

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar Dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan setiap individu atau siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam diri, baik pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif) sebagai suatu pengalaman dan pembelajaran dari berbagai materi.¹ Belajar diartikan sebagai proses membentuk kepribadian individu baru, dimana bisa didapat dalam bentuk meningkatnya kualitas dari perilaku individu seperti pengetahuan, keterampilan, pola pikir, pemahaman, sikap dan kemampuan lainnya. Belajar merupakan kegiatan yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, menghasilkan perubahan dalam hal pengetahuan, keterampilan dan sikap.² Belajar

¹ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Center, 2020).hal.5.

² Alizamar, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).hal.1.

merupakan aktivitas atau proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas didalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*) atau *a body of knowledge*.

Adapun delapan jenis belajar sebagaiberikut:

- 1) Rasional, adalah siswa mengandalkan pola pikirnya untuk memecahkan masalah secara rasional.
- 2) Abstrak, adalah siswa mengandalkan pola pikir abstrak untuk memecahkan masalah dalam bentuk yang tidak nyata.
- 3) Keterampilan, adalah siswa mengandalkan motoriknya sebagai jasmani tubuh.
- 4) Sosial, adalah siswa dapat memahami dan menyelesaikan masalah sosial.

- 5) Kebiasaan, adalah siswa dalam dirinya memiliki kebiasaan baik atau siswa tersebut memiliki kebiasaan positif.
- 6) Pemecahan masalah, adalah proses siswa memiliki pola pikir sistematis dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam hidup.
- 7) Apresiasi, adalah proses siswa dalam memiliki kemampuan menganalisis objek.
- 8) Pengetahuan, adalah siswa tersusun dan terencana dalam menguasai pelajaran yang didapat melalui kegiatan eksperimen dan observasi.

Adapun beberapa pendapat ahli mengenai belajar yaitu sebagai berikut:

a) M. Sobry Sutikno

Menurut M. Sobry Sutikno, pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) untuk

memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.³

b) Thursan Hakim

Menurut Thursan Hakim, definisi belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

c) Skinner

Menurut Skinner, pengertian belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlaku secara progresif.

d) Clifford Thomas Morgan

Menurut C. T. Morgan, pengertian belajar adalah suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang telah lalu.

b. Pengertian Pembelajaran

³ Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2020).hal.6.

Pembelajaran diambil dari kata “*mengajar*” yang berasal dari suku kata dasar “*ajar*” yang mempunyai arti petunjuk yang diberikan kepada seseorang agar dapat diketahui dan diikuti, serta ditambah dengan awalan “*pe*” dan akhiran “*an*” menjadi “*pembelajaran*” yang berarti proses atau cara dalam mengajar atau mengajarkan sehingga seseorang tersebut memiliki kemauan dalam belajar. Dalam konteks pendidikan, guru bertugas mengajarkan siswa dalam belajar agar dapat menguasai isi materi pelajaran sehingga bisa mencapai pengetahuan (aspek kognitif), perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor).⁴

Pembelajaran ialah serangkaian sistem belajar yang bertujuan untuk dapat membantu proses belajar siswa yang dirancang sedemikian hingga agar dapat mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (dari dalam). Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pada prinsipnya pembelajaran tidak sama dengan pengajaran. Pembelajaran

⁴ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2020).hal.13.

menekankan pada aktivitas siswa, sedangkan pengajaran menekankan pada aktivitas guru.⁵

c. Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran

1) Teori Behaviorisme

Menurut pandangan behavioristik bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati, yang terjadi melalui stimulus respon yang disertai dengan penguatan menurut prinsip-prinsip mekanik. Perubahan tingkah laku yang dapat diamati sebagai hasil belajar ini yakni menunjukkan bahwa belajar berkaitan dengan permasalahan gerak fisik. Dengan pola belajar stimulus respon dan penguatan menunjukkan bahwa teori ini hanya mementingkan belajarnya.⁶

Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik yang

⁵ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012).hal.6.

⁶ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2015).hal.35.

menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

2) Teori Kognitivistik

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Bagi pengalaman kognitivistik belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Menurut teori kognitivistik, ilmu pengetahuan dibangun melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Menurut psikologi kognitivistik, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh siswa. Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, informasi, memecahkan masalah, mempraktekkan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu.⁷

3) Teori Humanistik

Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan

⁷ Yuberti, *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan* (Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014).hal.35.

proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain teori ini lebih tertarik pada gagasan tentang belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar. Menurut teori humanistik, belajar menekankan isi dan proses yang berorientasi pada siswa sebagai subjek belajar. Teori ini bertujuan memanusiakan manusia sehingga ia mampu mengaktualisasikan diri dalam hidup dan penghidupannya.⁸ Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatannya.

4) Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata konstruksi yang berarti “membangun”. Ketika masuk ke dalam konteks filsafat pendidikan maka konstruksi itu diartikan upaya dalam membangun susunan kehidupan yang berbudaya maju. Gagasan tentang teori ini sebenarnya bukan hal baru, karena segala hal yang dilalui merupakan

⁸ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2015).hal.117.

himpunan dan hasil binaan dari pengalaman yang menyebabkan pengetahuan muncul dalam diri seseorang. Teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya.⁹

2. Model Pembelajaran

a. Model Pembelajaran Kooperatif

1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi dan tehnik pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur.

⁹ Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2020).hal.21.

Yang termasuk dalam struktur ini adalah lima unsur pokok, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama dan proses kelompok. Model pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling bekerja sama, saling berbagi dan berdiskusi dengan temannya.¹⁰

Menurut Johnson dalam B. Santoso, *Cooperative Learning* adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok.¹¹ Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok bersifat heterogen.¹² Konsep heterogen di sini adalah struktur kelompok yang memiliki

¹⁰ Helmiati, *Model Pembelajaran*, (Pekanbaru: Aswaja Pressindo, 2012).hal.36.

¹¹ Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Mubtadiin* 7, no.1 (2021): 247–264.

¹² Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, I. (Nizamia Learning Center Sidoarjo, 2016).h.53.

perbedaan latar belakang kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin dan perbedaan ras. Hal ini diterapkan untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

2) Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

a) *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Dikembangkan oleh *Robert Slavin* dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins. Model ini banyak digunakan dalam pembelajaran kooperatif, karena model yang praktis akan memudahkan melaksanakannya. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen.

Setiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar anggota kelompok. Kemudian seluruh siswa diberi tes dan tidak diperbolehkan saling membantu .¹³

¹³ Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*, (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2022).h.16.

b) Jigsaw

Jigsaw Learning adalah strategi pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan jigsaw adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian. Model pembelajaran Jigsaw menggunakan teknik “pertukaran dari kelompok ke kelompok” (*group-to-group exchange*) dimana setiap siswa mengajarkan sesuatu kepada siswa yang lainnya. Dalam proses pengajaran itu terjadi diskusi.¹⁴

c) *Group Investigation*

Dikembangkan oleh *Shlomo Sharan* dan *Yael Sharan* di Universitas Tel Aviv, Israel. Investigasi Kelompok (IK)

¹⁴ Helmiati, *Model Pembelajaran* (Pekanbaru: Aswaja Pressindo, 2012).hal.85.

merupakan model pembelajaran kooperatif yang lebih kompleks dari tipe sebelumnya. Metode pembelajaran *Group Investigation* merupakan metode yang menekankan pada partisipasi dan aktifitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan tersedia, misalnya melalui dari buku pelajaran atau melalui internet. Dalam penerapannya, siswa memilih topik untuk diselidiki, melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang dipilih itu. Selanjutnya menyiapkan laporan dan mempresentasikannya kepada seluruh kelas. Metode ini dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi. Siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi.

d) *Team Games Tournament (TGT)*

Dikembangkan oleh *David DeVries* dan *Keith Edwards*, ini merupakan model pembelajaran pertama dari *Jhons Hopkins*.

TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).

e) *Think Pair Share* (TPS)

Merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Teknik belajar mengajar berpikir berpasangan (berempat) dikembangkan oleh *Farnk Lyman* sebagai struktur kegiatan pembelajaran *cooperative learning*. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain. Metode TPS berarti memberikan waktu pada siswa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang akan diberikan oleh guru.

Siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing. Setelah itu dijabarkan atau menjelaskan di ruang kelas. Struktur TPS memiliki langkah-langkah yang secara eksplisit memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain.¹⁵

f) *Numbered Head Together (NHT)*

Merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Model pembelajaran NHT ini adalah salah satu model dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh *Spencer Kagan* pada tahun 1992. Tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Model NHT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan

¹⁵ Sri Hayati, *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Graha Cendekia, 2017).hal.19.

pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan. NHT digunakan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pembelajaran dan mengecek pemahaman terhadap isi pelajaran.

g) *Make a Match*

Merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban atas suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. *Make a match* (mencari pasangan) merupakan model yang dikembangkan pertama kali oleh *Lorna Curran* pada tahun 1994. *Make a match* ini merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari/mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. Salah satu keuntungan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model ini dimulai

dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya dan diberi poin.¹⁶

h) *Rotating Trio Exchange*

Dikembangkan oleh *Melvin L. Silberman* adalah sebuah cara mendalam bagi siswa untuk berdiskusi mengenai berbagai masalah dengan beberapa teman kelasnya. Dalam *Rotating Trio Exchange* siswa dapat saling bekerjasama dan saling mendukung, selain itu juga dapat mengembangkan *social skill* siswa.

b. Model Kooperatif Tipe *Picture and Picture*

1) Pengertian Model Kooperatif Tipe *Picture and Picture*

Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* merupakan model pembelajaran kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan

¹⁶ Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Nizamia Learning Center Sidoarjo, 2016).hal.77.

menjadi urutan logis. Pembelajaran ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Metode apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya siswa dalam setiap proses pembelajaran. Inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat siswa. Kreatif, setiap pembelajarannya harus menimbulkan minat kepada siswa untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang sistematis, seperti menyusun gambar secara berurutan, menunjukkan gambar, memberikan keterangan gambar dan menjelaskan gambar. Model pembelajaran merupakan bentuk pengembangan dari metode observasi.¹⁷ Model pembelajaran *picture and picture* merupakan

¹⁷ Syarifuddin, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Picture And Picture," *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, Vol.2, No.1 (2019), p.51–66.

model pembelajaran yang menuntut siswa harus dapat bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Disamping itu, siswa juga harus menyamakan persepsi tentang gambar yang dihadirkan, sehingga setiap kelompok mempunyai tujuan yang sama. Hal ini yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran, bahwa siswa harus bisa membagi tugas dan tanggung jawab dalam kelompoknya, serta dapat memberikan evaluasi pada setiap anggota kelompok dengan menunjuk juru bicara atau pemimpin mereka yang mana bisa dilakukan secara bergantian. Dalam pelaksanaan model *picture and picture* dapat membantu siswa menyamakan persepsi tentang gambar yang dihadirkan, sehingga setiap anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.

Adapun prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- a) Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.

- b) Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
- c) Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- d) Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi.
- e) Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- f) Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta pertanggung jawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kooperatif.

2) Langkah-langkah Model *Picture and Picture*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- b) Guru memberikan tayangan/gambar tentang materi pelajaran
- c) Siswa diberikan gambar-gambar
- d) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok

- e) Siswa dan kelompok diminta untuk menghubungkan gambar-gambar tersebut dengan materi
- f) Setiap kelompok menjelaskan dengan alasan yang logis terhadap gambar yang disusun.
- g) Guru dan siswa lain mengajukan pertanyaan
- h) Kesimpulan.
- i) Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tentang tujuan pembelajaran.
- j) Penutup.¹⁸

Selain itu, adapun tahapan pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* dapat dijelaskan melalui sintak model *picture and picture* berikut ini:

- a) Menyampaikan Materi

Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- b) Presentasi Materi

Pada tahap ini, guru menciptakan momentum awal pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tahap ini.

¹⁸ Hera Hindrawati, *Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Pembelajaran IPS di SMP*, (Jawa Barat: ADAB, 2020).hal.17.

c) Penyajian Gambar

Guru menyajikan gambar dan mengajak siswa untuk terlihat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati gambar yang ditunjukkan.

d) Pemasangan Gambar

Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang gambar secara urut dan logis.

e) Penjajakan

Siswa mendeskripsikan pemikiran mereka mengenai gambar.

f) Penyajian Kompetensi

Berdasarkan kompetensi atau penjelasan gambar, guru menjelaskan lebih lanjut dengan kompetensi yang ingin capai.

g) Penutup

Guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai atau dilakukan.¹⁹

3) Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and Picture*

¹⁹ Husniatun, "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 1. A SDN 03/IX S Enaung," *Jurnal Literasiologi*, Vol.3, No.2 (2020), p.69–81.

Kelebihan model pembelajaran *picture and picture* adalah materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu, adapun kelebihan lainnya adalah:

- a) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
- b) Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa diminta oleh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
- c) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, karena guru menanyakan alasan kepada siswa.
- d) Pembelajaran lebih berkesan, karena siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Kelebihan lainnya dari model pembelajaran *picture and picture* yaitu sebagai berikut:

- a) Guru bisa dengan mudah mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- b) Model *picture and picture* ini melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis.

- c) Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa berargumen terhadap gambar yang diperlihatkan.
- d) Dapat memunculkan motivasi belajar siswa kearah yang lebih baik.
- e) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

Adapun kekurangan atau kelemahan model pembelajaran *picture and picture* yaitu sebagai berikut:

- a) Sulit menemukan gambar-gambar yang berkualitas dan sesuai dengan materi pembelajaran.
- b) Sulit menemukan gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
- c) Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.

3. *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media *Puzzle*

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain. Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya.²⁰

Media pembelajaran adalah sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.²¹ Terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama,

²⁰ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012).hal.1.

²¹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021).hal.29.

sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

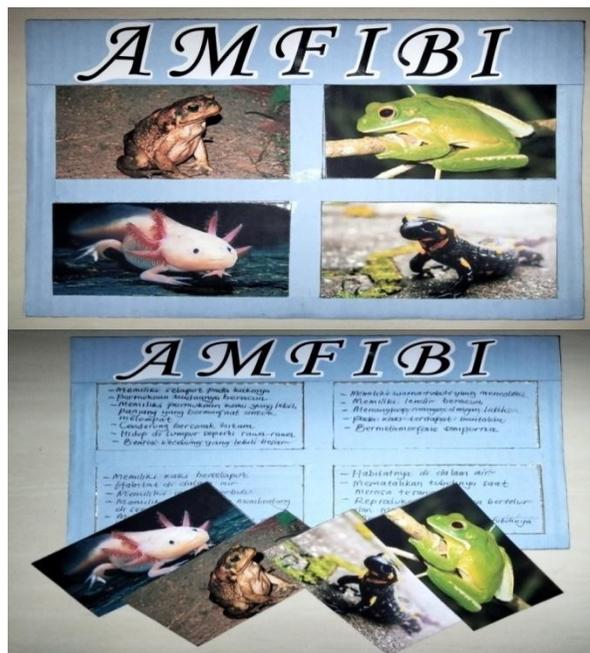
Di Indonesia "*Puzzle*" dikenal oleh masyarakat Indonesia yaitu bermain teka-teki/bongkar pasang. Dalam pengertiannya "*Puzzle*" berarti suatu permainan yang bisa mengasah keterampilan anak dalam menyusun kepingan hingga menjadi kesatuan gambar atau warna yang utuh dengan berlogika dan dapat mengembangkan logika berfikir. Banyak manfaat dalam bermain puzzle, diantaranya yaitu tidak mudah bosan dan membantu menambah kemampuan keterampilan motorik pada anak.²²

Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar

²² Ahmad Aly Syukron Aziz Al-Mubarak dan Amini, "Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.4, No.1 (2020), p.77–89.

yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar utuh. *Puzzle* adalah permainan ketepatan dalam merangkai bagian objek yang telah dipisahkan.²³ *Puzzle* merupakan potongan-potongan gambar yang disusun menjadi suatu gambar yang utuh. Tujuan dari *puzzle* ialah untuk melatih siswa berfikir kreatif, melatih siswa untuk memecahkan masalah, dan siswa dapat belajar sambil bermain. Media *puzzle* juga disebut permainan edukasi karena bukan hanya permainan tetapi mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dengan begitu media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat dari media *puzzle* ialah meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus dan meningkatkan keterampilan sosial. Media *puzzle* merupakan bentuk permainan yang mengasah daya kreatifitas dan ingatan siswa, serta dapat memunculkan motivasi untuk mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang.

²³ Taqul Angger Baruroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Materi Siklus Hidup Produk Pada Mata Pelajaran Marketing Di Kelas X BISNIS Daring Dan Pemasaran SMK NEGERI 1 Lamongan", *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, Vol.7, No.2 (2019), p. 429–435.



Gambar 2.1 *Puzzle Kingdom Animalia*

b. Macam-Macam Media *Puzzle*

Berikut adalah macam-macam media *puzzle* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) *Spelling Puzzle* adalah permainan *puzzle* yang harus disusun menjadi kosakata yang tepat.
- 2) *Jigsaw Puzzle* adalah teka-teki yang berbentuk pertanyaan yang harus dijawab, dari jawaban itu diambil huruf pertama untuk disusun menjadi kata sebuah jawaban pertanyaan terakhir.

- 3) *The Think Puzzle* adalah *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat yang terkait dengan gambar untuk disusun menjadi utuh atau dijodoh-jodohkan.
- 4) *The Letter(s) Readness Puzzle* adalah *puzzle* yang berupa gambar dilengkapi dengan huruf nama gambar tersebut namun tidak lengkap.
- 5) *Crossword Puzzle* adalah teka-teki dari pertanyaan dengan memasukan jawaban tersebut pada kotak-kotak jawaban yang disediakan secara menurun atau mendatar.²⁴

c. Fungsi Dan Manfaat Media *Puzzle*

Fungsi media sebagai sumber belajar artinya media pembelajaran berfungsi untuk menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan *teacher center*. Fungsi media *puzzle*, adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar.

²⁴ Ahmad Aly Syukron Aziz Al-Mubarak dan Amini, "Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain *Puzzle* Angka," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.4, No.1 (2020), p.77–89

- 3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya' dan mengatasi sikap pasif siswa.
- 4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.²⁵

Adapun manfaat dari media *puzzle*, antara lain:

- 1) Dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak, ketika bermain *puzzle* anak dapat melatih sel otaknya. Serta menyelesaikan potongan gambar atau angka yang tercecer.
- 2) Terlatih kesabarannya. Kesabaran menjadi tantangan tersendiri bagi anak ketika menggunakan permainan ini.
- 3) Melatih sosialisasi. Berkelompok dalam bermain *puzzle* akan melatih anak untuk bekerjasama dan saling berinteraksi sehingga dapat melatih sosial anak.²⁶

²⁵ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016).hal.6.

²⁶ Ratnasari Dwi Ade Chandra, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018 / 2019," *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengaruh*, Vol.1, No.1 (2019), p.32-45.

Manfaat lainnya dalam menggunakan media *puzzle*, yaitu:

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena otak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya satu gambar yang utuh
- 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju perkembangan ketrampilan membaca
- 4) Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lainnya sesuai logika
- 5) Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran untuk menyelesaikan permasalahan
- 6) Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar,

jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan komponen dalam pendidikan yang merupakan indikator pencapaian tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar yang diperoleh berupa skor nilai. Skor diperoleh siswa dari berbagai tes yang menggambarkan hasil pencapaian dari proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.²⁷

Hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa yang mencakup bidang kognitif,

²⁷ Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Online*, Vol.3, No.1 (2018), p.90–103.

afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan sesuatu yang didapatkan oleh siswa karena adanya usaha yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan dan pengetahuan dasar yang ada didalam berbagai aspek kehidupan sehingga memberikan perubahan pada diri individu atau siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar didapatkan ketika seorang siswa telah melakukan proses belajar melalui kegiatan pengamatan, eksperimen dan pengerjaan lembar kerja yang diberikan oleh guru sebagai pendidik. IQ, model pembelajaran dan motivasi belajar adalah tiga faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam.

b. Teori Kognitif

Taksonomi adalah suatu pengklasifikasian. Taksonomi Bloom merupakan buah hasil pemikiran seorang psikolog yakni *Dr. Benjamin Bloom* pada tahun 1956 yang menghasilkan pemikiran pendidikan pada tingkatan-tingkatan yang lebih tinggi. Taksonomi Bloom banyak digunakan dalam

perancangan tujuan belajar dan pembelajaran serta kegiatan pembelajaran.²⁸

Taksonomi Bloom membagi perilaku menjadi enam kategori, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Ranah kognitif menurut Bloom terdiri dari pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*).

Taksonomi Bloom ranah kognitif telah direvisi oleh ahli kognitivisme bernama *Anderson* dan *Krathwohl* pada tahun 2021. Adapun hasil revisi Taksonomi Bloom yaitu sebagai berikut:

1) Mengingat (*Remembering*)

Mengingat adalah usaha atau upaya untuk mendapatkan kembali pengetahuan dari ingatan yang telah lampau, baik yang baru didapatkan maupun yang telah lama didapatkan.

2) Memahami (*Understanding*)

Memahami berhubungan atau berkaitan dengan kegiatan mengklasifikasikan dan membandingkan. Mengklasifikasikan berawal dari informasi yang spesifik yang kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan

²⁸ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika*, Vol.21, No.2 (2021), p.151–172.

mendekati pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide, permasalahan atau situasi.

3) Menerapkan (*Applying*)

Menerapkan adalah menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk menyelesaikan permasalahan. Menerapkan meliputi atas kegiatan menjalankan dan mengimplementasikan.

4) Menganalisis (*Analyzing*)

Menganalisis adalah proses kognitif mengorganisasikan atau mengintegrasikan suatu prosedur untuk menyelesaikan permasalahan.

5) Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi adalah proses kognitif mengecek atau memberikan penilaian, tanggapan dan jawaban mengenai suatu hal dalam menyelesaikan permasalahan tertentu.

6) Mencipta (*Creating*)

Mencipta adalah tingkatan paling tinggi dalam ranah kognitif. Mencipta meliputi menggeneralisasikan, merancang, atau merencanakan kembali suatu kegiatan.²⁹

²⁹ Ni Nyoman Lisna Handayani, "Taksonomi Bloom - Revisi Ranah Kognitif (Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Penilaian)," *Widyacarya*, Vol.4, no.2 (2020), p. 10–23.

c. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yakni faktor jasmaniah, faktor psikologi dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu, yakni faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Faktor internal dan eksternal harus diperhatikan sebagai seorang guru, karena motivasi dan minat akan mempengaruhi proses belajar mengajar siswa. Selain itu, guru harus mempertimbangkan penggunaan media dan metode agar siswa dapat memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat. Penggunaan media dalam proses pembelajaran termasuk dalam faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar yang meliputi faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

5. Pembelajaran IPA

a. Hakikat IPA

IPA adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan merupakan terjemahan dari kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu “*natural science*”. “*Science*” diartikan sebagai ilmu, sedangkan “*Natural*” diartikan sebagai alam.³⁰ Sehingga jika digabungkan dapat diartikan bahwa IPA adalah suatu bidang ilmu yang mengkaji atau meneliti dari segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik *biotik* (benda hidup) maupun *abiotik* (benda mati). Pengertian IPA itu sendiri tidak didapatkan dari hasil pemikiran manusia, namun IPA didapatkan dari hasil pengamatan ataupun eksperimen mengenai suatu gejala alam yang terjadi di bumi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara atau upaya mencari informasi tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga didapat dari suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA terpadu merupakan model pembelajaran implementasi dari kurikulum yang sangat dianjurkan untuk dipakai dalam jenjang

³⁰ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD*. (Malang: Ediiide Infografika, 2016).hal.4.

pendidikan SD dan SMP/MTs. Dalam penyampaian pembelajaran IPA terpadu, guru perlu menyampaikan materi secara utuh sehingga diperlukan sarana model pembelajaran yang efektif dan efisien. Maka dari itu, guru perlu mengkaji mengenai model pembelajaran apa yang cocok dan sesuai jika diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Karena setiap pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotorik).

b. Kingdom Animalia

Dalam pembelajaran IPA SMP/MTs terdapat materi ajar tentang kingdom animalia, dimana materi tersebut dipelajari oleh siswa kelas VII. Materi kingdom animalia merupakan materi IPA biologi. Materi kingdom animalia adalah salah satu sub materi IPA biologi pada bab II tentang ciri-ciri klasifikasi makhluk hidup. Kingdom animalia adalah segala jenis hewan yang bersel banyak (*multiseluler*), dapat bergerak bebas dan termasuk *organisme heterotrof* (tidak bisa menghasilkan makanannya sendiri).³¹

1) Hewan Bertulang Belakang (*Vertebrata*)

³¹ Wahono Widodo et al., *Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).hal.88.

Hewan vertebrata adalah kelompok hewan yang memiliki tulang belakang. Biasanya, vertebrata mempunyai bentuk tubuh yang simetri bilateral dan bagian organ dalam yang dilindungi rangka dalam atau endoskeleton. Sama seperti manusia, hewan dari kelompok vertebrata memiliki susunan kulit yaitu epidermis (lapisan luar) dan dermis (lapisan dalam).

Selain terletak pada bagian tubuh, kelompok vertebrata memiliki berbagai macam ciri yang berbeda dengan hewan lain, yaitu: memiliki saraf pada otak dan sumsum tulang belakang, bernafas melalui paru-paru kulit dan insang, mempunyai kelenjar bundar dan endokrin yang dapat menghasilkan hormon pengendali, mempunyai suhu yang berbeda sesuai kondisi lingkungan, memiliki alat pencernaan yang memanjang mulai dari mulut sampai anus, serta memiliki alat reproduksi berpasangan kecuali burung. Hewan bertulang belakang terbagi dalam 5 kelas yaitu: *Amphibia* (hewan hidup dua alam), *Pisces* (ikan), *Reptilia* (hewan yang melata), *Aves* (unggas) dan *Mamalia* (hewan yang mempunyai kelenjar susu). Pada penelitian ini, kelompok

hewan vertebrata yang akan dibahas hanya pada kelas amfibi saja.

a) Kelas Amfibi

Amfibi merupakan hewan yang secara taksonomi dikelompokkan dalam kelas *Amphibia*. Amfibi didefinisikan sebagai hewan bertulang belakang, berdarah dingin (*poikilotherm*), dan berkaki empat (*tetrapoda*) yang hidup di dua alam, yaitu di air dan di darat. Kata *Amphibia* berasal dari bahasa Yunani “*amphi*” yang berarti ganda dan “*bios*” yang berarti hidup. Pada umumnya, hewan-hewan amfibi mengarah hidup ditempat yang lembab, semacam rawa-rawa ataupun hutan hujan tropis.



Gambar 2.2 Katak sebagai Hewan Amfibi

b) Ciri-Ciri Hewan Amfibi

Beberapa ciri-ciri hewan amfibi yaitu: mengalami fase metamorphosis sempurna, telur diletakkan di lingkungan yang lembab, fertilisasi eksternal (di luar Rahim), kulitnya tipis halus dan memiliki pori-pori, kulitnya mengandung kelenjar racun, berdarah dingin (mengatur suhu dari luar tubuh), jantung terdiri dari 2 serambi dan 1 bilik, sistem peredaran darah tertutup, kaki berselaput dan ukuran anggota badan bervariasi.

c) Jenis-Jenis Hewan Amfibi

Ordo Anura (katak dan kodok) terdiri dari sekitar 55 famili dengan total 6.455 spesies di seluruh dunia. Indonesia memiliki 351 spesies katak dan kodok yang teridentifikasi. Contoh amfibi dari ordo Anura yaitu: katak pelangi (*Ansonia latidisca*), katak bertaring (*Limnocetes sp.*), katak darah (*Leptophryne cruentata*), katak sungai (*Phrynoidis aspera*), katak jeram (*Huiamasonii*), katak pohon kaki katak putik (*Philautus pallidipes*), katak lapangan (*Fejervarya cancrivora*), bancet hijau (*Occidozyga lima*), precil jawa (*Microhyla*

achatina) dan katak pohon jawa (*Rhacophorus javanus*).

Ordo *Caudata* (salamander) terdiri dari 10 famili dengan total 671 spesies. Salamander tidak terdapat di Indonesia. Contoh amfibi dari ordo *Caudata* yaitu: Salamander raksasa Tiongkok (*Andrias davidianus*) yang tinggal di Tiongkok, salamander punggung merah (*Plethodon cinereus*) di Amerika Utara dan salamander Asiatik (*Hynobius kimurae*).

Ordo *Gymnophiona* (caecilian) terdiri dari 10 famili dengan total 200 spesies. Amfibi yang tergolong ordo *Gymnophiona* yang hidup di Indonesia (pulau Sumatera, Jawa dan Kalimantan) berasal dari genus *Ichthyophis sp.*

d) Contoh Hewan Amfibi

(1) Kodok

Ciri-ciri kodok yaitu memiliki selaput pada kakinya, permukaan badan kodok beracun dan agresif, memiliki permukaan kaki yang lebih panjang yang bermanfaat untuk melompat, cenderung bercorak hitam dan hidup dilumpur, serta

dimensi kecebong yang lebih besar dari katak.

(2) Katak Sawah

Ciri-cirinya memiliki bentuk yang menyerupai kodok hanya ukurannya lebih kecil, memiliki kaki yang berselaput yang membuat pandai berenang, memiliki kulit yang licin dan warna tidak mencolok, lendir pada katak tidak beracun, saat masih menjadi kecebong bernapas menggunakan insang, katak dewasa memiliki sistem pernapasan yang disebut invertebrate, serta memangsa dengan menggunakan lidah.

(3) Katak Pohon

Ciri-cirinya yaitu berwarna mencolok, memiliki lendir beracun, menggunakan lidah untuk menangkap mangsa, kaki katak memiliki bantalan yang membuat katak bisa melompat lebih jauh dari pohon ke pohon, serta memiliki metamorfosis sempurna.

(4) Salamander

Ciri-cirinya berbentuk seperti cicak, mematahkan sebagian tubuhnya untuk pertahanan diri, memiliki keunikan dapat

menyembuhkan luka pada tubuhnya sendiri, reproduksi dengan cara ovovivipar, habitatnya di dalam air.

(5) Cecilia

Ciri-cirinya menyerupai ular hanya saja berukuran lebih kecil, habitatnya suka di tempat lembab, ekornya pendek atau tidak ada, kulitnya lembut berlendir dan berwarna gelap tidak mengkilap.

(6) Axolotl

Ciri-cirinya yaitu bentuknya mirip salamander dengan habitat di dalam air, memiliki insang berbulu seperti surai yang tumbuh di kepala, memiliki kaki berselaput, memiliki sirip yang membentang di sepanjang tubuh hingga ekor, di alam liar memiliki warna abu-abu atau kecoklatan, sedangkan dipenangkaran memiliki warna lebih terang dengan insang merah muda.

B. Penelitian Relevan

Dalam rangka kelengkapan data dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang

relevan pada penelitian yang akan peneliti laksanakan. Adapun penelitian-penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Marniati, Ahmad Harjono & Ida Ermiana (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Model Picture and Picture Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 3 Beleka Tahun Pelajaran 2018/2019*".³² Tujuan penelitian ini untuk mengetahui model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media puzzle terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka Kecamatan Gerung tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental design* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Data hasil belajar (*Post-Test*) diuji normalitas dengan *chi-kuadrat* dan diuji homogenitas memakai perbandingan varians terbesar dan varians terkecil, hasil menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Kemudian diuji hipotesis menggunakan uji-t (*separated varians*) diperoleh $t_{hitung} = 3,43$ dan $t_{tabel} = 1,9987$ dengan taraf signifikansi 5%. Dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *picture and picture* menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar

³² Marniati, Ahmad Harjono dan Ida Ermiana, "Pengaruh Metode Picture and Picture Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 3 Beleka Tahun 2018/2019," *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, Vol.8, No.1(2020), p.35–41.

IPA siswa kelas V SDN 3 Beleka Kecamatan Gerung tahun pelajaran 2018/2019.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pengolahan data pada uji normalitas dimana penelitian terdahulu memakai uji *Chi-Kuadrat* sedangkan penelitian ini memakai uji *Kolmogoro-Smirnov*^a. Selain itu pada uji hipotesis penelitian terdahulu memakai uji *Separated Varians* sedangkan penelitian ini memakai uji *Independent Samples Test*.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, adalah melihat pengaruh model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

2. Ali Sadikin (2020) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* yang dipadukan dengan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Everyone is a Teacher here* Terhadap Hasil Belajar Biologi”.³³ Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *picture and picture* yang dipadukan dengan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI SMAN 1 Muaro Jambi

³³ Ali Sadikin, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Yang Dipadukan Dengan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Everyone Is a Teacher Here* Terhadap Hasil Belajar Biologi,” *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol.6, No.4 (2020), p. 584–593.

tahun pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian yang digunakan adalah *True Experimental* dengan metode penelitian *Posttest Only Control Design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Nilai rata-rata aspek kognitif diperoleh kelas eksperimen 72,52 dan kelas kontrol memperoleh 64,13. Uji hipotesis taritmatik = 4,55 dan $t_{\text{tabel}} = 1,671$, ini berarti $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ sehingga hipotesis diterima. Pada aspek afektif kelas eksperimen 80,48 dan kelas kontrol memperoleh 76,19. Uji hipotesis taritmatik = 1,981 dan nilai $t_{\text{tabel}} = 1,671$, ini berarti $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ sehingga hipotesis diterima. Pada aspek psikomotorik kelas eksperimen memperoleh 80,90 dan kelas kontrol memperoleh 63,03. Uji hipotesis $t_{\text{hitung}} = 4,38$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,671$, ini berarti $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ sehingga hipotesis diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *picture and picture* yang dipadukan dengan strategi *active learning everyone is a teacher here* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu peparuh model *picture and picture* dipadukan dengan strategi pembelajaran *everyone is a teacher here*, sedangkan penelitian ini pengaruh model *picture and picture* dengan inovasi media *puzzle*. Selain

itu pada penelitian terdahulu melihat hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, sedangkan penelitian ini melihat hasil belajar siswa pada aspek kognitif saja. Jenis penelitian pada penelitian terdahulu adalah *True Experimental* dengan metode penelitian *Posttest Only Control Design* dan teknik sampel dengan *random sampling*. Sedangkan penelitian ini jenis penelitian *Quasi Eksperimental* dengan metode *Pretest-Posttest Control Group* dan teknik sampel dengan *purposive sampling*.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, adalah melihat pengaruh model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa.

3. Nur Sakinah, Ni Wayan Rati, & I gusti Ngurah Japa (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Model Picture and Picture Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar*".³⁴ Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *picture and picture* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Gugus XI Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2017/2018. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan desain

³⁴ Nur Sakinah, Ni Wyn Rati, dan I Gst Ngurah Japa, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.2, No.3 (2018), p.290–301.

nonequivalent post-test control group design. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Hasil uji hipotesis nilai $t_{hitung} = 3,86 > t_{tabel} = 1,996$ pada taraf signifikansi 5%. Hal ini terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan mean eksperimen sebesar 23,19 lebih besar dari mean kontrol 19,87. Dapat disimpulkan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan media video berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus XI Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penggunaan model *picture and picture* yang dikombinasikan dengan media video sedangkan penelitian ini model *picture and picture* yang dikombinasikan dengan media *puzzle*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian terdahulu memakai *random sampling* sedangkan penelitian ini memakai *purposive sampling*. Selain itu pada uji hipotesis penelitian terdahulu memakai uji *ANOVA* satu jalur sedangkan penelitian ini memakai uji-t (*Independent Samples Test*).

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, adalah melihat pengaruh model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa.

4. Saphira Aulia Ramadhani & Diki Rukmana (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Model Picture and Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*”.³⁵ Tujuan penelitian ini untuk mencari tahu pengaruh penerapan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD pada materi siklus hidup hewan. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif eksperimen menggunakan desain penelitian *Pre-Test Post-Test Control Group*. Teknik analisis memakai *statistic deskriptif*, uji normalitas dengan uji *liliefors*, uji homogenitas dengan uji *fisher*, uji hipotesis memakai *uji-t* dan uji *effect size*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,5233 > 2,0452$), maka H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan Quizizz pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

³⁵ Saphira Aulia Ramadhani dan Diki Rukmana, “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal IDEAS*, Vol.8, No.3 (2022), p. 937–944.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu model *picture and picture* yang dikombinasikan dengan Quizizz sedangkan penelitian ini model *picture and picture* yang dikombinasikan dengan media *puzzle*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian terdahulu memakai *random sampling* sedangkan penelitian ini memakai *purposive sampling*. Pengujian homogenitas pada penelitian terdahulu memakai uji *Fisher* sedangkan penelitian ini memakai uji *Levene*. Selain itu pada uji hipotesis penelitian terdahulu memakai *uji Effect Size* satu jalur sedangkan penelitian ini memakai uji-t (*Independent Samples Test*).

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, adalah melihat pengaruh model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa.

5. Yanti Taba Lokat, Vidriana Oktoviana & Riwa Rambu Hada Enda (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa”.³⁶ Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran koopertif tipe *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan

³⁶ Yanti Taba Lokat, Vidriana Oktoviana & Riwa Rambu Hada Enda, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Binomia*, Vol.5, No.2 (2022), p.126–135.

adalah *Quasi Eksperimental design* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Data penelitian dianalisis dengan uji statistik, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (*paired sampe t-test*) menggunakan *SPSS versi 22*. Diperoleh data rata-rata nilai Post-Test kelas eksperimen adalah 81.25 dan kelas kontrol adalah 72.50. Hasil pengujian hipotesis dengan uji *paired sampel t test* diperoleh hasil *Sig.(2-tailed) < 0,05 (0,000 < 0,05)*. Dpat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII di SMP N 1 Wainggai.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penggunaan model *picture and picture* tanpa inovasi media pembelajaran sedangkan penelitian ini model *picture and picture* dengan inovasi media *puzzle*. Selain itu pada uji hipotesis penelitian terdahulu memakai uji-t (*Paired Samples Test*) sedangkan penelitian ini memakai uji-t (*Independent Samples Test*).

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, adalah melihat pengaruh model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa.

6. Nurhajah Tia Sarifah & Yanuarti Apsari (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Use Of Picture and Picture Technique Improving Student Writing Skill*”.³⁷ Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh model picture and picture dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Hal ini dibuktikan dengan data t-test yang menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,000. Nilai ini $< 0,05$. Oleh karena itu, H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa model picture and picture dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas 11 SMK Tunas Bangsa.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, yaitu penggunaan model *picture and picture* tanpa inovasi media pembelajaran, sedangkan penelitian ini penggunaan model *picture and picture* dengan inovasi media pembelajaran. Pada penelitian terdahulu desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test* sedangkan penelitian ini menggunakan *Pre-Test Post-Test Control Group*. Selain itu, pada variabel

³⁷ Nurhajah Tia Sarifah dan Yanuarti Apsari, “The Use Of Picture and Picture Technique In Improving Student Writing Skill,” *Professional Journal of English Education*, Vol.3, No.6 (2020), p.664–669.

penelitian terdahulu melihat peningkatan keterampilan menulis. Sedangkan pada penelitian ini melihat peningkatan hasil belajar siswa.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah melihat peningkatan nilai siswa menggunakan model *picture and picture*.

7. Zulfadli, dkk (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Effect Of Picture and Picture Learning Models On Elementary School Student Learning Outcomes*”.³⁸ Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *picture and picture* pada hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Simpang Peut pada tema bersih dan hidup sehat. Jenis penelitian yaitu *eksperimen semu*. Analisis data menggunakan analisis *t-test*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata *Post-Test* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (II-B) SD Negeri 1 Simpang Peut Kabupaten Nagan Raya adalah 76,19 sedangkan nilai rata-rata *Post-Test* siswa kelas kontrol (II-B) SD Negeri 1 Simpang Peut Kabupaten Nagan Raya sebesar 63,33. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data statistik *t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} (3,339) > t_{tabel} (1,724)$. Hal ini membuktikan bahwa H_a diterima.

³⁸ Zulfadli et al., “The Effect Of Picture and Picture Learning Models On Elementary School Student Learning Outcomes,” *Jurnal Ilmiah Teunuleh The International Journal of Social Sciences*, Vol.1, No.2 (2020), p.69–79.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada tema bersih dan hidup sehat di kelas II SD Negeri 1 Simpang Peut

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, yaitu penggunaan model *picture and picture* tanpa inovasi media pembelajaran, sedangkan penelitian ini penggunaan model *picture and picture* dengan inovasi media pembelajaran. Pada penelitian terdahulu desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test* sedangkan penelitian ini menggunakan *Pre-Test Post-Test Control Group*.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, adalah melihat pengaruh model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Marniati, Ahmad Harjono & Ida Ermiana (2020) Dalam Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan	Pengaruh Model <i>Picture and Picture</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 3 Beleka Tahun Pelajaran 2018/2019	Uji normalitas penelitian terdahulu dengan uji <i>Chi-Kuadrat</i> , penelitian ini memakai uji <i>Kolmogorov-Smirnov^a</i> . Jenis penelitian pada penelitian terdahulu <i>True Experimental</i> dengan metode <i>Posttest Only Control Design</i> dan teknik sampel <i>random sampling</i> . Sedangkan penelitian ini jenis penelitian <i>Quasi Eksperimental</i> dengan metode <i>Pretest-Posttest Control Group</i> dan teknik sampel dengan <i>purposive sampling</i> . Uji	Melihat pengaruh model <i>picture and picture</i> berbantuan media <i>puzzle</i> terhadap hasil belajar siswa

			hipotesis penelitian terdahulu dengan uji <i>Separated Varians</i> sedangkan penelitian ini memakai uji <i>Independent Samples Test</i> .	
2	Ali Sadikin (2020) Dalam BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> Yang Dipadukan Dengan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Everyone Is a Teacher Here</i> Terhadap Hasil Belajar Biologi.	Pengaruh penggunaan model <i>picture and picture</i> dipadukan dengan strategi pembelajaran <i>everyone is a teacher here</i> , sedangkan penelitian ini pengaruh model <i>picture and picture</i> dengan inovasi media <i>puzzle</i> . Penelitian terdahulu melihat hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, sedangkan penelitian ini melihat hasil belajar siswa pada aspek kognitif saja.	Melihat pengaruh model <i>picture and picture</i> terhadap hasil belajar siswa
3	Nur Sakinah, Ni Wayan Rati, & I gusti Ngurah Japa (2018) Dalam Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar	Pengaruh Model <i>Picture and Picture</i> Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar	Penggunaan model <i>picture and picture</i> yang dikombinasikan dengan media video, penelitian ini model <i>picture and picture</i> yang dikombinasikan dengan media <i>puzzle</i> . Teknik pengambilan sampel pada penelitian terdahulu memakai <i>random sampling</i> , penelitian ini memakai <i>purposive sampling</i> . Pada penelitian terdahulu uji hipotesis memakai uji ANOVA satu jalur, penelitian ini memakai uji-t (<i>Independent Samples Test</i>).	Melihat pengaruh model <i>picture and picture</i> terhadap hasil belajar siswa
4	Saphira Aulia Ramadhani & Diki Rukmana (2022) Dalam Jurnal IDEAS	Pengaruh Model <i>Picture and Picture</i> Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Model <i>picture and picture</i> yang dikombinasikan dengan Quizizz, penelitian ini model <i>picture and picture</i> yang dikombinasikan media <i>puzzle</i> . Teknik sampel pada penelitian terdahulu <i>random sampling</i> , penelitian ini memakai <i>purposive sampling</i> . Uji homogenitas penelitian terdahulu memakai uji <i>Fisher</i> sedangkan penelitian ini memakai uji <i>Levene</i> . Uji hipotesis penelitian terdahulu memakai uji <i>Effect Size</i> satu jalur, penelitian ini memakai uji-t (<i>Independent</i>	Melihat pengaruh model <i>picture and picture</i> terhadap hasil belajar siswa

			<i>Samples Test</i>).	
5	Yanti Taba Lokat, Vidriana Oktoviana & Riwa Rambu Hada Enda (2022) Dalam Jurnal BINOMIAL	Pengaruh Model Pembelajaran Koopertif Tipe <i>Picture and Picture</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Penggunaan model <i>picture and picture</i> tanpa inovasi media pembelajaran, penelitian ini model <i>picture and picture</i> dengan inovasi media <i>puzzle</i> . Pada uji hipotesis penelitian terdahulu memakai uji-t (<i>Paired Samples Test</i>), penelitian ini memakai uji-t (<i>Independent Samples Test</i>).	Melihat pengaruh model <i>picture and picture</i> terhadap hasil belajar siswa
6	Nurhajjah Tia Sarifah & Yanuarti Apsari (2020) Dalam Professional Journal of English Education	<i>The Use Of Picture and Picture Technique Improving Student Writing Skill</i>	Penggunaan model <i>picture and picture</i> tanpa inovasi media pembelajaran, penelitian ini penggunaan model <i>picture and picture</i> dengan inovasi media pembelajaran. Pada penelitian terdahulu desain penelitian <i>One Group Pre-Test Post-Test</i> , penelitian ini menggunakan <i>Pre-Test Post-Test Control Group</i> .	Peningkatan nilai siswa menggunakan model <i>picture and picture</i>
7	Zulfadli, dkk (2020) Dalam Jurnal Ilmiah Teunuleh The International Journal of Social Science	<i>The Effect Of Picture and Picture Learning Models On Elementary School Student Learning Outcomes</i>	Penggunaan model <i>picture and picture</i> tanpa inovasi media pembelajaran, penelitian ini penggunaan model <i>picture and picture</i> dengan inovasi media pembelajaran. Pada penelitian terdahulu desain penelitian <i>One Group Pre-Test Post-Test</i> , penelitian ini menggunakan <i>Pretest Posttest Control Group</i> .	Melihat pengaruh model <i>picture and picture</i> terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berikir

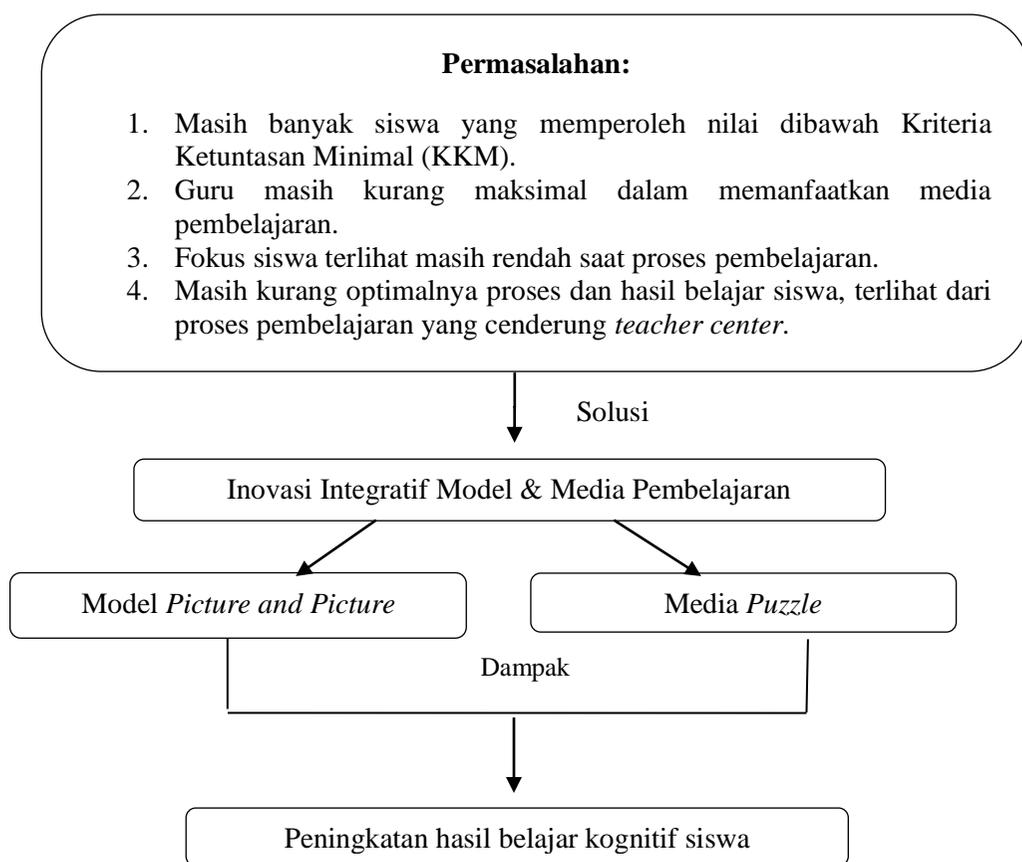
Pada pelaksanaan pembelajaran dikelas, guru masih menggunakan model konvensional berupa metode ceramah dan pembelajaran masih bersifat *teacher center*. Seharusnya proses pembelajaran masa sekarang lebih menitik beratkan pada siswanya. Maksudnya siswa dituntut aktif dalam setiap

kegiatan pembelajaran sedangkan guru hanya bertugas memberikan petunjuk bagi siswa. Penggunaan model konvensional berupa ceramah membuat turunya hasil belajar siswa, karena model tersebut bersifat monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan seringkali siswa mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dalam mengatasi hal itu, diperlukannya sebuah inovasi pembelajaran yang diterapkan guru kepada siswa. Guru dapat memanfaatkan suatu model dan media pembelajaran yang bisa membantu dirinya dalam menjelaskan materi kepada siswa, karena penggunaan model dan media dalam proses pembelajaran dirasa akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model dan media pembelajaran yang bisa dipakai guru dalam menjelaskan materi yaitu model *picture and picture* berintegrasi media *puzzle*. Penggunaan model *picture and picture* dikombinasikan media *puzzle* adalah kombinasi model dan media yang cocok karena keduanya memiliki ciri khas yang sama yaitu adanya penggunaan gambar didalamnya. Selain itu, media *puzzle* juga merupakan media sederhana yang bernilai ekonomis sehingga dalam penggunaannya akan menghemat biaya.

Jika penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* diintegrasikan media *puzzle* dapat menjadi

solusi dalam peningkatan hasil belajar siswa, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengaruh model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam peta konsep berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan peneliti, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII materi kingdom animalia di SMPN 20 Kota Bengkulu.

H_a : Terdapat pengaruh model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII materi kingdom animalia di SMPN 20 Kota Bengkulu.