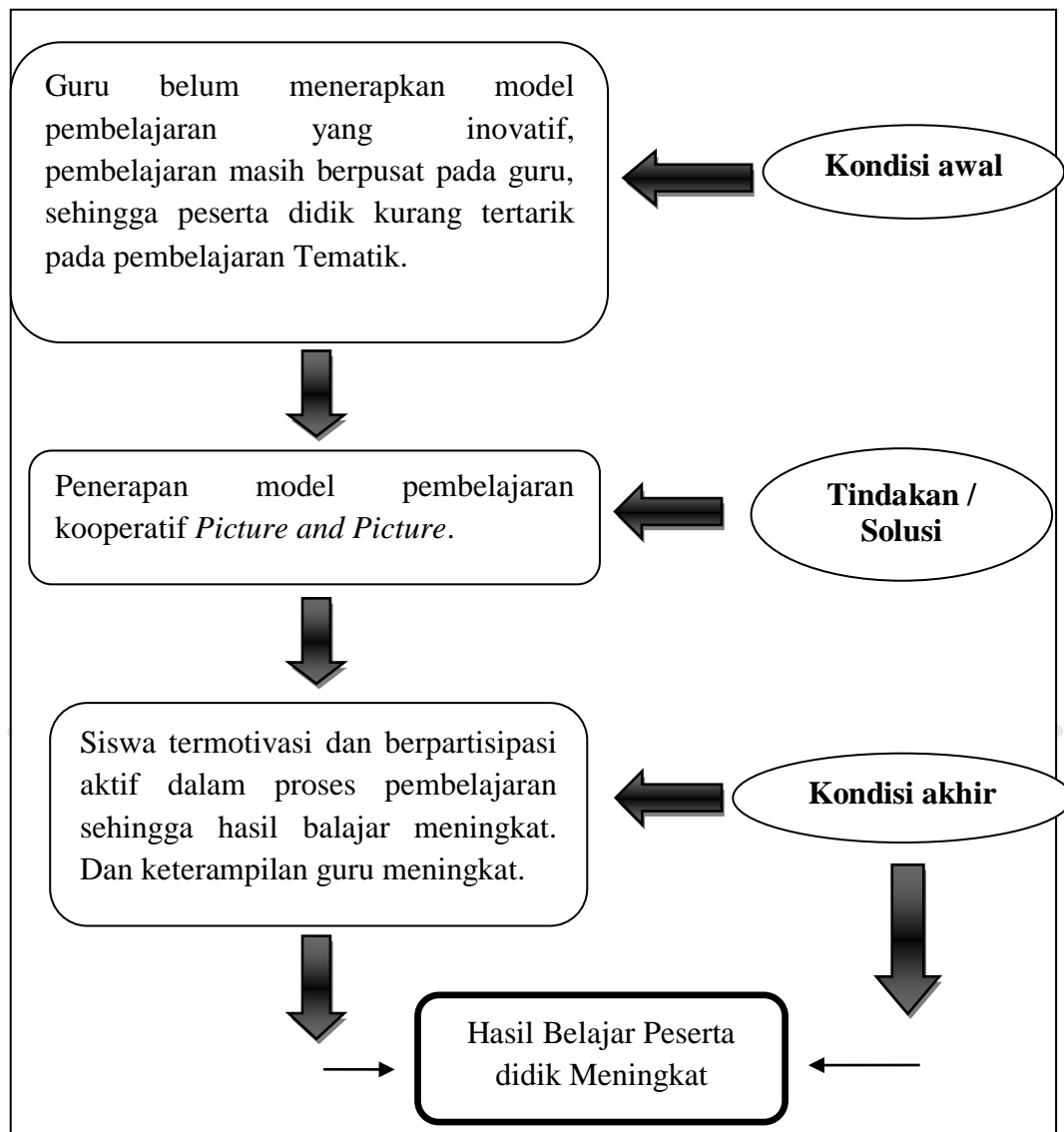


ketiga penelitian di atas, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2.5 Kerangka Pikir**

Pembelajaran Tematik di MIN 1 Kendari kelas IV.c masih kurang optimal. Pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional dan jarang menggunakan media apalagi media gambar, sehingga peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran Tematik.

Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, pembelajaran berpusat kepada guru, dan guru tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga tidak dapat mengaktifkan seluruh siswanya. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran satu arah yaitu guru kesiswa. Bahan ajar disampaikan secara ceramah oleh guru sehingga peran siswa dikelas hanya mendengarkan dan mencatat. Hal itu menyebabkan siswa kurang memperhatikan dan kurang antusias dalam pembelajaran dan berakibat pada hasil belajar peserta didik yang tidak maksimal dan dibawah KKM. Dalam kegiatan pembelajaran di ruang kelas sangat diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam memenuhi dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Saat pembelajaran memerlukan pemahaman konsep-konsep yang ada pada setiap materi pelajaran, guru sebagai perancang pembelajaran harus dapat menyajikan materi semenarik mungkin agar peserta didik menjadi tertarik dan termotivasi untuk mempelajarinya.



Gambar 2.1  
Bagan Kerangka Pikir

## 2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir maka, hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Picture and picture* di kelas IV.c MIN 1 Kendari”.