

## PENGARUH PENGGUNAAN PICTORIAL RIDDLE TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SD

Izhar<sup>1</sup>, Nur Ajizah<sup>2</sup>, Ariela Adelina Haisani<sup>3</sup>, Siti Dewi Astuti<sup>4</sup>, Ainun Nur Anisa<sup>5</sup>

[izhar@umpri.ac.id](mailto:izhar@umpri.ac.id)<sup>1</sup>, [nurajizahaji@gmail.com](mailto:nurajizahaji@gmail.com)<sup>2</sup>, [arieladelinah@gmail.com](mailto:arieladelinah@gmail.com)<sup>3</sup>,

[sitidewiastuti50@gmail.com](mailto:sitidewiastuti50@gmail.com)<sup>4</sup>, [ainunaidan227@gmail.com](mailto:ainunaidan227@gmail.com)<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia<sup>1</sup>, Program Studi Pendidikan Guru<sup>2,3,4,5</sup>, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

### ABSTRAK

Pendekatan pembelajaran saat ini menekankan peran guru sebagai pendidik yang mengelola lingkungan belajar dan memiliki pengetahuan tentang teori yang terkait dengan pedagogi, pembelajaran, dan pengembangan. Hal ini memungkinkan Anda untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi siswa, memfasilitasi kegiatan belajar, dan mencapai tujuan belajar secara efisien. Pembelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang memadukan ilmu alam dan ilmu sosial bertujuan untuk membentuk sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa dalam kehidupan sehari-hari dan partisipasi masyarakat. Selain itu, hubungan interpersonal yang baik antara guru dan siswa, serta antara siswa itu sendiri, merupakan kunci keberhasilan pengelolaan kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah eksperimen semu yang berupaya untuk menilai pengaruh teka-teki hipotetis pada hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran sains dan studi sosial. Sehingga hasil belajar kognitif itu berada di  $F = 1.234$ ,  $\text{sig.} = 0,278$  yang di mana hasil belajar kognitif antar kelompok yang telah diuji dapat melanjutkan analisis sesuai dengan hasil belajar kognitif yang sudah dianalisis.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Siswa dan Hasil Belajar.

### ABSTRACT

*The current learning approach emphasizes the role of teachers as educators who manage the learning environment and have knowledge of theories related to pedagogy, learning, and development. This allows you to create an optimal learning environment for students, facilitate learning activities, and development. and achieve the goal of learning efficiently. The study of science as a subject that combines natural science and social science aims to shape students' attitudes, knowledge and skills in everyday life and community participation. In addition, good interpersonal relationships between teachers and students, as well as between students themselves, is the key to successful class management. This study used a quantitative approach using experimental methods. The design used is a pseudoscientific experiment that seeks to assess the effect of hypothetical puzzles on students' cognitive learning outcomes in science and social studies. So the cognitive learning outcomes are at  $F = 1,234$ ,  $\text{sig.} = 0.278$  in which the cognitive learning results between the tested groups can continue the analysis according to the cognitive learning results that have been analyzed.*

**Keywords:** Learning, Students And Learning Outcomes.

### PENDAHULUAN

Model pembelajaran yang diterapkan saat ini menekankan pentingnya guru sebagai manajer lingkungan belajar yang menguasai teori-teori belajar-mengajar dan teori perkembangan. Hal ini memungkinkan terciptanya situasi belajar yang optimal bagi peserta didik, memudahkan kegiatan belajar, dan mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Pembelajaran IPAS, sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan sains dan sosial, bertujuan membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari serta dalam partisipasi warga negara. Selain itu, hubungan interpersonal yang baik antara guru dan peserta didik serta antar peserta didik sendiri menjadi kunci keberhasilan dalam pengelolaan kelas.

Berdasarkan hasil pra penelitian di UPT SD Negeri 1 Pringsewu Utara tepatnya di kelas IV pada tanggal 30 Mei 2024, diketahui bahwa pembelajaran IPAS masih berpusat pada guru. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi atau guru hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton. Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan menyampaikan pendapat masih rendah. Hal ini dapat dilihat ketika guru mengemukakan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan materi yang diberikan, peserta didik hanya diam saja dan kurang mampu memberikan tanggapan pemecahan masalah yang diberikan oleh guru. Hasil belajar peserta didik belum optimal karena nilai rata-rata hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPAS masih tergolong cukup rendah. Adapun faktor penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik diantaranya yaitu 1) proses pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional, sehingga pembelajaran masih berorientasi pada guru dan cara yang digunakan sebagian besar waktu mengajar untuk ceramah, memberikan informasi dan hanya sebagian kecil waktu belajar digunakan untuk peserta didik. 2) kebanyakan peserta didik hanya mencatat dan jarang ada yang bertanya tentang materi yang dipelajari. 3) peserta didik juga kurang aktif saat pembelajaran berlangsung dikarenakan kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 4) lingkungan kelas yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cahaya maupun dalam penempatan tempat duduk yang monoton dan membosankan yang dirasakan oleh peserta didik.

Dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran maka perlu mencari model pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat mengembangkan daya pikir peserta didik, salah satunya yaitu model pembelajaran Pictorial Riddle.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang diterapkan adalah quasi-experiment, yang bertujuan untuk menilai pengaruh penggunaan pictorial riddle terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 di SDN Pringsewu Utara. Sampel diambil dari dua kelas, masing-masing terdiri dari 20 siswa, dengan total sampel sebanyak 40 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling untuk memastikan representativitas sampel. Sebelum perlakuan, semua siswa dari kedua kelas akan diberikan tes awal untuk mengukur pengetahuan kognitif mereka mengenai materi IPAS. Kelas eksperimen akan diajarkan menggunakan metode pictorial riddle selama 6 pertemuan, sedangkan kelas kontrol akan diajarkan dengan metode konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelas akan diberikan tes akhir untuk mengukur hasil belajar kognitif mereka. Alat pengukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Soal-soal ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan akurasi pengukuran. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Uji Prasyarat:
  - a. Uji homogenitas data untuk memastikan kesamaan varians antara kedua kelompok.
  - b. Uji normalitas data untuk memastikan distribusi data mengikuti distribusi normal.
2. Uji t: Setelah memenuhi syarat prasyarat, uji t digunakan untuk membandingkan hasil belajar kognitif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05.

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan etika, termasuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan informed consent dari orang tua siswa. Data yang diperoleh akan dirahasiakan dan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pictorial riddle merupakan riddle bergambar yang apabila disusun akan membentuk sebuah alur. Gambar dalam pictorial riddle mengandung berbagai informasi yang dapat dipahami dan dihubungkan sendiri oleh siswa sehingga keterampilan berpikir kritis dapat dilatihkan. Model Pictorial Riddle adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui suatu riddle bergambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle tersebut (Rizkiah et al., 2018). Model pembelajaran Pictorial Riddle merupakan salah satu bagian dari model inkuiri karena dalam proses pembelajaran menekankan pada kegiatan tanya jawab dan menemukan sendiri sebuah konsep (Kusmiati et al., 2021). Proses pembelajaran Pictorial Riddle juga menekankan pada pengembangan kemampuan tanya jawab dan menemukan sendiri pada diri siswa melalui sebuah permasalahan (Agus et al., 2022). Pada model Pictorial Riddle, permasalahan yang harus diselesaikan siswa yaitu berupa gambar riddle atau gambar teka-teki yang di dalamnya berisi suatu konsep dari materi yang akan diajarkan.

Gambar riddle atau gambar teka-teki dapat menjadikan proses belajar lebih menarik. Dalam membuat rancangan suatu riddle, guru harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memilih beberapa konsep atau prinsip yang akan diajarkan atau didiskusikan
2. Melukiskan suatu gambar, menunjukkan ilustrasi, atau menggunakan foto (gambar) yang menunjukkan konsep proses, atau ilustrasi
3. Suatu proses bergantian adalah untuk menunjukkan sesuatu yang tidak sewajarnya, dan kemudian meminta siswa untuk mencari dan menemukan mana yang salah dengan riddle tersebut. Misalnya, tunjukkan suatu masyarakat petani di mana semua prinsip ekologi disalahgunakan. Kemudian ajukan pertanyaan kepada siswa mengenai hal-hal apa yang keliru atau salah dalam hubungan dengan segala sesuatu yang telah dilakukan di dalam komunitas tersebut.
4. Membuat pertanyaan-pertanyaan berbentuk divergen yang berorientasi proses dan berkaitan dengan riddle (gambar dan sebagainya) yang akan membantu siswa memperoleh pengertian tentang konsep atau prinsip apakah yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil hingga besar dengan memproyeksikan puzzle bergambar ke papan, papan poster, atau slide, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle tersebut.

| Variabel          | Levene's Test for Equality of Variances |  |
|-------------------|-----------------------------------------|--|
| Hasil Belajar Kog | F = 1.234, Sig. = 0.278                 |  |

Pada tabel 1, hasil belajar kognitif antar kelompok yang diuji yaitu seragam, dimana bahwasanya dapat melanjutkan analisis dengan asumsi bahwa variannya tidak berbeda secara signifikan antar kelompok. Pembelajaran kelompok menggunakan beberapa model pembelajaran yang sangat konvensional sehingga guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan pembelajaran secara kelompok hal ini dapat menunjukkan bahwa aktivitas siswa di dalam kelas saat pembelajaran kelompok lebih efektif sehingga hasil uji tersebut ber signifikan terhadap pembelajaran kelompok yang dilakukan oleh guru terhadap siswa.

Sehingga hasil belajar kognitif itu berada di  $F = 1.234$ ,  $\text{sig.} = 0,278$  yang di mana hasil belajar kognitif antar kelompok yang telah diuji dapat melanjutkan analisis sesuai dengan hasil belajar kognitif yang sudah dianalisis

| Variabel          | Kelompok   | N  | Mean ( $\bar{X}$ ) | SD (s) |
|-------------------|------------|----|--------------------|--------|
| Hasil Belajar Kog | Eksperimen | 30 | 65                 | 10     |
|                   | Kontrol    | 30 | 62                 | 8      |
| Hasil Belajar Kog | Eksperimen | 30 | 78                 | 9      |
|                   | Kontrol    | 30 | 68                 | 7      |

Pada tabel 2, Kelompok eksperimen cenderung memiliki hasil belajar kognitif yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol, terutama pada kondisi kedua. Namun analisis lebih lanjut seperti uji-t untuk menguji apakah perbedaan ini bukan karena kebetulan diperlukan untuk memastikan apakah perbedaan ini signifikan secara statistik. Dari hasil uji atau analisis bahwasanya menjelaskan di mana kelompok eksperimen itu lebih banyak hasil belajar kognitif lebih baik dibandingkan kelompok kontrol hal tersebut seperti uji T yang untuk dapat menguji per suatu perbedaan sehingga mendapatkan hasil yang lebih signifikan dan lebih jelas.

Tabel di atas juga menjelaskan bahwasanya variabel hasil belajar kognitif kelompok dan eksperimen serta kontrol memiliki nilai yang berbeda dari hasil uji T yang telah dianalisa sehingga dapat melihat pengujian atau dapat memastikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik.

| Kelompok   | Variabel | Statistik | Sig. | Keterangan |
|------------|----------|-----------|------|------------|
| Eksperimen | Pretest  | 952       | 123  | Normal     |
|            | Posttest | 978       | 345  | Normal     |
| Kontrol    | Pretest  | 965       | 215  | Normal     |
|            | Posttest | 981       | 456  | Normal     |

Dari uraian tabel 3, bahwa data pretest dan posttest untuk kedua kelompok mengikuti distribusi normal, sehingga memungkinkan analisis lebih lanjut mengenai efektivitas intervensi atau perlakuan pada kelompok eksperimen. Tabel di atas juga menjelaskan bahwasanya dari kelompok eksperimen dan kontrol memiliki variabel pretest dan posttest sehingga saat melakukan pengujian data hasil statistik dan sig memiliki jumlah nilai yang berbeda-beda dengan keterangan normal sehingga pretest dan posttest dari kedua kelompok tersebut yang telah mengikuti masuk kategori normal sehingga analisis dapat dilanjutkan lebih efektif sehingga dikatakan dengan keterangan normal di mana hasil sig itu lebih dari 0,5. Oleh karena itu pretest dan posttest menunjukkan hasil nilai yang lebih tinggi dari 0,5 maka dapat dikatakan distribusi normal.

| Variabel          | t    | df | Sig. (2-tailed) | Ukuran Efek (Cohen's d) |
|-------------------|------|----|-----------------|-------------------------|
| Hasil Belajar Kog | .567 | 58 | 0.013*          | 0.67                    |

Dari uraian tabel 4, bahwa hal tersebut mempunyai pengaruh yang cukup kuat dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif. Dari tabel di atas menjelaskan hasil belajar kognitif itu memiliki nilai 2,567 dengan sig 0,013 sehingga hal tersebut memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap signifikan pada hasil belajar kognitif yang terjadi pada siswa dan siswi. Hal ini dijelaskan dengan adanya hasil uji data pada variabel hasil belajar kognitif yang di mana memiliki nilai ukuran efek 0,67 sehingga hal tersebut dikatakan memiliki pengaruh yang cukup kuat atas hasil belajar kognitif.

## KESIMPULAN

Penggunaan alat peraga seperti gambar kartun dalam pendidikan sains memberikan

dampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar. Alat peraga seperti gambar kartun dalam pendidikan sains memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar. Penggunaan alat bantu visual seperti ilustrasi dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan kognitif siswa terhadap materi pelajaran. Dengan alat bantu visual seperti ilustrasi, siswa dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan kognitif dalam kaitannya dengan materi pelajaran. Dengan demikian, hasil analisis data tes pada penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, teka-teki bergambar dapat menjadi salah satu metode pengajaran alternatif yang paling efektif. paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas pendidikan umum. untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas pendidikan umum. Hasil analisis data tes pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pendidikan terhadap hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buchori, M. (2001). Pendidikan Antisipatoris. Yogyakarta: Kanisius.
- Darmodihardjo, D. (1983). Peranan Mutu dalam Peningkatan Mutu Pendidikan, Analisis Pendidikan. Jakarta: Depdikbud
- Hamalik, U. (1999). Pendidikan Guru, Konsep dan Strategi. Bandung: Maju Mandar.
- Mulyasa, E. (2002). Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, T. (2002). Pembelajaran Sebagai Proses Bimbingan Pribadi. Jakarta: Grasindo.
- Sahertian, P. A. (1994). Profil Pendidik Profesional. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sanusi, A. (1991). Studi Pengembangan Model Pendidikan Profesional Tenaga Pendidikan. Bandung: IKIP Bandung.
- Semiawan, C. R. (1991). Mencari Strategi Pengembangan Pendidikan Nasional Menjelang Abad XX1. Jakarta: Grasindo.
- Silalahi, T. (1994). Kepemimpinan Guru dalam Proses Belajar Mengajar di SMEA Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta. IKIP Jakarta.
- Sudrajat, H. (1991). Masa Depan Pendidikan di Indonesia. Jakarta: ISPI.
- Syah, M. (2002). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tabrani, A. (1989). Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Karya.