

Penerapan Model PBL, TGT dan PAP Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD

Muhammad Rafli Ridha

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat

E-mail: rafliridha7@gmail.com

Ramadi

Universitas Lambung Mangkurat

E-mail: ramadi@ulm.ac.id

Abstract: *In this research, there were obstacles or problems with students' activities and learning outcomes in less than optimal science content. The reason is due to a lack of skills in gathering information, still using conventional approaches, and one-way learning. The proposed solution is to apply a combination model of PBL, TGT, and Picture and Picture. The purpose of this research was to determine the activities and learning outcomes of grade 5 students at SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin, of which there were 20 students, including 7 boys and 13 girls. This research applies the PTK method and also uses qualitative and quantitative approaches. Qualitative data was obtained from teacher and student observations, while quantitative data came from personal written tests to evaluate student learning outcomes. The research results showed that teacher activity at meeting 4 reached 94% with the criteria "very good". Meanwhile, student activity reached 90% and student learning outcomes had reached the success indicator, namely a score of ≥ 81 . Thus, this combination of models can effectively overcome this problem.*

Keywords: *Activities, Learning Outcomes, Problem Based Learning, Team Games Tournament, and Picture and Picture*

Abstrak: Pada penelitian ini terdapat kendala atau masalah aktivitas dan hasil belajar siswa pada muatan IPA kurang optimal. Penyebabnya dikarenakan kurangnya keterampilan dalam menggali informasi, masih menggunakan pendekatan konvensional, dan pembelajaran yang bersifat satu arah. Upaya pemecahan yang diusulkan adalah menerapkan model kombinasi PBL, TGT, dan *Picture and Picture*. Maksud dari penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin, yang mana siswanya berjumlah 20 orang, diantaranya 7 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian ini menerapkan metode PTK dan juga menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari observasi guru dan siswa, sementara data kuantitatif berasal dari uji tertulis personal untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru pada pertemuan 4 mencapai 94% dengan kriteria "sangat baik". Sedangkan aktivitas siswa mencapai 90% dan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu skor ≥ 81 . Dengan demikian, kombinasi model ini efektif mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Kata Kunci: *Aktivitas, Hasil Belajar, Problem Based Learning, Team Games Tournament, dan Picture and Picture*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tindakan yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk mentransfer ilmu, kemahiran, dan perilaku terhadap peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka. Proses pendidikan melibatkan pembentukan jati diri individu, memungkinkan perkembangan penuh dari segala potensi dan kapabilitas yang dimiliki oleh setiap orang. (Peraturan Pemerintah RI, 2021). Melalui pendidikan, diharapkan mampu mengembangkan, dan meningkatkan berbagai bakat yang

Received Oktober 27, 2023; Revised November 02, 2023; Accepted November 22, 2023

*Muhammad Rafli Ridha, rafliridha7@gmail.com

dimiliki peserta didik, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan lainnya. Hal pula sependapat dengan (Made Sugiarta dkk., 2019, hlm. 125) Pendidikan ialah usaha untuk mengoptimalkan potensi manusia yang melibatkan kreatifitas, fisik, emosional, dan sosial peserta didik. Tujuannya adalah agar potensi ini dapat diaktualisasikan dan digunakan secara bermanfaat dalam perjalanan hidupnya. Pendidikan didasarkan pada tujuan universal yang berkaitan dengan nilai-nilai kemanusiaan. Keterlibatan pendidikan memegang peran krusial dalam menciptakan individu yang berkualitas dan unggul. Pendidikan adalah usaha sadar yang disengaja oleh setiap individu dalam masyarakat untuk meningkatkan tingkat kecerdasan, kompetensi, dan tiga aspek keterampilan personal. Untuk mencapai hal tersebut peran guru dan tenaga pendidik sangatlah diperlukan. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu meningkatkan kecerdasan, kecakapan, dan keterampilan siswa. Selain itu pembelajaran yang ideal mengstimulasi daya kreatif anak secara menyeluruh, mendorong keterlibatan aktif siswa, berhasil meraih tujuan pembelajaran dengan efektif, dan membuat suasana belajar yang menyenangkan serta berarti. Proses belajar mengajar ideal dapat tercapai apabila adanya dukungan dari seorang guru yang berkualitas. Seperti yang dinyatakan oleh (Monica, 2020) Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas, diperlukan implementasi pembelajaran yang ideal guna meraih tujuan yang ditetapkan pendidikan. Maksud pembelajaran yang ideal yaitu menciptakan suasana belajar mengajar aktif, inovatif, berkreasi, efektif, menyenangkan, dan bermakna. Diharapkan berkembang menjadi individu peserta didik yang unggul, berkualitas, dan bermanfaat bagi diri mereka sendiri serta masyarakat, secara keseluruhan : (1) Peserta didik menunjukkan konsentrasi dan fokus yang aktif pada proses pembelajaran, (2) Peserta didik berusaha dan berhasil menuntaskan tugas dengan benar, (3) Peserta didik bisa mengartikulasikan hasil belajarnya dengan jelas, (4) Peserta didik diarahkan agar memiliki keberanian dalam berkomunikasi kepada guru jika ada konsep yang belum dipahami, (5) Peserta didik memiliki keberanian untuk mengungkapkan pandangan yang berbeda. (6) Peserta didik diajak untuk memiliki keberanian dalam meminta informasi tambahan yang relevan mengenai materi pembelajaran (Sultan dkk., 2020). Untuk mencapai pembelajaran yang ideal, tentunya memerlukan penyesuaian dengan kondisi di setiap sekolah. Di dunia pendidikan, terus terjadi perbaikan dan peningkatan untuk memajukan sistem pendidikan. Salah satu komponen penting yang mengalami pembaharuan adalah kurikulum. Saat ini, berbagai sekolah menerapkan kurikulum 2013 sebagai landasan dalam proses pembelajarannya. Kurikulum 2013 merangkum pembelajaran secara holistik, mengintegrasikan disiplin ilmu dengan tujuan memberikan pengalaman berarti dan cakupan yang menyeluruh bagi peserta didik. Kurikulum ini bertujuan memberikan peluang lebih luas bagi guru dalam mengembangkan potensi siswa

secara merata dalam tiga hal, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Selain itu, untuk mendukung efektivitas kurikulum ini, diperlukan koordinasi dalam kebijakan agar siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran dengan penuh semangat dan antusiasme, tanpa mengalami kejenuhan, serta mampu menginternalisasi nilai-nilai moral yang terdapat dalam setiap materi pembelajaran (Sofyan, 2019). Dalam kurikulum 2013, Ilmu Pengetahuan Alam atau yang sering dikenal sebagai IPA adalah salah satu mata pelajaran yang ada di K13. IPA adalah bidang pengetahuan yang berhubungan dengan fenomena dan objek dalam kehidupan nyata, dapat diuji dan dibuktikan secara ilmiah melalui percobaan, observasi, dan eksperimen. Oleh karena itu, pembelajaran IPA melibatkan proses ilmiah untuk menghasilkan produk ilmiah dan memahami konsep-konsep dalam IPA (Zahroh dkk., 2020). Pentingnya pembelajaran IPA di SD terletak pada penguatan pola pikir ilmiah, yang memberikan landasan pemahaman dan keterampilan kepada siswa. Sikap ilmiah mencakup berbagai sikap dasar dalam proses pembelajaran IPA, termasuk rasa ingin tahu, kejujuran, kritis, objektivitas, keterbukaan, ketelitian, disiplin, dan aspek lainnya (Sayekti, 2019). Dengan demikian, dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, menggunakan pendekatan yang menyajikan pertanyaan-pertanyaan sederhana, bukan hanya mengandalkan hafalan konsep-konsep IPA. Melalui keterlibatan dalam kegiatan tersebut, siswa akan mengalami pembelajaran IPA secara langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana. Pendekatan seperti ini akan mengembangkan sikap ilmiah siswa, yang ditunjukkan dengan kemampuan merumuskan masalah dan menarik kesimpulan dari pengalaman belajar mereka.

Pada kenyataannya di lapangan menunjukkan perbedaan antara kondisi ideal dan kenyataan di kelas 5 SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin dalam mata pelajaran IPA. Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tahun 2021/2022 di kelas 5, dari keseluruhan 20 murid, hanya 6 siswa atau sekitar 30% yang berhasil mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, yakni 70. Sementara itu, 14 siswa lainnya atau sekitar 70% berada di bawah KKM. Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran belum terlatih dalam menggali informasi, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan pembelajaran hanya berlangsung satu arah.

Jika situasi seperti ini dibiarkan berkelanjutan akan berakibat pada hasil belajar siswa, yaitu menurunnya mutu pendidikan di sekolah, khususnya pada mata pelajaran IPA di SD. Di samping itu, siswa juga diharapkan memiliki keterampilan berinteraksi secara aktif dalam berbagai kegiatan sosial. Jika sejak dini mereka tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, khawatirnya mereka akan menjadi individu yang pasif dan memiliki keterbatasan dalam berinteraksi dengan masyarakat dan bernegara. Maka dari itu, guru perlu merancang strategi

pembelajaran yang efektif dan model pembelajaran yang dapat menghadapi tantangan tersebut agar dampak negatif pada siswa dapat diminimalisir. Salah satu pendekatan yang efektif adalah mengimplementasikan model pembelajaran inovatif dan kreatif yang mana dengan metode ini akan sangat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kendala dan masalah sebelumnya, tujuan PTK ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran oleh guru, menganalisis partisipasi siswa, serta mengevaluasi peningkatan prestasi belajar siswa dalam muatan IPA. Dalam penelitian ini, dilakukan pendekatan melalui penerapan model pembelajaran PBL, TGT, dan *Picture and Picture* di SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin khususnya pada siswa kelas 5.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti adalah pendekatan kualitatif. Menurut Anggito dan Setiawan (2018, hlm. 8) Pendekatan kualitatif merupakan sebuah proses pengumpulan data yang dilakukan di lingkungan alami untuk menyimpulkan suatu fenomena yang terjadi. Peneliti berperan sebagai kunci utama dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Pengambilan sampel data dilakukan dengan sengaja dan melibatkan rekomendasi dari informan sebelumnya, dengan teknik pengumpulan data yang menggunakan triangulasi (penggabungan beberapa metode). Peneliti menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas atau yang sering kita sebut PTK sebagai pendekatan penelitian. PTK merupakan jenis penelitian yang menggambarkan keterkaitan sebab-akibat dari tindakan atau perlakuan, mencatat seluruh proses awal bagaimana guru memberikan sebuah materi hingga dampak apa yang dihasilkan (Arikunto dkk., 2021). Tujuan Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk memecahkan kendala-kendala yang muncul saat pembelajaran didalam kelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalamnya. Hal ini sejalan dengan Prihantoro & Hidayat (2019) bahwa PTK dilakukan agar merubah serta mengembangkan mutu belajar mengajar di kelas, memberikan partisipasi yang signifikan dalam peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. PTK yang diberlakukan di SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin melibatkan 20 siswa kelas 5, dengan rincian 7 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Fokus utama penelitian ini melibatkan pengamatan terhadap 3 elemen, yaitu belajar pengajaran guru, partisipasi siswa selama pembelajaran, dan pencapaian hasil belajar siswa berupa 3 aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Analisis data dalam penelitian ini melibatkan tiga metode, termasuk: 1) penilaian aktivitas guru, 2) penilaian keterlibatan siswa, dan 3) penilaian hasil belajar siswa 3 aspek. Apabila kinerja guru mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai skor 81 di lembar observasi maka pengajaran guru dikatakan berhasil. Sementara itu, keberhasilan aktivitas siswa jika 81% dari mereka mencapai skor minimal 81

pada lembar observasi dan dinyatakan aktif dengan kriteria hampir seluruhnya aktif. Terkait dengan hasil belajar siswa, keberhasilan individu dianggap tuntas apabila mencapai nilai 70 atau lebih dari (KKM) yang telah diberlakukan, baik dari semua aspek hasil belajar. Secara klasikal dianggap berhasil jika mencapai nilai $\geq 81\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi kinerja guru saat mengajar dengan menerapkan 3 kombinasi model pada pertemuan 1- 4, skor pada setiap pertemuannya menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat dari lembar observasi kinerja guru pada setiap pertemuan yang memperlihatkan peningkatan pembelajaran dengan total skor seperti terlihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Persentase	Kriteria
1	20	63%	Cukup Baik
2	23	72%	Baik
3	26	81%	Sangat Baik
4	30	94%	Sangat Baik

Berdasarkan pengamatan hasil kinerja guru, terlihat adanya peningkatan dari pertemuan ke pertemuan. Pada pertemuan awal, tingkat partisipasi guru mencapai 63% atau meraih skor 20 dalam kategori yang cukup baik. Di pertemuan berikutnya, keterlibatan guru meningkat menjadi 72% atau memperoleh skor 23 dalam kategori yang baik. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, terjadi peningkatan yang lebih mencolok, mencapai persentase 81% atau mencapai skor 26 dengan kriteria sangat baik. Diakhir pertemuan, guru mendapatkan persentase tertinggi, yakni 94%, atau meraih skor 30 dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini terjadi tidak lain dan tidak bukan, dikarena guru melakukan refleksi setiap pertemuan dan melakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, sehingga aktivitas pembelajaran menggunakan model PBL, TGT, dan *Picture and Picture* dapat dijalankan secara maksimal.

Demikian pula, peningkatan terlihat pada partisipasi peserta didik saat mengikuti belajar mengajar menggunakan kobinasi model di pertemuan 1 hingga 4. Rincian perubahannya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	30%	Cukup Aktif
2	55%	Aktif
3	80%	Sangat Aktif
4	90%	Sangat Aktif

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan 1 hingga 4 dalam PTK ini menerapkan 3 kombinasi model pembelajaran muatan IPA di kelas 5 SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam setiap keaktifan siswa dari awal pertemuan hingga pertemuan terakhir. Peningkatan tersebut menghasilkan indeks ketuntasan sebesar 100%, dengan siswa mendapat kategori sangat aktif. Hal ini terbukti bahwa penggunaan model kombinasi berhasil menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Kemudian, aspek terakhir yang diperhatikan adalah terkait dengan hasil belajar siswa yang terbagi menjadi tiga aspek. Pada ketiga aspek hasil belajar tersebut mengalami peningkatan yang signifikan ketika siswa dilibatkan dalam pembelajaran. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Pertemuan	Kognitif	Afektif	Psikomotorik
1	30%	30%	30%
2	55%	50%	40%
3	80%	75%	70%
4	100%	85%	80%

Berdasarkan data dari tabel tersebut, dapat diamati bahwa setiap kali pertemuan, ketiga aspek hasil belajar selalu mengalami peningkatan. Dalam ranah kognitif, terdapat peningkatan dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4, mencapai tingkat 100%. Ranah afektif juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya yaitu mencapai 85%. Begitu juga dengan ranah psikomotorik yang meningkat disetiap pertemuannya dari pertemuan pertama hingga pertemuan akhir, mencapai 90%. Aktivitas guru dan siswa selalu ada peningkatan di setiap pertemuannya yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena tindakan guru saat pembelajaran berhasil mendorong partisipasi siswa menjadi lebih rajin belajar di dalam kelas.

Berdasarkan data tersebut, terbukti bahwa terdapat korelasi antara aktivitas dengan hasil belajar siswa. Hubungan ini dapat ditarik kesimpulan yaitu:

Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan dari pertemuan pertama sampai akhir, terlihat peningkatan terus-menerus dalam aktivitas guru yang menerapkan gabungan model PBL, TGT dan *Picture and Picture*. Keberhasilan yang dicapai oleh guru dalam menggunakan kombinasi model tersebut sudah mencapai tingkat "Sangat Baik". Hal ini dikarenakan guru telah berupaya untuk menerapkan kombinasi model pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Selama proses

tersebut, guru menerapkan pendekatan saintifik dalam mengajar sesuai dengan kurikulum 2013. Pembelajaran dimulai dengan menampilkan sebuah video yang relevan dengan materi pelajaran dan mengarahkan para siswa untuk melakukan percobaan dengan cara bermain, mengikuti langkah-langkah yang telah disampaikan guru. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru memberikan pembelajaran sambil bermain akan membangkitkan semangat belajar siswa, karena permainan itu sangat menarik bagi siswa. Hal ini sependapat dengan Rosarian & Dirgantoro (2020) menyatakan permainan yang dipilih dirancang untuk mendukung atau membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, permainan tersebut tidak hanya bertujuan untuk mengisi waktu luang atau cuma menghibur siswa, tetapi lebih berfokus pada aspek edukatif yang relevan. Illahi (2020) menyatakan guru profesional ialah mereka yang mempunyai ilmu yang mendalam dan tidak hanya mengandalkan buku teks untuk mata pelajaran yang diajarkannya. Dengan memiliki pemahaman yang mendalam dalam bidang pengetahuannya, guru dapat memilih model, strategi dan metode pengajaran yang sesuai dengan siswanya. Jadi, keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada langkah-langkah yang diambil oleh guru dengan akurat. Tindakan-tindakan ini tercermin dengan jelas dalam pendekatan pengajaran guru didalam kelas yang menggabungkan Model model PBL, TGT dan *Picture and Picture*. Hal ini juga diperkuat oleh keyakinan dan tekad yang teguh, serta perilaku guru saat menjalankan pembelajaran. Inilah yang menyebabkan terjadinya peningkatan yang mencolok dalam aktivitas guru dalam setiap tahap pembelajaran. Hasil penelitian ini juga merujuk dari peneliti terdahulu yaitu: Nurhanifah (2021) yang penelitiannya menggunakan kombinasi model, salah satunya adalah *Team Games Tournament* subjek yang diteliti yaitu dikelas 5 SDN Pulau Sugara. Dari hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan kualitas aktivitas guru dan meningkatnya keterlibatan siswa disetiap pertemuannya. Maka terbukti penggunaan kombinasi model sambil bermain dapat mengatasi kendala dalam belajar siswa.

Aktivitas Siswa

Peningkatan partisipasi siswa ini timbul berkat upaya guru dalam merancang lingkungan kelas yang menarik dan juga mendorong siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran dikelas. Penggabungan model-model yang dilakukan oleh guru selama proses pengajaran berhasil mengoptimalkan partisipasi siswa selama proses belajar. Selama proses pembelajaran, penggunaan kombinasi model-model ini telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Selain itu, dengan menerapkan model PBL sebagai alternatif pembelajaran saintifik dalam kurikulum 2013, siswa dituntun agar aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari ungkapan diatas sejalan dengan pandangan Syamsidah & Suryani (2018) menyatakan model PBL merupakan metode di mana peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan baru melalui pemecahan masalah tertentu. Metode pembelajaran ini melibatkan partisipasi aktif, membantu guru membuat tempat belajar yang menarik berdasarkan isu-isu yang terupdate dan penting bagi siswa. Maka dari itu pendekatan ini, memiliki kesempatan untuk mengalami pengalaman belajar yang lebih realistis atau nyata bagi peserta didik. Pernyataan tersebut sependapat dengan Ramadi & Sartika (2017) menyatakan model PBL merupakan suatu metode yang mendorong pemahaman melalui penyelesaian masalah. Selain itu, pendekatan pembelajaran ini menekankan pemanfaatan situasi masalah yang sesungguhnya sebagai landasan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menangani permasalahan, sambil juga meningkatkan penguasaan pengetahuan. Selanjutnya model kedua yaitu TGT (*Team Games Tournament*) dapat mendorong siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan melaksanakan turnamen sebagai cara menilai peserta didik tentang pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan. Penerapan model ini diarahkan untuk membuat kelompok-kelompok kecil yang terbentuk dari berbagai macam ras dan sifat yang berbeda-beda agarnya bisa saling bertukar pendapat serta belajar bersama. Guru memberikan tugas yang dapat sama atau berbeda di setiap kelompok, tergantung pada perencanaan pembelajaran sebelumnya oleh guru (Agusta & Suriansyah, 2020). Pernyataan tersebut diperkuat oleh AmaKii & Dewa (2020) menyatakan bahwa penerapan permainan dalam model pembelajaran TGT membuka peluang bagi peserta didik untuk belajar dengan suasana yang lebih santai, sekaligus mengembangkan nilai-nilai tanggung jawab, percaya diri, menghormati sesama, kedisiplinan, semangat kompetisi yang sehat, semangat kerjasama, dan partisipasi belajar dari seluruh siswa. Selain itu guru juga menerapkan model *Picture and Picture* sebagai model pelengkap. Karakteristik dari model pembelajaran ini mencakup keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan penuh kesenangan. Aktif selama kegiatan pembelajaran berarti siswa terlibat dalam berbagai kegiatan belajar mengajar, seperti menelaah gambar, mengurutkan, atau memasang gambar, serta menyampaikan pendapat dan menarik kesimpulan. Inovatif dalam model ini mengacu pada penyediaan beberapa gambar inovatif serta relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kreatif berarti model ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam menghadapi tantangan dan memecahkan masalah menggunakan strategi yang dikuasai oleh siswa. Terakhir, menyenangkan, aktivitas dalam model *Picture and Picture* disenangi siswa karena mereka bermain dengan gambar untuk mencocokkan atau mengurutkannya (Agusta & Suriansyah, 2020). Ungkapan itu sependapat dengan Nyoman Krismasari Dewi dkk. (2019) menyatakan model *Picture and Picture* adalah

strategi pengajaran yang memakai media gambar yang disusun sedemikian rupa menjadi rangkaian yang terstruktur. Model ini bergantung pada gambar-gambar yang digunakan sebagai unsur utama saat belajar mengajar. Dengan adanya gambar ini, peserta didik lebih mudah mengerti materi pembelajaran, dan hal ini juga membantu mereka mengenali informasi yang lebih luas lagi. Hal ini juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yaitu: Rina Rizki Wulandari (2022) menyimpulkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan di setiap pertemuan dan berhasil mencapai standar keberhasilan di mana lebih dari atau setidaknya 81% siswa mencapai kriteria “Hampir seluruhnya aktif”. Dapat dirincikan pada pertemuan 1 dengan persentase 53% pada kriteria “sebagian aktif”, pada pertemuan 2 aktivitas meningkat dengan persentase 73% namun masih berada pada kategori “sebagian besar aktif”, pada pertemuan 3 aktivitas siswa mencapai 87% kategori “hampir seluruhnya aktif”, dan pada pertemuan 4 aktivitas meningkat sampai 93% berkategori “hampir seluruhnya aktif”.

Hasil Belajar

Ranah Kognitif

Pencapaian hasil belajar siswa tuntas dalam aspek kognitif tidak lepas dari pembelajaran efektif dan sesuai, juga metode penyampaian yang akurat. Data-data yang diteliti menandakan adanya peningkatan disemua pertemuannya, dengan demikian pada akhirnya siswa berhasil memenuhi pedoman yang telah diatur, yaitu setara atau bahkan melampaui nilai yang sudah ditentukan, yaitu ≥ 70 . Keberhasilan ini siswa sangat bergantung pada mutu bagaimana mana guru mengajarkannya. Maka dari itu, guru memiliki pengaruh besar saat proses pembelajaran, karena mampu membangkitkan suasana belajar menyenangkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Hasil ini merujuk dari perubahan tingkat keterampilan yang berhasil dicapai oleh siswa setelah melewati tahap pembelajaran, baik dari penilaian tertulis atau komunikasi lisan.

Ranah Afektif

Sikap adalah kemampuan untuk menilai sesuatu berdasarkan pada nilai-nilai yang dianut. Apabila seorang siswa memiliki kecenderungan positif terhadap suatu pelajaran, maka motivasinya untuk memahami materi yang menarik baginya akan meningkat. Sikap juga dapat mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan orang lain atau menghadapi situasi sekitarnya. Oleh sebab itu, Sikap mempunyai peran besar untuk peningkatan hasil belajar siswa. Sikap yang positif terhadap materi pelajaran dapat memberikan dampak positif pada pencapaian belajar siswa. Agar adanya peningkatan pembelajaran siswa aspek afektif, guru perlu mempersiapkan bahan pelajaran secara teliti, memiliki penguasaan yang mendalam terhadap materi pembelajaran, dan menerapkan strategi serta model yang sesuai. Dengan demikian, guru

bisa membuat lingkungan belajar yang positif serta mendukung perkembangan sikap siswa terhadap materi-materi pelajaran. Hal ini akan berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar siswa aspek afektif.

Ranah Psikomotorik

Dari hasil observasi dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4, tampak adanya peningkatan pada siswa dalam aspek psikomotorik pada setiap pertemuan. Maka dari itu terbukti, pencapaian aspek psikomotorik telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, yakni dengan tingkat nilai minimal 81%.

Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa setiap kali ada pertemuan pembelajaran, terjadi peningkatan disetiap 3 aspek hasil belajar. Peningkatan terjadi karena adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar yang berpengaruh bagaimana cara guru menyampaikan materinya kepada peserta didik selama pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat tercapai melalui keberhasilan mereka yang aktif terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Maka dari itu, proses belajar mengajar efektif menjadi faktor kunci dalam mencapai hasil yang menguntungkan dalam konteks penelitian ini. Hal ini sependapat pandangan Suriansyah dkk. (2014) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran lebih berfokus pada siswa belajar melalui proses (*Learning from the Process*), bukan hanya pada hasil atau produk akhir (*Learn from results/products*). Menerapkan pendekatan belajar melalui proses memiliki potensi untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam segala aspek, termasuk pengetahuan (kognitif), emosi (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Hal ini membuktikan bahwa kombinasi ketiga model tersebut berhasil mendapatkan hasil yang diinginkan terhadap ke-3 aspek belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari analisis hasil PTK yang dilaksanakan di kelas 5 SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin, dapat disimpulkan bahwa: Kinerja guru berlangsung sangat efektif dan berhasil memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Partisipasi peserta didik pada materi "Siklus Air" dengan menerapkan kombinasi model PBL, TGT, dan *Picture and Picture* terbukti sangat aktif disetiap pertemuannya, kemudian hasil belajar ketiga aspek mengalami peningkatan signifikan, mencapai indikator yang disesuaikan oleh peneliti, baik secara individual maupun secara keseluruhan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari kesimpulan tersebut, penelitian PTK ini bisa jadi rujukan antara lain: untuk guru hendaknya menggunakan ide-ide ini sebagai pedoman untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, diharapkan pula agar memanfaatkan beragam model pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran bagi siswa, kepada

kepala sekolah dianjurkan untuk menggunakan hasil temuan ini agar kiranya bisa memberikan bimbingan dan fasilitas bagi para guru demi kualitas belajar mengajar yang diinginkan dan untuk peneliti yang akan datang, diharapkan mereka dapat meneruskan dan mengembangkan penelitian ini mendalam lagi, menggunakan kombinasi model PBL, TGT dan *Picture and Picture* pada materi “Siklus Air” dalam muatan IPA. Hal ini diharapkan dapat mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, A. R., & Suriansyah, A. (2020). *Buku 98 Model Pembelajaran*.
- AmaKii, O., & Dewa, E. (2020). Simulasi Phet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa. *JARTIKA* |, 3(2), 360–367. <https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (E. D. Lestari, Ed.). CV Jejak. https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_penelitian_kualitatif/59V8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani, Ed.; Revisi). Bumi Aksara. https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas/-RwmEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Illahi, N. (2020). Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa dan Mutu Pendidikan di Era Milenial. *Jurnal Asy- Syukriyyah*, 21(1).
- Made Sugiarta, I., Bagus Putu Mardana, I., Adiarta, A., Wayan Artanayasa, I., Jasmani, P., & dan Rekreasi, K. (2019). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2.
- Monica, A. (2020). Profil Guru Ideal Dalam Perspektif Siswa Madrasah Aliyah. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 344–360.
- Nyoman Krismasari Dewi, N., Rini Kristiantari, M., & Nyoman Ganing, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278–285.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2021). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 41–60. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Ramadi, & Sartika, D. (2017). Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Menggunakan Kombinasi Model *Problem Based Learning* (PBL), *Direct Instruction* (DI) dan Talking Stick Untuk Siswa Kelas 4 Sdn 5 Komet Banjarbaru. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 3(2).
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [*Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method*]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Sayekti, I. C. (2019). Analisis Hakikat IPA Pada Buku Siswa Kelas IV Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9256>
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi Hots Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inventa*, 3(1).

- Sultan, U., Tirtayasa, A., & Nurhasanagih, A. (2020). The Development of GISEL Media (Giant Snakes and Ladders) In Social Class V Elementary School Sukmawati Dewi Hardono Rina Yuliana. *Jurnal Primagraha*, 1(1), 1–13.
- Suriansyah, A., Aslamiah, Sulaiman, & Noorhafizah. (2014). *Strategi Pembelajaran* (1 ed., Vol. 1). PT Raja Grafindo Persada, Jakarta. <https://anyflip.com/zsuje/nkly>
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL)*.
- Zahroh, F., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). *Studi Permasalahan dalam Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas IV SDN Socah 4 Kabupaten Bangkalan*. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1079>