

Aini Wira Dharma Putri
198620600117 Proposal
Skripsi.pdf
by

Submission date: 10-Jul-2023 05:17PM (UTC+0700)

Submission ID: 2129062140

File name: Aini Wira Dharma Putri 198620600117 Proposal Skripsi.pdf (646.83K)

Word count: 4092

Character count: 25205

Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA SD

[The Effect of Picture and Picture Interactive Model to Increase Student's Learning Motivation in Elementary Science Learning]

Aini Wira Dharma Putri¹⁾, Enik Setiyawati^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: enik1@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effect of the picture and picture interactive learning model to increase student learning motivation in elementary school science learning. The type of research used by the author is quantitative research using the population of all V A classes at Oro-Oro Ombo Wetan 1 State Elementary School in the 2022-2023 academic year, with the Pre Experimental Design research method using an impure experiment model (one shot case study). In this data collection using a questionnaire sheet used to measure the increase in student learning motivation in class V A. For the assessment of this research data, the x variable (independent variable) is the picture and picture interactive learning model, while the y variable (dependent variable) is to increase student learning motivation. The analysis used is one sample t-test, with a significant level of 5% (0.05) obtained with a significant value of t (2-tailed) = 0.006. Thus, the significant value of t 0.006 < 0.05 means, rejecting the null hypothesis (H₀) and the working hypothesis (H_a) is accepted. So that there is an influence between the interactive picture and picture model on increasing student learning motivation in learning science at Oro-Oro Ombo Wetan 1 State Elementary School in class V A.*

Keywords – Interactive, Picture and Picture, Motivation

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran interaktif picture and picture untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan populasi seluruh kelas V A di Sekolah Dasar Negeri Oro-Oro Ombo Wetan 1 pada tahun pelajaran 2022-2023, dengan metode penelitian Pre Experimental Design yang menggunakan model eksperimen tidak murni (one shot case study). Pada pengumpulan data ini menggunakan lembar angket yang digunakan untuk mengukur adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas V A. Untuk pengkajian data penelitian ini, yang menjadi variabel x (variabel bebas) yaitu model pembelajaran interaktif picture and picture, sedangkan variabel y (variabel terikat) yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis yang digunakan yaitu one sample t-test, dengan taraf signifikan 5% (0,05) di dapat dengan nilai signifikan t (2-tailed) = 0,006. Dengan demikian didapatkan nilai signifikan t 0,006 < 0,05 berarti, menolak hipotesis nihil (H₀) beserta hipotesis kerja (H_a) diterima. Sehingga ada pengaruh antara model interaktif picture and picture terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri Oro-Oro Ombo Wetan 1 pada kelas V A.*

Kata Kunci – Interaktif, Picture and Picture, Motivasi

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kegiatan guru dan siswa [1]. Pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar dalam penentu utama keberhasilan pendidikan [2]. Pembelajaran juga dapat diartikan sebuah bantuan yang disampaikan guru untuk peserta didik di lingkungan sekolah bertujuan agar siswa mendapatkan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan [3]. Berhasilnya tujuan pembelajaran ialah salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar mengajar, yang dimana pembelajaran merupakan aktivitas utama yang mencakup suatu hal dipendidikan pada sekolah [4]. Secara keseluruhan, pembelajaran ialah sebuah siklus untuk membantu siswa supaya menjalankan dengan baik, dengan ini guru menggunakan model pembelajaran agar pengalaman guru berjalan dengan sukses.

Sebelum berlanjut kedalam pembelajaran *picture and picture*, awalnya dalam *picture and picture* menggunakan model pembelajaran kooperatif yang menutamakan kerja sama. Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti menggunakan model interaktif. Menurut [5] model pembelajaran interaktif (*interactive learning model*) ialah sebuah pembelajaran yang berfokus pada murid secara langsung dikelas, dengan model interaktif dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan pendapatnya. Sedangkan menurut [6], model interaktif ialah model yang dibuat sebagai membentuk suasana belajar mengajar yang berfokus bagi siswa secara aktif mengembangkan mengembangkan pengetahuan mereka dengan mengeksplorasi pertanyaan yang mereka ajukan. Model ini bertujuan

agar siswa mendapatkan klarifikasi tentang beberapa hal dan melihat tanggapan siswa itu sendiri. Keunggulan dari model ini ialah menumbuhkan cara bertindak positif diantara individu-individu yang berkumpul, pengalaman guru akan lebih dinamis serta siswa dapat menyelesaikan masalah baik secara kelompok maupun individu [7]. Sehingga, siswa yang tidak memahami pembelajaran akan termotivasi dengan adanya model interaktif tersebut.

Menurut [8] pembelajaran *picture and picture* ialah pembelajaran dengan media yang mengandalkan gambar sebagai alat bantu pembelajaran. Sedangkan menurut [9], pembelajaran *picture and picture* adalah pembelajaran yang menggunakan media gambar yang diurutkan secara logis, sebelum proses belajar dilaksanakan guru hendaknya mempersiapkan gambar yang ditampilkan dalam bentuk kecil serta besar. Selain itu, diharapkan siswa mampu mengurutkan gambar-gambar yang telah diacak dan setelahnya disusun dalam bentuk yang masuk akal yang dapat menimbulkan imajinasi kecerdasan siswa dengan materi pembelajaran. Jadi, pembelajaran *picture and picture* ialah pembelajaran yang berbasis media gambar yang dipasangkan atau diurut menjadi urutan yang logis.

Seseorang akan bersemangat dalam melakukan segala aktivitasnya jika memiliki motivasi yang tinggi, sama halnya dengan kemampuan belajar siswa sangat menentukan keberhasilan pembelajaran dengan adanya motivasi [10]. Motivasi berasal dari kata "motif" yang artinya berperan mendorong seseorang dalam melaksanakan sesuatu, motif bisa disebut dengan daya penggerak dari dalam yang dimana hal tersebut dapat memicu dalam mencapai sebuah tujuan [11]. Motivasi belajar memiliki dua jenis, yakni : (1) Motivasi intrinsik ialah motivasi yang bersemayam di setiap pribadi siswa yang bermanfaat dalam kondisi. (2) Motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang didapatkan dari keadaan di luar situasi belajar [12]. Siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda, sehingga sebagian siswa yang mempunyai motivasi rendah dan adapula yang tinggi [13]. Hal yang bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa, yakni : a). Akademis yang sukses b). Nilai yang baik. c). Keberhasilan belajar d). Ketahui posisi anda di dalam kelas [14].

Motivasi di pengaruhi dengan dua faktor yakni, faktor internal dan faktor eksternal [15]. Faktor internal dapat tumbuh disiswa itu sendiri, seperti minat belajar, kondisi kesehatan dan lain sebagainya. Sedangkan pada faktor eksternal dapat tumbuh dari luar, seperti guru, lingkungan (keluarga, masyarakat, sekolah), metode dan strategi belajar. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi secara sadar atau tidak sadar dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan mereka, siswa yang memiliki motivasi belajar sungguh-sungguh dan berminat untuk belajar sehingga maka dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan, namun siswa yang tidak memiliki motivasi belajar selalu merasa bosan saat belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada kelas V SD Negeri Oro-Oro Ombo Wetan 1 Rembang, Pasuruan guru masih menggunakan model ceramah pada pembelajaran IPA yang menyebabkan banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Artinya guru kurangnya melibatkan siswa untuk mengikuti bagian pembelajaran secara efektif dan cerdas selama pembelajaran. Adapun siswa kurang semangat dan susah memahami pembelajaran, akibatnya akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Jika motivasi belajar siswa rendah, sulit untuk melewati proses pembelajaran, apalagi dalam pembelajaran IPA yang butuh teliti dan ketekunan [16]. Pembelajaran IPA tidak hanya dibimbing dengan mendengarkan dan mencatat, tetapi siswa juga harus melakukan kegiatan lain seperti bertanya, mengerjakan pekerjaan rumah, maju ke depan kelas, berdiskusi dan mempresentasikan ide. Pada sekolah dasar IPA bertujuan supaya siswa mempunyai kepaiawaian proses, memiliki minat mengobservasi flora dan fauna disekeliling, berpandangan ilmiah, pandai menerapkan gambaran atau ide IPA dalam mengungkapkan fenomena sekitar [17]. Dengan ini IPA juga pembelajaran yang mendalami tidak hanya pengalaman saja tetapi berbentuk kenyataan, rancangan dan doktrin [18].

Samatowa [19] menyatakan IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Walid [20] mengemukakan, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu diskusi fenomena bahwa ilmu alam ialah pengetahuan khusus yang meliputi observasi, eksperimentasi, inferensi, pengembangan teori dan demikian seterusnya saling berhubungan. Dimensi utama juga dimiliki oleh IPA, yakni proses, sikap ilmiah dan produk. Pada ilmiah mencakup kejadian yang nyata, berprinsip serta memiliki konsep [21]. Dimensi proses ialah cara pengelolaan IPA bekerja. Ilmu didapatkan dari pengkajian dengan menerapkan tindakan tertentu yang dinamakan metode ilmiah. Didalam dimensi proses relevan dalam membantu proses pertumbuhan anak didik, sebab anak tidak hanya mendapat informasi, tapi mendapat kesempatan dalam menimba pandangan sendiri tentang alam. Pada hakekatnya, mendalami IPA sebagai rasa keingintahuan dapat mendorong siswa untuk menafsirkan alam sekitar secara lebih merasuk [22]. Jadi, dengan ini dapat dikatakan IPA merupakan pembelajaran dengan teori yang beraturan pada kejadian alam serta peralihan metode ilmiah seperti eksperimen serta pengamatan.

Menurut pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran interaktif *picture and picture* di SDN Oro-Oro Ombo Wetan 1 Rembang, Pasuruan. Karena dengan model yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran nantinya akan menuntut siswa agar bisa mengurutkan secara logis serta menuntut siswa untuk berfikir kritis dengan adanya gambar-gambar yang disiapkan pada materi yang ada. Keunggulan pada pembelajaran *picture and picture* adalah mata pelajaran terintegrasi kuat dalam proses pembelajaran, guru terlebih dahulu memberikan materi, penyajian materi lebih cepat karena guru memperlihatkan gambar-gambar materi yang mudah dipahami. Hal ini dapat memperluas kemampuan berpikir dan pemahaman siswa karena guru semakin dekat dengan siswa saat mereka mempelajari gambar terbaru dan siswa dapat mengurutkan gambar-gambar ini secara logis [23]. Jadi model interaktif *picture and picture* ini sesuai dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Berangkat dari pemaparan latar belakang diatas ada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [24], menuliskan jika menggunakan pembelajaran *picture and picture* mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa. Setelah melakukan analisis terhadap penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yakni sama-sama menggunakan model *interaktif picture and picture* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sedangkan perbedaannya terdapat pada tempat penelitian serta sbyek yang diteliti. Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *interaktif picture and picture* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

II. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan metode penelitian dalam peneliti ini menggunakan metode eksperimen yaitu *Pre Experimental Design*, dimana metode tersebut memakai kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Ini disebut eksperimen sebelumnya karena belum merupakan eksperimen penuh dalam desain ini karena masih ada variabel eksternal yang mempengaruhi pembentukan variabel dependen. [25]. Desain penelitian yang digunakan peneliti untuk mengukur motivasi belajar siswa adalah *One-Shot Case Study*, berikut paradigma dari *design* tersebut :



Gambar 1. *Design One-Shot Case Study*

Keterangan :

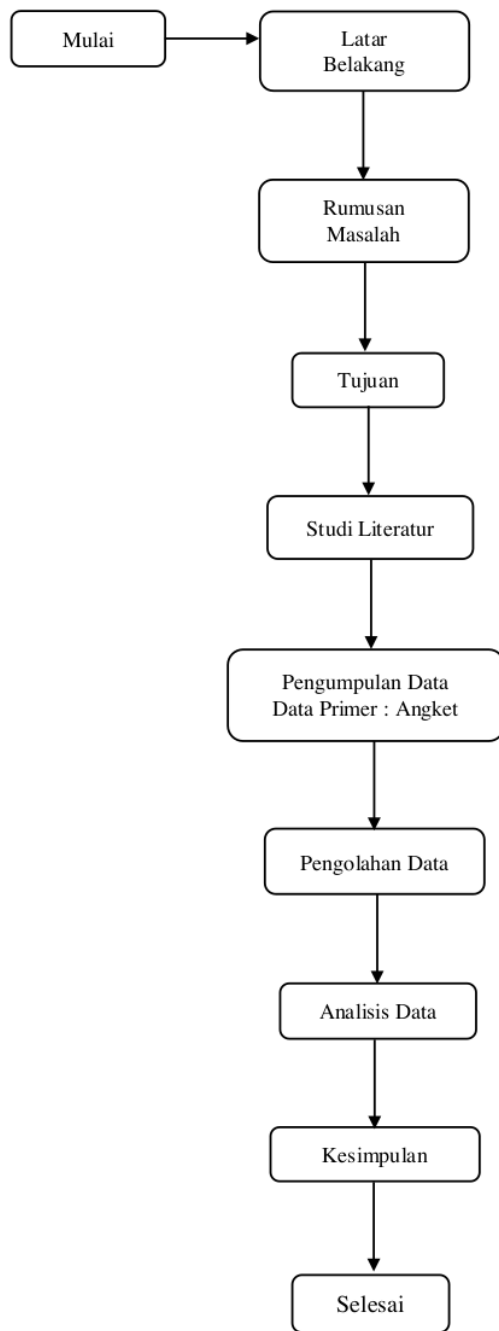
- X : Perlakuan atau *Treatment* dalam Kelas Eksperimen
- O : Observasi Hasil

Paradigma itu dapat dibaca sebagai berikut : terdapat suatu kelompok diberikan perlakuan atau *treatment* dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Populasi penelitian ini ialah semua siswa kelas V di SDN Oro-Oro Ombo Wetan 1 Rembang, Pasuruan tahun ajaran 2022/2023 yaitu kelas V A dan V B. Sedangkan pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan cara undian, setelah dilakukan undian kelas yang terpilih sebagai sampel ialah kelas V A. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah : a). Variabel bebas (independen) ialah variabel yang menyebabkan terjadinya perubahan. Dalam penelitian ini variabel bebasnya ialah penggunaan model pembelajaran *interaktif type picture and picture*. b). Variabel terikat (dependen) ialah variabel yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini variabel terikatnya ialah motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menjadikan kuesioner sebagai alat penilaian. Angket ini berguna untuk mengumpulkan lembar informasi motivasi belajar siswa atau tidak yang tercermin dalam proses pembelajaran IPA. Kuesioner pada penelitian ini dibangun dari kuesioner pada penelitian sebelumnya. [26]. Karena penelitian membutuhkan pengumpulan data, kuesioner dan dokumentasi akan dibuat sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Kuesioner terdiri dari 30 pernyataan yang dilengkapi siswa dengan menggunakan teknik skala likert, dengan pilihan SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju).)

Peneliti menguji validitas dan reliabilitas kuesioner sebelum diserahkan kepada siswa. Nilai signifikan 5% dapat dipertimbangkan oleh peneliti dengan menggunakan metode *korelasi product moment* dengan menggunakan koefisien korelasi (r_{hitung}) saat pengujian validitas. Jika r_{hitung} yang dihitung lebih besar dari r_{tabel} , maka data dianggap valid untuk pengujian. Namun, jika nilai r_{hitung} yang dihitung kurang dari r_{tabel} , dianggap tidak valid untuk pengujian ($r_{hitung} > r_{tabel} = valid$). Sedangkan pada uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* sebagai patokan yang digunakan untuk mendeskripsikan korelasi atau hubungan antara skala yang dibuat dengan semua variabel yang ada. Jika nilai *cronbach alpha* > 0,60 maka dinyatakan reliabel, sedangkan jika nilai *cronbach alpha* < 0,60 maka dinyatakan tidak reliabel.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan analisis pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengungkap kebenaran yang sebenarnya. Hipotesis ini bersifat tentatif karena jawaban yang diperoleh atau diberikan dari hasil tes ini hanya berdasarkan atau hampir identik dengan teori yang relevan dan tidak terkait langsung dengan fakta atau bidang yang ada. Hasil pengumpulan data hipotesis diperoleh. Hipotesis yang diajukan didasarkan pada teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan lebih didasarkan pada proses pembelajaran daripada hasil akhir atau kinerja siswa. Hipotesis dapat dibuktikan dengan kriteria uji yang ditentukan. Jika nilai signifikan $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen secara signifikan. Namun jika t signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak ada variabel independen yang berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.



Gambar 2. Bagan Alur Penelitian

Data dikumpulkan dari penelitian yang dilaksanakan di SDN Oro-Oro Ombo Wetan 1 Pasuruan pada kelas V A. Penulis melakukan penelitian menggunakan angket atau kuesioner terhadap sampel yang telah dipilih. Angket terdiri atas 30 butir pernyataan, dimana pembelajaran dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan serta menggunakan model interaktif *picture and picture*. Pada tahap awal, peneliti membagikan kuesioner kepada siswa di akhir kelas, dan menggunakan model ini sebagai tujuan utama penelitian untuk menguji apakah siswa termotivasi untuk belajar IPA, sehingga dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya.

Validasi elemen yang dianalisis dengan menggunakan program *SPSS 26.00 for Windows* dapat menghasilkan korelasi *product moment* dengan taraf signifikansi 5%, $r_{tabel} = 0,361$. Item survei dianggap valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil pengujian 30 butir angket motivasi belajar siswa disampaikan kepada 32 responden yang merupakan siswa kelas V A SDN Oro Oro Ombo Wetan 1, seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,394	0,361	Valid
2	0,394	0,361	Valid
3	0,436	0,361	Valid
4	0,436	0,361	Valid
5	0,465	0,361	Valid
6	0,543	0,361	Valid
7	0,423	0,361	Valid
8	0,548	0,361	Valid
9	0,394	0,361	Valid
10	0,892	0,361	Valid
11	0,892	0,361	Valid
12	0,892	0,361	Valid
13	0,442	0,361	Valid
14	0,727	0,361	Valid
15	0,892	0,361	Valid
16	0,590	0,361	Valid
17	0,404	0,361	Valid
18	0,892	0,361	Valid
19	0,447	0,361	Valid
20	0,590	0,361	Valid
21	0,528	0,361	Valid
22	0,603	0,361	Valid
23	0,603	0,361	Valid
24	0,603	0,361	Valid
25	0,603	0,361	Valid
26	0,447	0,361	Valid
27	0,447	0,361	Valid
28	0,541	0,361	Valid
29	0,590	0,361	Valid
30	0,590	0,361	Valid

Berdasarkan uji validitas angket motivasi belajar siswa yang dihitung, dapat disimpulkan bahwa 30 deskriptor angket dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan valid. Kemudian dilanjutkan perhitungan menggunakan *SPSS 26.00 for Windows* untuk menjalankan uji reliabilitas data menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Nilai *Cronbach Alpha* > dari 0,60 dianggap dapat diandalkan. Jika nilai *ceonbach alpha* < 0,60 dinyatakan tidak dapat diandalkan. Tiga puluh dua responden menyatakan bahwa motivasi belajar siswanya dalam mempelajari instrumen skala dapat dipercaya, dibuktikan dengan hasil uji reliabilitas di bawah ini.:

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,752	31

Tabel diatas menunjukkan uji reliabilitas angket yang peneliti ujikan kepada siswa, bahwa semua item dinilai reliabilitasnya sebesar $0,752 > 0,60$. Dengan kata lain, butir angket dapat mengukur tingkat motivasi belajar siswa. telah dinyatakan reliabel, peneliti melanjutkan dengan menghitung uji normalitas terhadap data tersebut. Pada penelitian ini uji normalitas ditentukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Data dianggap berdistribusi normal jika memenuhi kriteria signifikansi $> 0,05$. Berikut adalah hasil uji normalitas data dengan menggunakan *SPSS 26.00 for Windows* :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	97,9688
	Std. Deviation	15,19865
Most Extreme Differences	Absolute	,193
	Positive	,091
	Negative	-,193
Test Statistic		,193
Asymp. Sig. (2-tailed)		,173 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 3 di atas, nilai Kolmogorav Smirnov Sig ditunjukkan sebesar $0,173 > 0,05$, sehingga terdistribusi normal. Seba data terdistribusi secara normal, kita dapat melanjutkan dengan uji-t satu sampel. Tabel berikut menunjukkan hasil uji-t *one Sample T-Test* dari hasil statistik analisis dengan menggunakan *SPSS 26.00 for Windows* :

Tabel 4. Hasil Uji *One Sample T-Test*

Test Value = 90						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Total	2,966	31	,006	7,96875	2,4891	13,4484

Berdasarkan perhitungan hipotetik dengan menggunakan kriteria uji yang diberikan, dapat dibuktikan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak jika nilai signifikansi $t > 0,05$. Artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara nilai-nilai independen variabel dan variabel dependen. Nilai signifikan ditemukan pada $t 0,006$ dan $< 0,05$ menolak H_0 dan menerima H_a . Oleh karena itu, diketahui bahwa terdapat pengaruh antara model interaktif *picture and picture* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model interaktif *picture and picture* terhadap peningkatan motivasi belajar IPA siswa kelas kelas V A di SDN Oro-Oro Ombo Wetan 1 Rembang, Pasuruan. Penelitian dilaksanakan dengan sampel penelitian yang terdiri dari 32 siswa pada kelas V A sebagai kelas eksperimen, penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol dikarenakan peneliti menggunakan *one shoot case study*. Dikelas eksperimen dibuat pembelajaran langsung dengan interaktif model *picture and picture* diselingi pemberian angket motivasi belajar siswa diakhir pembelajaran sesudah perlakuan. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat ditentukan nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberi

perlakuan hanya 55,1% tetapi setelah diberi perlakuan rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 42,8% maka rata-rata akhirnya adalah 97,9%. Dengan ini dinyatakan bahwa model tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS SD.

Tumbuhnya kelas eksperimen disebabkan model pembelajaran interaktif *picture and picture*, siswa belajar dengan menggunakan gambar sebagai alat pembelajaran, siswa memperhatikan pelajaran guru secara penuh, dan siswa belajar lebih aktif. Pembelajaran interaktif dengan gambar dan gambar memastikan pembelajaran yang tidak pasif, inovatif, kreatif dan menggembirakan. Saat setiap siswa memilah/menyusun foto dengan foto yang disajikan di depan, kegiatan ini membuat model foto dan gambar interaktif menarik bagi siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dikelas. Gambar-gambar yang ditampilkan guru menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi siswa dan mereka dapat memahami apa yang guru ajarkan melalui gambar. Gambar yang menarik tersebut, sehingga siswa tertarik dengan kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran interaktif *picture and picture* ini dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, serta melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa.

Dari pembahasan di atas dapat kita lihat bahwa model pembelajaran interaktif *picture and picture* lebih efektif dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPA siklus air, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas. Pembelajaran dikelas eksperimen dengan model ini memungkinkan siswa untuk langsung melihat gambar yang disajikan oleh guru dan menangkap semua peluang dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran siswa lebih nyata, realistis dan nyaman.

IV. SIMPULAN

Dari hasil di atas, bisa disimpulkan dengan model pembelajaran interaktif gambar dan gambar berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran mata pelajaran IPA Kelas V A SDN Oro-Oro Ombo Wetan 1 Rembang, Pasuruan. Dilihat dengan data yang diperoleh skor rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan hanya 55,1% tetapi setelah diberi perlakuan rata-rata motivasi belajar siswa meningkat sebesar 42,8% maka rata-rata akhirnya adalah 97,9%. Peningkatan pembelajaran disebabkan model pembelajaran interaktif *picture and picture*, siswa menggunakan media gambar sebagai pendukung belajar, siswa memberikan perhatian penuh pada pengajaran guru dan menjadikan siswa aktif di proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan izin serta hidayah Allah SWT, saya bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Enik Setiyawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan serta koreksi selama penyusunan karya ilmiah ini. Selain itu, saya ucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan dewan guru SDN Oro-Oro Ombo Wetan 1 Rembang yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian dalam karya ilmiah ini.

REFERENSI

- [1] Purnomo, Yoppi. 2015. *Pembelajaran Matematika untuk PGSD*. Jakarta: Erlangga.
- [2] Wahyuningsih dan Yuliati. 2022. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Menggunakan Metode Picture and Picture," *Pros. Konf. ...*, vol. 3, pp. 1693–1699.
- [3] Setyawati, Suci. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD," vol. VI, no. 2, pp. 93–99.
- [4] Emda, Amna. 2017. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam P," vol. 5, no. 2.
- [5] Hissan, Riztiani dan Indah Permana. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Economica*, vol. 6, no. 1, pp. 72–86, doi: 10.22202/economica.2017.v6.i1.1941
- [6] Juniari, I Gusti dan I Made Putra. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD," *J. Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 1, pp. 140–148, doi: 10.23887/jeu.v9i1.33091.
- [7] Ali dan Suhadi, Marus. 2017. "Dampak Model Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ips," *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, pp. 1–9.
- [8] Ikrom, Fadil dan Yulia Putri. 2021. "Pengaruh Model Picture And Picture Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar (Studi Literatur)," vol. 02, no. 01.
- [9] Ramdana, Nelly. 2012. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar".
- [10] Ashlan, Said dan Samsul Bahri. 2023. "Effect of Work Environment and Innovative Behavior on Teachers Work for Motivation State High School in Banda Aceh City," *Edunesia J. Ilm. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 210–224, doi: 10.51276/edu.v4i1.323.
- [11] Laka, Beatus, Medelson, Jemmy Burdam, and Elizabet Kafiar. 2020. "Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School," *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–74, doi:

10.47492/jip.v1i2.51

- [12] Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar. 2017. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota," *J. JPSD*, vol. 4, no. 1.
- [13] Faradita, Mierza, Nanda. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Sekol. Dasar*, vol. 01, pp. 185–192.
- [14] Warti, Elis. 2016. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 05, pp. 177–185.
- [15] Ulfa, Melin, Sri dan Cut Eva Nasryah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD," *Edunesia J. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 10–16, doi: 10.51276/edu.v1i1.44.
- [16] Sari, Rieke, Kurnia. 2020. "Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Ipa Di Sd Negeri 80/I Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian," *J. Biol. Educ. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 63–79.
- [17] Marlina, Lina. 2020. "Kajian Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA," *J. Penelit*, vol. 03.
- [18] Saputri, Aneng, Dwi. 2016. "Integrasi Tembang Pocung Dalam Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata Pada Tema Alat Optik Untuk Mendeskripsikan Sikap Ilmiah Dan Motivasi Belajar Siswa," vol. 5, no. 2.
- [19] Hilda, Yeni, C Silvia Anggraini, dan Fitria Meilina. 2020. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas Iv Sdn 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018," *Kaos GL Derg.*, vol. 8, no. 75, pp. 147–154.
- [20] Walid, Ahmad. 2017. *Strategi Pembelajaran IPA*, Ke-1. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [21] Astiti, Desak, Kadek, Sri dan I Nyoman Murda. 2107. "Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sd," *J. Educ. Action Res.*, vol. 1, no. 2, p. 94, doi: 10.23887/jea.v1i2.12043.
- [22] Rustaman, Nuryani. 2021. *Materi dan Pembelajaran IPA SD*, Ke-2. Tangerang Selatan: universitas Terbuka.
- [23] Paramita, Ni Made Ayu. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berorientasi Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V," *J. Educ. Technol.*, vol. 3, no. 1, p. 1, doi: 10.23887/jet.v3i1.17957.
- [24] Yulisa, Risma, Intan Safiah, dan Suci Fitriani. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Picture And Picture Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri Lampeuneurut PGSD FKIP Univesrsitas Syiah Kuala Jurnal Ilmiah Mahasiswa : Elementary Education Research Pendahul," vol. 7, no. 3, pp. 25–30.
- [25] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*, Ke-3. Bandung: Alfabeta.
- [26] Satrio, Ellan. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Tipe Picture and Picture terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 38 Bengkulu Selatan," p. 93.

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	5%
2	edunesia.org Internet Source	3%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	3%
4	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	2%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	1%
8	Romayeni Purba, Minar Lumbantobing, Esti Marlina Sirait. "Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI UPTD SD Negeri	1%

124401 Jl. Dahlia Pematang Siantar", Journal on Education, 2023

Publication

9	eprints.iain-surakarta.ac.id	1 %
Internet Source		
10	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia	1 %
Student Paper		
11	repository.stei.ac.id	1 %
Internet Source		

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On