
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN RODA KEBERUNTUNGAN
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA
KONSEP DAUR HIDUP HEWAN SISWA KELAS IV**

Alda Shafira¹, Feny Rosayanti², Sunan Baedowi³

Universitas PGRI Semarang
Email: aldashafira1502@gmail.com¹

Keywords:

Picture and Picture Model, Lucky Wheel, Activity and Learning Outcomes.

Abstract

Influence Of Learning Model Picture And Picture Assisted Media Respective Wheel Games To Activity And Learning Results On The Concept Of Animal Life Cycle Students Of Class IV This research is motivated by low learning activities that affect student learning outcomes and ultimately student learning outcomes do not reach KKM. This study aims to determine how much influence the model of learning picture and picture assisted media game wheel of luck to the activity and student learning outcomes on science subjects class IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang. The form of this research is quantitative research with Quasi Experimental Design design with Non-equivalent Control Group Design design. Sampling technique used is Nonprobability. The population of this study is all students of class IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Data collection techniques in this study using documentation, observation, tests and interviews. Data analysis techniques consist of normality test, homogeneity test, completeness test and t test. Data analysis using t test obtained result 4,452 bigger than t table that is 1,990. The result of the research shows that the use of picture and picture learning model with the media of wheel of lucky game has an effect on the activity and the result of learning of fourth grade students of SDN Sendangmulyo 02 Semarang on the concept of animal life cycle.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan akhirnya hasil belajar siswa tidak mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Bentuk penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Non-equivalent Control Group Design*. Teknik sampling yang digunakan yaitu *Nonprobability*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi, observasi, tes dan wawancara. Teknik analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji ketuntasan belajar dan uji t. Analisis data menggunakan uji t diperoleh hasil 4,452 lebih besar dari t tabel yaitu 1,990. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada konsep daur hidup hewan.

© 2018 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pendidikan dewasa ini adalah suatu proses yang disadari untuk memberikan bantuan mengembangkan potensi individu dimana seseorang akan dihadapkan pada lingkungan terpilih yang akan membuat perubahan tingkah laku pada setiap individu tersebut sehingga memiliki kecerdasan pikir, emosional, berwatak dan berketerampilan untuk siap hidup ditengah-tengah masyarakat. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat karena merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan mengangkat harkat serta martabat suatu bangsa. Dalam menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, maka dibutuhkan sebuah kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Indonesia telah mengembangkan sebuah kurikulum baru, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya melalui pembelajaran sejumlah mata pelajaran yang dirangkai sebagai suatu kesatuan yang saling mendukung pencapaian kompetensi tersebut.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 berbagai mata pelajaran saling terintegrasi atau terpadu misalnya Bahasa Indonesia, Matematika, IPA dan IPS. Berbagai mata pelajaran tersebut saling berkaitan atau menyambung satu sama lain sehingga dinamakan pembelajaran tematik. Menurut Reffiane *et.al.* (2016: 7) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema kemudian dikembangkan menjadi subtema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran yang terkait sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Dari berbagai mata pelajaran tematik tersebut, IPA merupakan pelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik karena IPA memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri konsep yang sedang dipelajari sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa yang akan mengantarkan mereka pada pembelajaran bermakna.

IPA merupakan mata pelajaran di SD yang dibelajarkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam. Pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung untuk mengembangkan keterampilan proses, dan sikap ilmiah didasarkan pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Berdasarkan pengamatan di SDN Sendangmulyo 02 Semarang, pembelajaran yang dilaksanakan belum maksimal, hal tersebut nampak pada saat pembelajaran tematik yaitu tema 6 "cita-citaku" Kompetensi dasar muatan IPA yaitu 3.2 membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup dan 4.2 membuat skema siklus hidup makhluk hidup. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang bervariasi, serta tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan materi yang disampaikan guru kurang dimengerti. Siswa terlihat bosan karena pembelajaran yang dilaksanakan hanya menggunakan buku siswa saja dan hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa secara aktif. Siswa tidak bereksplorasi atau menggali pengetahuan sendiri berdasarkan petunjuk dari guru. Hal ini berdampak pada pengetahuan yang dimiliki siswa tidak bersifat ingatan jangka panjang, sehingga tidak jarang ada siswa yang melupakan materi pelajaran dengan begitu cepat karena konsep yang dimiliki hanya bersifat hafalan, bukan pemahaman.

Permasalahan yang didasarkan pada hasil wawancara di SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada tanggal 10 Oktober 2017 dengan guru kelas IV A dan kelas IV B mengatakan bahwa "siswa kurang memperhatikan materi pembelajaran dan kurang

tertarik mengikutinya serta tidak semangat dalam belajar sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa yang menjadi masalah utama dalam pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa". KKM untuk mata pelajaran IPA kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang adalah 65. Dari hasil observasi berdasarkan hasil nilai di ulangan tengah semester, dari 40 siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 22 siswa. Hal ini membuktikan bahwa lebih dari 50% siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang belum mampu mencapai KKM.

Dari masalah diatas, kemudian peneliti membuat solusi untuk mengatasi masalah mengenai aktivitas belajar siswa yang masih rendah agar hasil belajar siswa dapat mencapai KKM maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*.

KAJIAN PUSTAKA

Model *Picture and Picture* adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis dan menyeluruh (Shoimin, 2014: 122). Peneliti memilih menggunakan Model Pembelajaran *Picture and Picture* karena model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Melalui gambar, siswa mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya serta dapat merangsang daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru sehingga pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas dan tidak mudah dilupakan. Dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

Alasan memilih Model Pembelajaran *Picture and Picture* karena kurangnya penggunaan inovasi model pembelajaran dan kreativitas selama proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang yang berakibat siswa cepat merasa bosan dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru, sedangkan dilihat dari sintaks *Picture and Picture* itu sendiri merupakan suatu model pembelajaran yang menyenangkan dimana siswa dituntut berperan aktif dan berfikir kreatif selama proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Faktor yang juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajarannya. Karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Aqib, 2013:50). Penerapan media permainan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini (Dananjaya, 2013:165-166). Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang dapat menjadikan siswa termotivasi melakukannya dan semua siswa akan lebih aktif karena mereka mencoba untuk menjadi pemenang.

Media permainan roda keberuntungan merupakan media pembelajaran sederhana yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran serta tidak pasif dan bosan selama pembelajaran berlangsung. Media roda keberuntungan merupakan media yang disajikan menarik dalam bentuk lingkaran dan berbahan dasar kayu. Sesuai namanya media ini bisa diputar. Ukuran media ini berdiameter sekitar 90 cm. Media permainan roda keberuntungan ini yang akan digunakan siswa untuk memasang dan menempel gambar tentang siklus daur hidup hewan secara urut dan logis sehingga menjadi sebuah gambar siklus yang benar serta terdapat anak panah yang digunakan untuk menandakan dibagian mana roda keberuntunganmu berhenti sesuai dengan tingkat kesukaran soal.

Peneliti memilih model *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan dikarenakan melihat penelitian terdahulu yang hampir mirip dengan penelitian yang dilakukan yaitu penelitian oleh Noni Istifar yang berjudul “penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantu media roda putar untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Tempel tahun ajaran 2015/2016”. Penelitian Noni Istifar dilakukan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran Akuntansi kelas XI SMK Negeri 1 Tempel. Penelitian oleh Noni Istifar ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian diperoleh bahwa aktivitas pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa. Dari hasil observasi, terjadi peningkatan sebesar 26,37% (relatif) dan 18,75% (absolut) dari siklus I sebesar 71,09% menjadi sebesar 89,84% pada siklus II. Hasil persentase siklus II menunjukkan bahwa skor tersebut sudah mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Simpulan dari penelitian ini adalah menggunakan model kooperatif tipe *Picture and Picture* berbantuan media roda putar dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran Akuntansi di kelas XI SMK Negeri 1 Tempel. Penelitian yang dilakukan oleh Noni Istifar (2016) memiliki persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*. Pada Noni Istifar sebuah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran Akuntansi dengan menggunakan model *Picture and Picture*. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada konsep daur hidup hewan.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar pada Konsep Daur Hidup Hewan Siswa Kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Berdasarkan studi mendalam berbagai karya ilmiah ternyata belum ada yang membahas tentang judul penelitian tersebut. Sehingga dengan demikian, penelitian ini penting dilaksanakan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang termasuk dalam metode kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Non-equivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang yang terdiri dari kelas IV A dan kelas IV B. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/ 2018. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan dan kelas IV B sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan dan variabel terikat pada penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar kelas IV.

Teknik sampling yang digunakan peneliti adalah *Nonprobability Sampling* jenis sampling jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh dari tes dan nontes. Teknik tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal (*pretest*) dan pemberian tes akhir (*posttest*). Sedangkan teknik nontes terdiri dari dokumentasi, observasi dan

wawancara. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menguji cobakan sebanyak empat puluh soal kepada siswa kelas IV yang berbeda sekolah yaitu kepada siswa kelas IV SD Negeri 02 Podo Pekalongan, kemudian setelah diuji cobakan peneliti menghitung validitas soal, reliabilitas soal, daya beda, dan taraf kesukaran. Peneliti menggunakan dua puluh lima butir soal yang valid untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas awal (dari data *pretest*), uji normalitas akhir (dari data *posttest*), uji homogenitas *pretest* dan *posttest*, uji hipotesis (menggunakan uji-t), dan uji ketuntasan belajar individu. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa antara pembelajaran melalui penggunaan model *picture and picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan dengan konvensional pada konsep daur hidup hewan).

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (Ada perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa antara pembelajaran melalui penggunaan model *picture and picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan dengan konvensional pada konsep daur hidup hewan).

PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 21 dan 23 Mei 2018 di SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada kelas IV A dan kelas IV B dengan jumlah setiap kelas 40 siswa. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen tes untuk mendapatkan validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran soal. Uji coba instrumen dilaksanakan di sekolah dasar yang berbeda yaitu di kelas IV SD Negeri 02 Podo Pekalongan. Soal berbentuk pilihan ganda sejumlah 40 butir. Dari seluruh soal yang telah diujikan kemudian dianalisis untuk mengetahui jumlah soal yang memenuhi kriteria valid, reliabel, daya pembeda dan taraf kesukaran soal. Setelah diujicobakan jumlah soal uji coba yang memenuhi kriteria tersebut adalah sebanyak 25 soal yang valid. Dari 25 soal yang valid tersebut dapat digunakan untuk soal *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan soal *posttest* (setelah diberi perlakuan) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media roda keberuntungan dan kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media roda keberuntungan.

Pengambilan data nilai hasil belajar siswa dilaksanakan di SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pembelajaran dimulai dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen. Pada kelas ini menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan media permainan roda keberuntungan sebelum pembelajaran dimulai siswa diberikan soal *pretest* terlebih dahulu dan setelah pembelajaran pemberian soal *posttest*. Kemudian kelas IV B sebagai kelas kontrol, pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan media permainan roda keberuntungan kemudian pemberian soal *posttest*.

Pengambilan data nilai hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *posttest*. Nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh dari nilai tes yang dikerjakan oleh siswa setelah diberi perlakuan menggunakan model dan media pembelajaran dan nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh dari nilai tes yang dikerjakan oleh siswa dengan tidak diberi perlakuan menggunakan model dan media.

Data perhitungan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol hasilnya berbeda. Hasil rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen dimana siswa diberi

perlakuan menggunakan model *Picture and Picture* dan media permainan roda keberuntungan menunjukkan nilai 79,7. Sedangkan hasil dari *posttest* pada kelas kontrol dimana siswa tidak diberi perlakuan menggunakan model *Picture and Picture* dan media permainan roda keberuntungan menunjukkan nilai 68,1. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil dari *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan signifikan, bahwa hasil kelas eksperimen lebih tinggi yang dengan menggunakan model *Picture and Picture* dan media permainan roda keberuntungan dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan model dan media.

Setelah diperoleh data-data nilai *pretest* dan *posttest* siswa, kemudian peneliti melakukan perhitungan uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil nilai *pretest* dan hasil nilai *posttest* siswa berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors* dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_0 < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikansi 0,05.

Tabel 1. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Uji Normalitas Nilai Pretest		Uji Normalitas Nilai Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
L_0	0,092	0,125	0,104	0,099
L_{tabel}	0,140	0,140	0,140	0,140

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui:

- 1) Uji Normalitas pada nilai *pretest* kelas eksperimen
Berdasarkan uji normalitas dari data nilai *pretest* kelas eksperimen, maka diperoleh hasil perhitungan $L_0 = 0,092$ dengan $n = 40$ dan taraf signifikansi 5% dari tabel *Lilliefors* diperoleh $L_{tabel} = 0,140$. Berdasarkan perhitungan tersebut $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,092 < 0,140$ sehingga hipotesis nol diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji normalitas pada nilai *pretest* kelas eksperimen adalah bahwa kelas eksperimen sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.
- 2) Uji Normalitas pada nilai *pretest* kelas kontrol
Berdasarkan uji normalitas dari data nilai *pretest* kelas kontrol, maka diperoleh hasil perhitungan $L_0 = 0,125$ dengan $n = 40$ dan taraf signifikansi 5% dari tabel *Lilliefors* diperoleh $L_{tabel} = 0,140$. Berdasarkan perhitungan tersebut $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,125 < 0,140$ sehingga hipotesis nol diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji normalitas pada nilai *pretest* kelas kontrol adalah bahwa kelas kontrol sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.
- 3) Uji Normalitas pada nilai *posttest* kelas eksperimen
Berdasarkan uji normalitas dari data nilai *posttest* kelas eksperimen, maka diperoleh hasil perhitungan $L_0 = 0,104$ dengan $n = 40$ dan taraf signifikansi 5% dari tabel *Lilliefors* diperoleh $L_{tabel} = 0,140$. Berdasarkan perhitungan tersebut $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,104 < 0,140$ sehingga hipotesis nol diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji normalitas pada nilai *posttest* kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model *Picture and Picture* dan media permainan roda keberuntungan adalah bahwa kelas eksperimen sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.
- 4) Uji Normalitas pada nilai *posttest* kelas kontrol

Berdasarkan uji normalitas dari data nilai *posttest* kelas kontrol, maka diperoleh hasil perhitungan $L_o = 0,099$ dengan $n = 40$ dan taraf signifikan 5% dari tabel *Liliefors* diperoleh $L_{tabel} = 0,140$. Berdasarkan perhitungan tersebut $L_o < L_{tabel}$ atau $0,099 < 0,140$ sehingga hipotesis nol diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji normalitas pada nilai *posttest* kelas kontrol adalah bahwa kelas kontrol sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan uji Homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak. Hal ini dilakukan untuk menentukan statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis. Untuk menguji homogenitas dari sampel digunakan uji *F*. Dibawah ini hasil perhitungan uji homogenitas:

Tabel 2. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Uji homogenitas nilai <i>Pretest</i>	Uji homogenitas nilai <i>Posttest</i>
F_o	0,64	0,47
F_{tabel}	1,70	1,70

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui:

1) Uji Homogenitas nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan uji homogenitas dari data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh $F_{hitung} = 0,64$, berdasarkan daftar tabel diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,70$ dengan $dk = k - 1 = 40 - 1 = 39$ serta taraf signifikan 5%. Dari perhitungan tersebut $F_{hitung} = 0,64 < F_{tabel} = 1,70$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji homogenitas pada nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah bahwa kedua kelompok tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen atau memiliki varians yang sama.

2) Uji Homogenitas nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan uji homogenitas dari data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh $F_{hitung} = 0,47$, berdasarkan daftar tabel diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,70$ dengan $dk = k - 1 = 40 - 1 = 39$ serta taraf signifikan 5%. Dari perhitungan tersebut $F_{hitung} = 0,47 < F_{tabel} = 1,70$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji homogenitas pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah bahwa kedua kelompok tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen atau memiliki varians yang sama.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan uji ketuntasan belajar individual dan klasikal. Pada ketuntasan belajar individu kelas eksperimen diperoleh 34 siswa tuntas belajar dengan nilai >65 , dan 6 siswa tidak tuntas belajar dengan nilai <65 . Sedangkan pada kelas kontrol 21 siswa tuntas belajar dengan nilai >65 , dan 19 siswa tidak tuntas belajar dengan nilai <65 . Ketuntasan belajar individu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Individu

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
34	6	21	19

Berdasarkan tabel 3 Ketuntasan belajar individu kelas eksperimen sebanyak 34 siswa tuntas belajar dan 6 siswa yang tidak tuntas belajar sedangkan pada kelas kontrol terdapat sebanyak 21 siswa tuntas dan 19 siswa tidak tuntas belajar. Dengan demikian, ketuntasan belajar siswa lebih banyak pada kelas eksperimen dari pada kelas kontrol.

Pada ketuntasan belajar klasikal kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 85%. Kelas kontrol mencapai ketuntasan belajar klasikal 53%. Suatu kelas dikatakan tuntas apabila terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajar. Dengan demikian, kelas eksperimen dapat dikatakan tuntas secara klasikal dengan 85% siswa tuntas belajar. Kelas kontrol dikatakan tidak tuntas secara klasikal dengan 53% siswa tuntas belajar.

Hasil penelitian aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa aktivitas belajar kelas yang diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas belajar kelas yang tidak diberi perlakuan. Rata-rata aktivitas belajar siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 62,67 yang artinya aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen termasuk dalam kriteria aktif, sedangkan rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 46,08 yang artinya aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol termasuk dalam kriteria cukup aktif. Hasil ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu siswa yang memiliki aktivitas belajar yang tinggi ≥ 27 . Hal tersebut didukung dari data hasil perhitungan uji normalitas aktivitas belajar, uji homogenitas aktivitas belajar dan uji t aktivitas belajar. Hasil perhitungan uji normalitas nilai aktivitas belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Uji Normalitas Aktivitas Belajar	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
L_o	0,136	0,065
L_{tabel}	0,140	0,140

Berdasarkan tabel 4 diperoleh $L_o = 0,065$ dengan $n = 40$ dan taraf signifikan 5% dari tabel *Liliefors* diperoleh $L_{tabel} = 0,140$. Berdasarkan perhitungan tersebut $L_o < L_{tabel}$ atau $0,065 < 0,140$ sehingga hipotesis nol diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji normalitas aktivitas belajar kelas eksperimen adalah bahwa aktivitas belajar kelas eksperimen sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Selanjutnya uji normalitas dari data nilai aktivitas belajar kelas kontrol, diperoleh hasil perhitungan $L_o = 0,136$ dengan $n = 40$ dan taraf signifikan 5% dari tabel *Liliefors* diperoleh $L_{tabel} = 0,140$. Berdasarkan perhitungan tersebut $L_o < L_{tabel}$ atau $0,136 < 0,140$ sehingga hipotesis nol diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji normalitas aktivitas belajar kelas kontrol adalah bahwa aktivitas belajar kelas kontrol sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Pada perhitungan uji homogenitas nilai aktivitas belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Uji homogenitas nilai <i>Pretest</i>	Uji homogenitas nilai <i>Posttest</i>
F_o	0,64	0,47
F_{tabel}	1,70	1,70

Berdasarkan tabel 6 diperoleh $F_{hitung} = 0,68$, berdasarkan daftar tabel diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,70$ dengan $dk = k - 1 = 40 - 1 = 39$ serta taraf signifikan 5%. Dari perhitungan tersebut $F_{hitung} = 0,68 < F_{tabel} = 1,70$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Kesimpulan

yang diperoleh dari uji homogenitas pada nilai aktivitas belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah bahwa kedua kelompok tersebut berasal dari populasi yang homogen atau memiliki varians yang sama. Pembahasan mengenai variabel terikat dalam penelitian ini yaitu aktivitas dan hasil belajar secara mendalam dapat dilihat seperti dibawah ini:

1. Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Berbantuan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan analisis awal diperoleh data hasil belajar dan menunjukkan semua kelas berdistribusi normal dan populasi mempunyai varians yang sama atau homogen. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Quasi Experimental design* dengan bentuk desainnya adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan jumlah 40 siswa. Pada penelitian ini dilakukan uji persyaratan analisis data yaitu analisis data awal dan analisis data akhir. Berdasarkan perhitungan uji normalitas awal yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa nilai *pretest* kelas IV A SDN Sendangmulyo 02 Semarang berdistribusi normal karena dari hasil perhitungan diperoleh $L_0 = 0,092$ dan $L_{tabel} = 0,140$ dengan $\alpha = 5\%$, dan $N = 40$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,092 < 0,140$, sehingga H_0 diterima dan kelas IV B diperoleh $L_0 = 0,125$ dan $L_{tabel} = 0,140$ dengan $\alpha = 5\%$, dan $N = 40$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,125 < 0,140$, sehingga H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada uji normalitas akhir dilakukan dengan menggunakan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,104$ dan $L_{tabel} = 0,140$ dengan $\alpha = 5\%$, dan $N = 40$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,104 < 0,140$ dan kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,099$ dan $L_{tabel} = 0,140$ dengan $\alpha = 5\%$, dan $N = 40$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,099 < 0,140$ sehingga H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan perhitungan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui data *pretest* berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama atau tidak. Berdasarkan uji homogenitas dari data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh yaitu $F_{hitung} = 0,57$, berdasarkan daftar tabel diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,70$ dengan $dk = k-1 = 40-1 = 39$ untuk kelas kontrol dan $dk = k-1 = 40-1 = 39$ serta taraf signifikan 5%. Dari perhitungan tersebut $F_{hitung} = 0,64 < F_{tabel} = 1,70$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Selanjutnya perhitungan uji homogenitas dari data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh yaitu $F_{hitung} = 0,47$, berdasarkan daftar tabel diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,70$ dengan $dk = k-1 = 40-1 = 39$ untuk kelas kontrol dan $dk = k-1 = 40-1 = 39$ serta taraf signifikan 5%. Dari perhitungan tersebut $F_{hitung} = 0,47 < F_{tabel} = 1,70$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji homogenitas pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah bahwa kedua kelompok tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan kedua kelompok homogen, maka dilakukan uji t-test. Uji t dilakukan untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dalam perhitungan uji t pada hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh t_{hitung} sebesar 1,873 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$ dengan taraf signifikan 5% sebesar $t_{tabel} =$

1,990. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan uji t pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol diperoleh t_{hitung} sebesar 3,801 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$ dengan taraf signifikan 5% sebesar $t_{tabel} = 1,990$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol signifikan. Selanjutnya perhitungan uji t pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh t_{hitung} sebesar 8,008 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$ dengan taraf signifikan 5% sebesar $t_{tabel} = 1,990$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen signifikan. Dalam perhitungan uji t pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh t_{hitung} sebesar 4,453 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$ dengan taraf signifikan 5% sebesar $t_{tabel} = 1,990$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol signifikan.

Sehingga dapat disimpulkan dari hasil perhitungan uji t pada hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol sampel berasal dari keadaan yang sama dengan pengetahuan yang sama, karena ke dua kelompok kelas belum diberikan perlakuan atau *treatment*. Sedangkan kesimpulan dari hasil perhitungan uji t pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen serta *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa terdapat perbedaan rata-rata *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen signifikan, penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, artinya model *Picture and Picture* dan media permainan roda keberuntungan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 dengan tema dengan tema cita-citaku pembelajaran 1 pada materi IPA konsep daur hidup hewan.

2. Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Berbantuan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa aktivitas belajar kelas yang diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas belajar kelas yang tidak diberi perlakuan. Rata-rata aktivitas belajar siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 62,67 yang artinya aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen termasuk dalam kriteria aktif, sedangkan rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 46,08 yang artinya aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol termasuk dalam kriteria cukup aktif. Hasil ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu siswa yang memiliki aktivitas belajar yang tinggi ≥ 27 . Hal tersebut didukung dari data hasil perhitungan uji normalitas aktivitas belajar, uji homogenitas aktivitas belajar dan uji t aktivitas belajar.

Hasil perhitungan uji normalitas dari data nilai aktivitas belajar pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,065$ dengan $n = 40$ dan taraf signifikan 5% dari tabel *Liliefors* diperoleh $L_{tabel} = 0,140$. Berdasarkan perhitungan tersebut $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,065 < 0,140$ sehingga hipotesis nol diterima. Selanjutnya uji normalitas dari data nilai aktivitas belajar kelas kontrol, diperoleh hasil perhitungan $L_0 = 0,136$ dengan $n = 40$ dan taraf signifikan 5% dari tabel *Liliefors* diperoleh $L_{tabel} = 0,140$. Berdasarkan perhitungan tersebut $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,136 < 0,140$ sehingga hipotesis nol diterima. Kesimpulan yang

diperoleh dari uji normalitas aktivitas belajar kelas kontrol adalah bahwa aktivitas belajar kelas kontrol sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Pada perhitungan uji homogenitas dari data nilai aktivitas belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $F_{hitung} = 0,68$, berdasarkan daftar tabel diperoleh nilai $F_{tabel} = 1,70$ dengan $dk = k-1 = 40-1 = 39$ serta taraf signifikan 5%. Dari perhitungan tersebut $F_{hitung} = 0,68 < F_{tabel} = 1,70$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji homogenitas pada nilai aktivitas belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah bahwa kedua kelompok tersebut berasal dari populasi yang homogen atau memiliki varians yang sama.

Pada uji t aktivitas belajar yang diperoleh $t_{hitung} = 4,375$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$ dengan taraf signifikan 5% sebesar $t_{tabel} = 1,990$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut menandakan bahwa aktivitas belajar siswa antara pembelajaran yang berlangsung di kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang lebih tinggi dengan menggunakan model *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa di kelas IVB SDN Sendangmulyo 02 Semarang yang tanpa menggunakan model *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan. Antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan, artinya model *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Hal tersebut dipengaruhi oleh indikator aktivitas belajar seperti yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Indikator dan Persentase Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Indikator Aktivitas Belajar	Persentase	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Siswa aktif memperhatikan materi yang dijelaskan guru dengan sungguh-sungguh dan membaca buku siswa atau LKS	58%	53%
2.	Siswa aktif mengajukan dan menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi dan presentasi hasil diskusi	59%	55%
3.	Siswa aktif mendengarkan presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain	55%	25%
4.	Siswa aktif mengurutkan dan menjelaskan gambar-gambar siklus daur hidup hewan	77%	43%
5.	Siswa aktif menulis laporan hasil diskusi, mencatat materi yang disampaikan oleh guru dan mengerjakan latihan soal yang diberikan guru	52%	49%
6.	Siswa aktif memecahkan soal-soal pada saat melakukan permainan roda keberuntungan (kelas eksperimen) dan soal-soal evaluasi (kelas kontrol) serta menyimpulkan materi yang telah disampaikan	80%	50%

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan rekapitulasi persentase aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selama pembelajaran. Dari semua indikator

aktivitas belajar tersebut indikator keaktifan siswa dalam memecahkan soal-soal pada saat melakukan permainan roda keberuntungan serta menyimpulkan materi yang telah disampaikan merupakan indikator dengan persentase tertinggi dengan persentase 80% pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol persentase paling tinggi yaitu keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi dan presentasi hasil diskusi dengan persentase sebesar 55%.

Sedangkan indikator dengan persentase terendah pada kelas eksperimen yaitu keaktifan dalam menulis laporan hasil diskusi, mencatat materi yang disampaikan oleh guru dan mengerjakan latihan soal yang diberikan guru dengan persentase sebesar 52% dan indikator dengan persentase terendah pada kelas kontrol yaitu keaktifan dalam mendengarkan presentasi hasil diskusi yang dilakukan kelompok lain dengan persentase sebesar 25%.

Dapat disimpulkan rata-rata nilai aktivitas belajar siswa kelas IV setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai aktivitas belajar sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan yaitu $62,67 > 46,08$. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Terbukti dengan rata-rata nilai aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih tinggi. Sebagian besar siswa pada kelas eksperimen dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan sesuai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Picture and Picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan memiliki pengaruh terhadap aktivitas belajar IPA pada konsep daur hidup hewan siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

SIMPULAN DAN SARAN

a) Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas yang diberi perlakuan menggunakan model berbantuan media. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *posttest* siswa kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 85 % . Sedangkan hasil nilai *posttest* siswa kelas kontrol tanpa diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan mendapatkan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 53%. Dari hasil presentase tingkat ketuntasan klasikal *posttest* kelas eksperimen lebih baik dari nilai *posttest* kelas kontrol. Hal tersebut diperkuat dengan analisis tahap akhir melalui uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 4,452 yang kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 1,990. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kemudian rata-rata aktivitas belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai aktivitas belajar pada kelas kontrol yaitu $62,67 > 46,08$. Hal tersebut diperkuat dengan analisis tahap akhir melalui uji t diperoleh $t_{hitung} = 4,375$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$ dengan taraf signifikan 5% sebesar $t_{tabel} = 1,990$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara aktivitas belajarkelas kontrol dan aktivitas belajar kelas eksperimen signifikan. Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran *picture*

and picture berbantuan media permainan roda keberuntungan berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada materi IPA konsep daur hidup hewan.

b) Saran

Model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media permainan roda keberuntungan dapat memberikan pembelajaran yang berinovasi, kreatif, dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi konsep IPA sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat optimal dan menumbuhkan keaktifan serta sikap siswa ke arah yang lebih baik sehingga dimotivasi kepada guru untuk lebih memperhatikan penggunaan model dan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Dananjaya, Utomo. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Istifar, Noni. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. <http://eprints.uny.ac.id/29220/>.
- Reffiane, Fine dkk. 2016. *Bahan Ajar Pembelajaran Tematik*. Semarang: Cetakan Universitas PGRI Semarang.
- Shoimin, Aries. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.