

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *PICTURE
AND PICTURE* DENGAN MEDIA *KAHOOT* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS III SDN 27 ANAK AIR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**BUNGA
NIM. 18129235**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

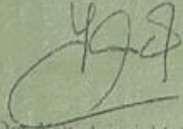
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *PICTURE AND PICTURE* DENGAN MEDIA *KAHHOOT* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS III SDN 27 ANAK AIR

Nama : Bunga
NIM/BP : 18129235/2018
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2022

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP


Dra. Yetti Ariani, M. Pd
NIP. 19601202 198803 2001

Disetujui Oleh,
Pembimbing


Dr. Desyandra, S. Pd, M. Pd
NIP. 19721229 200604 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot* pada
Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III SDN 27 Anak Air
Nama : Bunga
NIM : 18129235
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2022

Tim Penguji,

1. Ketua : Dr. Desyandri, S. Pd, M. Pd

1.

2. Anggota : Dra. Zuryanty, M. Pd

2.

3. Anggota : Dr. Yeni Erita, M. Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : BUNGA
NIM/BP : 18129235/18
Jurusan/Pendi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Iskhar* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III SDN 27 Anak Air

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari terbukti skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Palang, 31 Januari 2022

Saya yang menyatakan,

BUNGA

NIM. 18129235

ABSTRAK

Bunga. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SDN 27 Anak Air

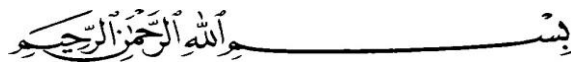
Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dimana permasalahan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu yang rendah, pembelajaran masih berpusat pada guru, guru kurang memvariasikan model pembelajaran serta peserta didik kurang terlibat dalam diskusi kelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III SDN 27 Anak Air.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan dalam 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian berkaitan dengan hasil perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan menggunakan model model kooperatif tipe *picture and picture*. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas III SDN 27 Anak Air yang berjumlah 25 orang.

Hasil penelitian menunjukkan: Penilaian RPP siklus I pertemuan 1 adalah 77,78% (C) dan siklus 1 pertemuan 2 menjadi 86,11% (B) kemudian semakin meningkat pada siklus II menjadi 94,44% (A). Penilaian pada aktivitas guru siklus I pertemuan 1 adalah 83,33% (B) dan siklus I pertemuan 2 adalah 88,89% (B), dan meningkat pada siklus II menjadi 97,22% (SB). Penilaian pada aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 adalah 75% (C) dan siklus I pertemuan 2 adalah 86,11% (B), dan meningkat pada siklus II menjadi 94,44% (A). Hasil belajar siswa berdasarkan rekapitulasi penilaian pengetahuan dan keterampilan pada siklus I diperoleh rata-rata 66,72 (D) dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 90,4 (A). Dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SDN 27 Anak Air.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Kooperatif, Picture and picture, RPP, Tematik Terpadu*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti berupa kesehatan dan kesempatan, sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III SDN 27 ANAK AIR ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penelitian skripsi ini.

2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd, selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberik kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D, selaku koordinator UPP I Air Tawar yang telah memberi kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Desyandri, M. Pd selaku pembimbing yang telah yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Zuryanty, M. Pd selaku penguji I dan Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SDN 27 Anak Air Kota Padang Bapak Firnaldi, M. Pd yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam penelitian ini.
7. Wali kelas III Ibu Atika Putri, M. Pd yang telah membimbing, memberikan izin, informasi, dan kemudahan selama pengumpulan data dalam penelitian ini.
8. Kedua orang tua Ayahanda Saharudin Koto dan Ibunda Zumra terima kasih banyak atas semua yang telah diberikan kepada saya, mulai dari pendidikan, semangat, nasehat, dukungan, arahan serta berusaha melengkapi segala kebutuhan moril maupun materil dari semasa kecil hingga saat sekarang ini, dan yang paling berharga adalah Do'a dari Papa dan mama, karena dengan Do'a merekalah yang bisa mengantarkan saya sampai sejauh ini.

9. Tari Pratiwi, A.Md. Keb dan Fira Felia, S.T selaku kakak, Praka Puja Pratama dan Igo Perdana, S.H selaku abang terima kasih telah memberi dukungan, bimbingan, motivasi sejak semasa sekolah, mengajarkan banyak hal tentang kehidupan, serta melewati semua situasi bersama hingga saat ini dan sekarang sudah sukses dengan jalannya masing-masing, teruntuk Reysya dan Dedek selaku adik yang selalu menghibur dan memberi semangat hingga tahap ini.
10. Kepada teman perjalanan sekaligus support system Vachry Dhani saya ucapkan terima kasih karena tidak pernah lelah untuk membantu, memberikan semangat, memberikan dukungan untuk saya dan yang terpenting selalu sabar menemani saya dalam keadaan suka maupun duka dari mulai perkuliahan, penelitian, dan setiap harinya.
11. Kepada satu nama yang tidak bisa dicantumkan terimakasih telah membantu dan berusaha menemani saya walau hanya 2 semester.
12. Ilham Nurkharisma terima kasih kaka telah membantu serta menemani saya dari mulai seminar proposal hingga saat ini.
13. Kepada ayah Rudyanto, S.Pd terima kasih telah memberikan arahan dalam menjalankan penelitian serta memberi asupan energi setiap bertemu.
14. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD 18 AT 01 sebagai teman senasib dan seperjuangan yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Terspesial untuk diri sendiri terima kasih sudah bisa berada sampe sejauh ini, terima kasih sudah kuat menjalani semua yang sudah berlalu. Perjalanan tidak hanya sampai disini masi panjang lagi, semangat untuk diri sendiri.

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala disisi Allah SWT, Amin.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, Januari 2022
Peneliti,

BUNGA
NIM. 18129235

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
 I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
 II. KAJIAN PUSTAKA	
A.Kajian Teori.....	8
1. Hakekat Hasil Belajar	8
2. Model Pembelajaran Kooperatif	13
3. Model Pembelajaran Picture and Picture	17
4. Hakekat Kahoot	26
5. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	32
6. Hakikat Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran.....	41
B. Kerangka Teori	46

III. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian.....	49
B. Rancangan Penelitian.....	50
C. Prosedur Penelitian.....	54
D. Data dan Sumber Data	57
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	58
F. Analisis Data	60

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	63
1. Siklus I Pertemuan 1	63
2. Siklus I Pertemuan 2	83
3. Siklus II	102
B. Pembahasan	124

V KESIMPULAN, DAN SARAN

A. Simpulan.....	134
B. Saran	135
DAFTAR RUJUKAN.....	137
LAMPIRAN.....	142

DAFTAR BAGAN

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Teori	48
3.1 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas	53

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Daftar Penilaian UH Tema 4 dan 5 Kelas III	4
2.1 Langkah – Langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	16
3.1 Kriteria Taraf Keberhasilan.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

SIKLUS I pertemuan 1

Lampiran	Halaman
1. Pemetaan Kompetensi Dasar	142
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	143
3. Materi Pembelajaran	150
4. Media Pembelajaran	154
5. LKPD	156
6. Kisi – Kisi Soal Evaluasi	162
7. Soal Evaluasi	168
8. Kunci Jawaban.....	170
9. Hasil Evaluasi	171
10. Hasil Pengamatan Sikap	172
11. Hasil Pengamatan Pengetahuan.....	173
12. Hasil Pengamatan Keterampilan	174
13. Hasil Pengamatan Instrumen RPP	176
14. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru	178
15. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	180

SIKLUS I pertemuan 2

16. Pemetaan Kompetensi Dasar	182
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	183
18. Materi Pembelajaran	190
19. Media Pembelajaran	192
20. LKPD	193
21. Kisi – Kisi Soal Evaluasi	200
22. Soal Evaluasi	207
23. Kunci Jawaban.....	210
24. Hasil Evaluasi	211
25. Hasil Pengamatan Sikap	212

26.	Hasil Pengamatan Pengetahuan.....	213
27.	Hasil Pengamatan Keterampilan	214
28.	Hasil Pengamatan Instrumen RPP	216
29.	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru	218
30.	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	220
31.	Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan Siklus I	222
32.	Rekapitulasi Penilaian Keterampilan Siklus I	223
33.	Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Siklus I.....	224

SIKLUS II

34.	Pemetaan Kompetensi Dasar	225
35.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	226
36.	Materi Pembelajaran	233
37.	Media Pembelajaran	238
38.	LKPD	241
39.	Kisi – Kisi Soal Evaluasi	250
40.	Soal Evaluasi	256
41.	Kunci Jawaban.....	258
42.	Hasil Evaluasi	259
43.	Hasil Pengamatan Sikap	260
44.	Hasil Pengamatan Pengetahuan.....	261
45.	Hasil Pengamatan Keterampilan	262
46.	Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Siklus II.....	264
47.	Hasil Pengamatan RPP.....	265
48.	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru	267
49.	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	269
50.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus I dan Siklus II	271

51.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Keterampilan Siklus I dan Siklus II	272
52.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Siklus I dan Siklus II	273
53.	Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP Siklus I	274
54.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	275
55.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	276
56.	Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP Siklus II	277
57.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II	278
58.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	279
59.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture	280
60.	Hasil Hasil Wawancara	281
61.	Dokumentasi	282
62.	Surat Izin Penelitian	294
63.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	295

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 ini mengacu pada pelaksanaan pembelajaran tematik. Berdasarkan pendapat ahli, menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik (Rusman, 2015).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik (Rusman, 2015). Agar terciptanya pembelajaran yang ideal, dalam perencanaan pembelajaran guru harus secara profesional merancang pembelajaran efektif dan bermakna (menyenangkan), mengorganisasikan pembelajaran, memilih metode pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan menetapkan kriteria keberhasilan (Mulyasa, 2013) dalam (Yuniati & Prayoga, 2019).

Pada abad 21 perkembangan teknologi telah berkembang secara pesat. Karena hal ini tentunya guru juga harus mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan hal tersebut untuk membantu mempermudah pekerjaan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan juga sebagai inovasi baru. Terdapat banyak manfaat dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Nasution dalam (Sintawati & Indriani, 2019) menjabarkan manfaat teknologi dalam proses pembelajaran yaitu, 1) Bagi siswa meningkatkan perhatian, konsentrasi, motivasi, dan kemandirian, 2) Bagi guru dapat mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi, membuat pengalaman belajar siswa lebih menyenangkan, mendesain materi lebih menarik, dan mendorong guru untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai komputer.

Salah satu inovasi baru yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk menggunakannya. Dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif. Adapun model-model multimedia pembelajaran diantaranya model tutorial, *model Drill and Practice*, model simulasi, model *game*, dan *model hybrid* (Esti, 2020).

Namun dalam pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 terdapat kendala-kendala dalam penerapannya. Kendala yang sering dihadapi oleh guru dalam pembelajaran tematik terpadu adalah pemilihan model

pembelajaran. Guru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan model pembelajaran yang tepat. Sebagaimana diketahui, pembelajaran tematik terpadu terdiri atas beberapa mata pelajaran berbeda (Mislinawati. & Nurmasyitah., 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Kelas III SDN 27 Anak Air sebanyak tiga kali, peneliti menemukan beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun permasalahannya yaitu: (1) Di dalam RPP belum dicantumkan KD dan indikator sehingga belum jelas apa rancangan pembelajaran; (2) Komponen RPP belum lengkap; (3) Guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik dan media yang berbasis IT untuk meningkatkan semangat, perhatian, dan motivasi siswa; (4) Banyak ABK di kelas sehingga guru perlu mengetahui kemampuan masing – masing siswa; (5) Belum efektifnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran.

Permasalahan yang diuraikan di atas berdampak pada hasil pembelajaran siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III. Dapat dilihat dari hasil PTS Tema 5 dan 6 Semester 2 tahun ajaran 2020/2021 pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Daftar Penilaian UH Tema 3 dan 4 Semester 1 siswa kelas III SDN 27 Anak Air.

No	Nama Siswa	PKN		BI		MTK		SBDP		Jumlah	Rata – Rata
		TEMA 3	TEMA 4	TEMA 3	TEMA 4	TEMA 3	TEMA 4	TEMA 3	TEMA 4		
1	AFJ	89	84	32	68	74	63	79	63	552	69
2	AY	95	74	79	79	68	84	89	79	647	81
3	AAB	95	74	53	58	95	63	68	79	585	73
4	AN	74	37	63	63	74	16	53	58	438	55
5	AAA	100	89	84	74	58	47	47	63	562	70
6	BE	100	47	47	37	68	63	58	63	483	60
7	DAN	58	26	32	11	32	42	79	37	317	40
8	FMA	95	84	84	63	58	74	68	84	610	76
9	FAZ	37	95	26	84	68	84	68	74	536	67
10	FA	79	42	47	42	68	68	21	84	451	56
11	IA	58	74	53	26	32	47	32	26	348	44
12	IK	100	79	79	68	37	79	79	68	589	74
13	LKAI	79	84	79	68	79	89	63	89	630	79
14	MRI	53	84	58	68	16	26	47	26	378	47
15	NRA	79	84	79	74	42	21	63	37	479	60
16	NSV	100	74	68	47	26	53	47	63	478	60
17	QNJ	47	63	47	53	21	53	47	47	378	47
18	RAA	58	53	68	21	47	74	58	53	432	54
19	RA	100	89	74	68	74	100	74	100	679	85
20	RRA	79	58	63	68	47	37	47	63	462	58
21	RF	84	89	74	68	47	32	84	63	541	68
22	RR	74	16	68	32	11	26	32	37	296	37
23	SA	74	89	68	37	47	63	53	74	505	63
24	TK	100	100	84	79	58	100	100	100	721	90
25	ZSG	84	100	79	100	68	42	74	68	615	77
Jumlah		1991	1788	1588	1456	1315	1446	1530	1598		1589
Rata –Rata		80	72	64	58	53	58	61	64		64

Sumber data: Daftar nilai UH Tema 3 dan 4 Semester 1 Kelas III SDN 27 Anak Air. Tahun 2021

Dari tabel diatas, nilai rata – rata yang diperoleh siswa adalah 64.

Dengan standar ketuntasan belajar minimal 75,00. Dari 25 siswa hanya 6 siswa yang rata-rata mencapai standar ketuntasan dan 19 orang siswa belum mencapai standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum berhasil.

Oleh sebab itu, salah satu tindakan yang dapat dilakukan guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat dan dapat menyelesaikan masalah tersebut. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *picture and*

picture dengan media *kahoot* untuk upaya penyelesaian masalah yang terjadi, untuk meningkatkan, dan melihat hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Maka, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SDN 27 Anak Air”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* pada kelas III SDN 27 Anak Air ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* pada kelas III SDN 27 Anak Air ?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* pada kelas III SDN 27 Anak Air ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terpapar di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* pada kelas III SDN 27 Anak Air.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* pada kelas III SDN 27 Anak Air.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* pada kelas III SDN 27 Anak Air.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang terpar di atas, maka diharapkan hasil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan mengkaji mengenai pelaksanaan tematik terpadu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III SDN 27 Anak Air. Oleh sebab itu, manfaat dari penelitian ini untuk mendapatkan pengetahuan tentang hasil belajar tematik terpadu pada kelas III SDN 27 Anak Air dengan media *kahoot*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SDN 27 Anak Air.

b. Manfaat Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa dapat merasakan proses pembelajaran yang bermakna, sehingga siswa menjadi lebih mengenal, memahami, dan terampil dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu.

c. Manfaat Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi informasi serta masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media *kahoot* untuk pembelajaran pada umumnya, terlebih pada pembelajaran tematik terpadu.

d. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi penting dan berharga bagi sekolah melalui kepala sekolah agar sekolah dapat mengambil kebijakan yang paling tepat dalam hal penyajian strategi atau model pembelajaran yang paling efektif dan efisien.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang penting untuk membentuk pribadi dan perilaku individu. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dalam lingkungan Stephert dalam (AMIR et al., 2020). Sejalan dengan pendapat di atas, pada hakikatnya belajar adalah suatu usaha, suatu proses perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman atau hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya (Fakhrurrazi, 2018).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Suprijono, 2010). Sedangkan menurut (Rusman, 2015), hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranak kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk pencapaian yang didapatkan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan cakupan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

b. Jenis – Jenis Hasil Belajar

Jenis hasil belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Hal tersebut sesuai dengan definisi yang diutarakan oleh Bloom yang dikutip oleh Dimiyati (2006:26) dalam (Fakhrurrazi, 2018) mengidentifikasi jenis hasil belajar, yakni:

- 1) Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:
 - a) Pengetahuan. Mencapai kemampuan untuk mengingat tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, dan prinsip.
 - b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
 - c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun program kerja.
 - f) Evaluasi. Mencakup kemampuan dalam membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Ranah afektif terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut:

- a) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
- d) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Secara garis besar jenis hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Diperjelas oleh Benyamin Bloom dalam (Fakhrurrazi, 2018) yang menyatakan secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris.

1) Ranah kognitif

Berkaitan dengan hasil belajar intelektual siswa yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yakni: a) pemahaman terjemahan, b) pemahaman penafsiran, dan c) pemahaman

ekstrapolasi. Aplikasi ialah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Analisis ialah suatu usaha memilih dan memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Penyatuan bagian-bagian atau unsur-unsur ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dan lain-lain.

2) Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap. Penilaian hasil belajar secara afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru masih lebih banyak menilai ranah kognitif semata. Contoh hasil belajar afektif terlihat pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, motivasi belajar, disiplin, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris terlihat dalam bentuk keterampilan atau skill dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan, yaitu: a) Gerakan refleks, b) Keterampilan dalam gerakan-gerakan dasar, c) Kemampuan perseptual, d) Kemampuan di bidang fisik, e) Gerakan-gerakan

skill, f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Jenis-jenis hasil belajar yaitu pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Hal tersebut sesuai dengan penjelasan yang dikemukakan oleh Suprijono (2009:8) yaitu keterampilan, pengetahuan, informasi, sikap dan pemecahan masalah. Hal serupa Susanto (2013:6) dalam (Heckman et al., 1967) menjelaskan bahwa macam-macam hasil belajar yaitu pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

- 1) Jenis-jenis belajar terbagi menjadi tiga bagian yaitu belajar tanda-tanda, belajar konsep, belajar pemecahan. Definisi tersebut sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Sukmadinata yang menjelaskan jenis-jenis belajar yaitu, sebagai berikut:
- 2) Belajar tanda-tanda yaitu merupakan tahapan belajar yang sederhana setahap lebih tinggi dari perubahan refleksi.
- 3) Belajar konsep adalah menyangkut pemahaman dan penggunaan konsep.
- 4) Belajar pemecahan masalah kegiatan belajar-mengajar ini peserta didik dihadapkan dengan masalah-maslah yang harus dipecahkannya, baik masalah yang bersifat praktis dalam kehidupan maupun teoritis dalam suatu bidang ilmu.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran koperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembegian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataanitu, belajar berkelompok secara koperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing (Taniredja et al., 2011).

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi, Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa bekerja sama dengan dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri (Rafiq, 2010).

Jadi model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling

membantu mengkontruksu konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4–5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karekter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Sintaks pembelajaran koperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan (Anwar, 2017).

Pembelajaran kooperatif menurut Jhonson mengandung arti bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, peserta didik mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar (Rafiq, 2010).

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil, yang

anggotanya bersifat heterogen, kegiatan pembelajaran secara berkelompok ini dilakukan untuk mencapai tujuan bersama.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Johnson & Johnson menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif ialah memaksimalkan belajar peserta didik untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena peserta didik bekerja dalam suatu tim, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para peserta didik dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan ketrampilan proses kelompok dan pemecahan masalah (Jaelani, 2015).

Belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial di kalangan peserta didik. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat (Anwar, 2017). Struktur tujuan kooperatif terjadi jika peserta didik dapat mencapai tujuan mereka hanya jika peserta didik lain dengan siapa mereka bekerja sama mencapai tujuan itu. Tujuan pembelajaran ini mencakup tiga jenis tujuan penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah tercapainya hasil belajar peserta didik dan dengan bekerja sama dalam proses

pembelajaran akan membentuk karakter peserta didik yang mempunyai solidaritas terhadap sesama.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. (Rusman, 2015).

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan peajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi peserta didik belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasikan peserta ke dalam kelompok-kelompok Belajar	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber : Rusman, Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi kedua, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013, h. 211.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif diawali oleh guru menyampaikan tujuan pelajaran, kedua guru menyajikan materi, ketiga

guru menjelaskan bagaimana cara membentuk peserta didik kedalam kelompok belajar, keempat guru membimbing kelompok belajar untuk belajar, kelima guru menganalisis dan mengoreksi langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara sistematis untuk berpotensi untuk mengembangkan kemampuan belajar anak dalam kelompok.

3. Model Pembelajaran *Picture and picture*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Picture and picture*

Picture and picture merupakan model pembelajaran yang kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Pada model ini peserta didik diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi diantara mereka agar bisa saling asah, saling asih dan saling asuh. Dan model ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif, dan tentu saja sangat menyenangkan. (Prihatiningsih & Setyanigtyas, 2018).

Menurut Wahyudi et al., 2021 dalam (Praseptia, 2021) model pembelajaran *Picture and picture* adalah model pembelajaran yang ditekankan pada gambar yang disusun menjadi susunan yang tepat, dan dapat mengembangkan pinteraksi antar siswa. Model pembelajaran ini memiliki sifat aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Gambar-gambar tersebut menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum proses pembelajaran,

guru menyiapkan gambar yang akan ditampilkan dalam bentuk kartu, atau jika sekolah sudah menggunakan teknologi canggih, Anda dapat menggunakan *Power Point* atau perangkat lunak lainnya. Dari sudut pandang tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar, dan gambar akan diurutkan sehingga berada dalam urutan yang logis/benar.

Model pembelajaran *Picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis Kiranawati:2011 dalam (Jaya et al., 2014). Dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and picture* maka pembelajaran menjadi sangat menyenangkan. Selama ini, guru hanya sebagai aktor di depan kelas, dan seolah - olah gurulah sebagai satu – satunya sumber belajar. Model pembelajaran *Picture and picture* mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar - gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk kertas dalam ukuran besar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and picture* adalah pembelajaran berkelompok yang mengutamakan gambar dalam proses

pembelajarannya dan peserta didik dilatih berfikir secara logis dan sistematis.

b. Langkah-langkah Penerapan Model *Picture and picture*

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam penerapan model *Picture and picture* adalah sebagai berikut: (Prihatiningsih & Setyanigtyas, 2018).

1. Menyampaikan kompetensi
2. Presentasi materi.
3. Penyajian gambar.
4. Pemasangan gambar
5. Penjajakan
6. Penyajian kompetensi
7. Kesimpulan

Menurut Aris Shoimin langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Picture and picture* dapat dilihat sebagai berikut: (Jaya et al., 2014)

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai;

Pada langkah ini guru diharapkan dapat menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang disampaikan sehingga peserta didik dapat mengukur sejauh mana materi yang harus dikuasai.

- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar;

Penyajian materi sebagai pengantar adalah sesuatu yang penting. Dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran.

- 3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi;

Dalam proses penyajian materi, peserta didik diajak untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh temannya.

- 4) Guru menunjuk atau memanggil peserta didik secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis;

Pada langkah ini guru harus mampu memberikan motivasi. Ini karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan membuat peserta didik merasa dihukum.

- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut. Setelah itu ajaklah peserta didik untuk mencamtumkan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan KD dengan indikator yang akan dicapai;
- 6) Dari ulasan urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai;

Dalam proses diskusi dan pemahaman gambar, guru harus memberikan penekanan pada konseptual yang ingin dicapai.

- 7) Kesimpulan dan rangkuman.

Kesimpulan dan rangkuman dilakukan dengan peserta didik.

Guru membantu dalam proses pembuatan kesimpulan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* adalah guru menyampaikan kompetensi, guru mempresentasikan materi, guru menyajikan gambar, guru meminta siswa memasang gambar, penjajakan, penyajian kompetensi dan Kesimpulan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Picture and picture*

1) Kelebihan model pembelajaran *Picture and picture* adalah sebagai berikut:

- a) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa;
- b) Siswa dilatih berpikir logis dan sistematis;
- c) Siswa dibantu belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir;
- d) Motivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan;
- e) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas

2) Kekurangan model pembelajaran *Picture and picture* antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Memakan banyak waktu;
- b) Membuat sebagian siswa pasif;
- c) Munculnya kekhawatiran akan terjadi kekacauan di kelas;

- d) Adanya beberapa siswa tertentu terkadang tidak senang jika disuruh bekerja sama dengan yang lain;
- e) Kebutuhan akan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai (Mundziroh et al., 2013).

Menurut (Wahidah, 2011:7) .Model pembelajaran *Picture and Picture* juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *picture and picture*, adalah:

- 1) Guru dengan metode inovatif ini akan dapat dengan mudah mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- 2) Melatih berpikir logis dan sistematis siswa.
- 3) Dengan model ini dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
- 4) Guru hanya sebagai pendamping dalam proses belajar.
- 5) Proses belajar akan dapat diikuti secara seragam oleh siswa.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *picture and picture*, adalah:

- 1) Memakan banyak waktu.
- 2) Banyak siswa yang pasif kalau tidak dipanggil namanya oleh pengajar.
- 3) Harus mempersiapkan banyak alat dan bahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan dengan model tersebut.
- 4) Membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

- 5) Guru dituntut untuk lebih terampil dalam menyajikan gambar sehingga mendorong motivasi siswa untuk belajar aktif.
- 6) Kesuksesan model pembelajaran ini diukur dari kelengkapan materi pelajaran dan di pusat media yang digunakan dalam pembelajaran.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Istarani (2011: 8) kelebihan model pembelajaran picture and picture adalah sebagai berikut:

- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
- 2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
- 3) Dengan menganalisa gambar, dapat mengembangkan daya nalar siswa untuk berfikir logis.
- 4) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
- 5) Pembelajaran lebih berkesan sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Adapun kekurangan model pembelajaran picture and picture menurut Istarani (2011: 9) diantaranya:

- 1) Sulit menemukan gambar yang bagus dan berkualitas sesuai kompetensi dari materi yang akan diajarkan.

- 2) Memerlukan waktu yang lama dalam pembelajarannya.
- 3) Jika guru kurang ahli dalam mengelola kelas, ada kekhawatiran kelas akan kacau dan tidak kondusif.
- 4) Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, biaya yang cukup memadai.

Kekurangan yang ada dalam model pembelajaran *picture and picture*, dapat diatasi dengan beberapa usaha. Misalnya mengenai sulitnya mencari gambar yang cocok dengan kompetensi. Dalam hal ini, guru dapat membuat gambar sendiri sehingga guru dapat menyesuaikan dengan materi. Untuk waktu yang relatif lama, sebelum pembelajaran guru harus sudah mengalokasikan waktu dengan tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Picture and picture*, kelebihanannya melatih peserta didik untuk berfikir logis dan sistematis, kekurangannya memakan banyak waktu, membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang tidak sedikit.

d. Penerapan Model Pembelajaran *Picture and picture*

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai

Pada langkah ini guru menyampaikan kompetensi dasar dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana materi yang harus dikuasai oleh siswa;

- 2) Guru membagi siswa dalam 5 kelompok;
- 3) Guru menyajikan materi sebagai pengantar

Guru menyampaikan materi yang bersinggungan dengan materi pembelaja dan siswa diminta untuk mendengarkan terlebih dahulu;

- 4) Guru menunjukan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi pembelajaran

Dalam proses penyajian materi, siswa diajak untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukan oleh temannya;

- 5) Guru menunjukan atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasangkan atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis

Pada langkah ini guru harus mampu memberikan motivasi agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Ini dilakukan karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan membuat peserta didik merasa dihukum;

- 6) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut setelah itu ajaklah perwakilan kelompok untuk menjelaskan hasil diskusinya terhadap gambar yang telah disediakan oleh guru;

- 7) Dari ulasan urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai

Dalam proses berdiskusi pemahaman gambar, guru harus memberikan penekanan pada konseptual yang ingin dicapai;

- 8) Kesimpulan dan rangkuman

Dalam proses ini perwakilan kelompok menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran lalu menulis rangkumannya dibuku catatan.

4. Hakikat *Kahoot*

a. Pengertian *Kahoot*

Kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga mahasiswa. Para peserta yang menggunakan *Kahoot*, akan ditampilkan pertanyaan di layar android, tablet, atau komputer masing-masing, lalu para mahasiswa diberi waktu untuk menjawab. Jika jawaban benar atau salah otomatis akan langsung ditampilkan di layar. Pada setiap jawaban peserta, mendapat poin, termasuk yang menjawab paling bagus poinnya. *Kahoot* menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan gambar animasi yang menarik, sedangkan di akhir game *Kahoot* akan memberikan tampilan urutan poin tiga terbesar. (Fazriyah et al., 2020).

Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. *Kahoot* dibuka secara publik pada bulan September 2013 (Official Website '*Kahoot!*', 2017) dalam (Rafnis,

2019). Hingga saat ini telah 70 juta user aktif / pengajar menggunakan *Kahoot* dan 1,6 milyar peserta didik untuk memainkan permainan ini. Permainan secara berkelompok merupakan desain utama dari penggunaan *Kahoot* selain juga dapat dimainkan secara individu. Alamat website *Kahoot* ada dua yaitu <https://Kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Penggunaan dan akses masuk ke *Kahoot* secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kuis online, survei, diskusi dan jumble/ campuran adalah platform *Kahoot* yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam. Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Kahoot* membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infocus dan telepon pintar smartphone. (Azhar Arsyad, 2013) dalam (Rafnis, 2019) mengemukakan pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan sola, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat untuk membuat *Kahoot* adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. *Kahoot* memiliki empat fitur yaitu game, kuis,

diskusi dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat. Peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban. (Bahar et al., 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah suatu bentuk permainan online yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, minat belajar siswa dan memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat.

b. Manfaat *Kahoot*

Pembelajaran berbasis teknologi layaknya komputer dapat merangsang siswa untuk belajar dan mengerjakan latihan dikarenakan terdapatnya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang dapat menambah realisme. *Kahoot* bisa menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang relevan, baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi. *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam multimedia pembelajaran online yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, karena perangkat ini mengutamakan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif peserta didik dengan teman-

temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari (Harlina, 2017) dalam (Supriadi et al., 2020).

Selain itu, model kuis online pada laman *Kahoot* dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Rofiarti, 2017) dalam (Supriadi et al., 2020).

Penggunaan media *Kahoot* selain membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan juga dapat memunculkan kompetisi diantara para siswa sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang terbaik di kelas (Irma, 2018) dalam (Supriadi et al., 2020).

Dari pendapat para ahli atas dapat disimpulkan bahwa manfaat *Kahoot* adalah sebagai media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan koneksi internet. *Kahoot* bisa menjadi media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. *Kahoot* juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital *kahoot* dapat melatih siswa mengerjakan latihan dengan durasi waktu dan melatih siswa berfikir logis dan sistematis.

c. Langkah-Langkah Menggunakan *Kahoot*

Apabila menggunakan komputer, tahapan dapat dilakukan sesuai langkah-langkah sebagai berikut : (1) Ketik *Kahoot.com* dan log in menggunakan akun *Kahoot*, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol sign up for free dan mendaftar dengan menggunakan akun

gmail atau facebook; (2) Buka *Kahoot* sesuai dengan yang diinginkan, click quiz untuk membuat pertanyaan tipe multiple choice; (3) Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal; (4) Tahap akhir, setiap soal di *Kahoot* dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah kontek yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal; (5) Jika sudah selesai, copy link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses quiz telah dibuat. (Bunyamin et al., 2020).

Untuk para peserta didik tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan PIN atau LINK yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat quiz. Untuk memainkan *Kahoot* inihanya tiga tahap, yaitu : (1) Jalankan *Kahoot* dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul pin; (2) Peserta didik dapat mengakses langsung *Kahoot.it* dan join dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau nama tim jika digunakan mode group; (3) Tunggu hingga muncul nama peserta didik di montior utama guru. Kemudian klik mulai. (Bunyamin et al., 2020).

Permainan *Kahoot* dalam penelitian ini memanfaatkan platform kuis online. Pembelajaran *Kahoot* di dalam kelas dilaksanakan dengan

cara : (1) Pengajar membuat akun secara gratis di website <https://Kahoot.com/> yang dapat nantinya juga dapat dihubungkan pada akun google; (2) Pengajar membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran; (3) Setelah materi selesai dibuat, pengajar memberikan pin yang diberikan akses oleh *Kahoot* dan meminta peserta didik mengakses laman website <https://Kahoot.it> untuk memasukan pin serta username (untuk lebih menarik dan memudahkan, pengajar dapat menggunakan infocus); (4) Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan yang berupa pilihan ganda; (5) Peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan (akan lebih menarik dan memudahkan menggunakan smartphone); (6) Peserta didik yang memilih menjawab paling cepat dan tepat akan mendapatkan skore yang lebih tinggi, secara kompetitif; (7) Diakhir permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari masing- masing peserta didik di google drive atau langsung di download pada komputernya dalam bentuk spreadsheet, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik pengajar juga dapat memberikan reward ke peserta didik yang mendapatkan skore tertinggi. (Rafnis, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah *Kahoot* yaitu mengakses web <https://Kahoot.com/>, membuat akun pada website tersebut, membuat materi soal pada menu

yang telah disediakan, setelah membuat materi soal pengajar memberikan PIN kepada siswa, pengajar memulai games pembelajaran setelah siswa masuk, setelah siswa semua siswa masuk siswa memilih jawaban yang tepat dengan durasi waktu yang telah ditentukan dan siswa menjawab dengan cepat agar mendapatkan point yang lebih tinggi.

5. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik adalah salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, autentik dan kontekstual. Lebih lanjut, Trianto mengatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Annisa & Rangkuti, 2019).

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Sutirjo dan Mamik Sri Istuti (Hidayah et al., 2015) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan,

keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Menurut Sri Anitah 2009:2.33 dalam (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018) pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dengan melibatkan beberapa mata pelajaran. Prioritas pembelajaran tematik adalah terciptanya pembelajaran bersahabat, menyenangkan dan bermakna. Karakteristik pembelajaran tematik adalah pada siswa, fleksibel tidak ada pemisahan mata pelajaran dan dapat mengembangkan bakat sesuai minat siswa, menumbuhkembangkan kreativitas siswa, kemampuan sosial.

Trianto (2012:85-86) dalam (Solekhah, 2014) menyatakan bahwa secara umum prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan sebagai berikut; Prinsip penggalan tema, merupakan prinsip utama dalam pembelajaran tematik. Dengan demikian dalam penggalan tema tersebut hendaklah memerhatikan beberapa persyaratan antara lain:

- 1) Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran;
- 2) Tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya;

- 3) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak;
- 4) Tema dikembangkan harus mawadahi sebagian besar minat anak;
- 5) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar;
- 6) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat;
- 7) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Tujuan pembelajaran tematik menurut Sutirjo (2004: 23) dalam (Ninla Elmawati Falabiba, 2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak;
- 2) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna;
- 3) Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dan menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja sama, toleransi, komunikasi, serta tanggap terhadap gagasan orang lain;
- 4) Pembelajaran tematik dimaksudkan agar pelaksanaan kegiatan

belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan utuh;

- 5) Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu mempertimbangkan beberapa hal antara lain alokasi waktu setiap tema, memperhitungkan banyak dan sedikitnya bahan yang ada di lingkungan;
- 6) Memilih tema yang terdekat dengan anak dan aktual;
- 7) Lebih mengutamakan kompetensi dasar yang akan dicapai daripada tema.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Majid, (2014: 89-90) mengemukakan beberapa karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu, sebagai berikut :

- 1) Berpusat pada peserta didik;
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik;
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas;
- 4) Penyajian konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses mata pelajaran;
- 5) Bersifat fleksibel;
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Selanjutnya, menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2010: 61-63) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik, sebagai berikut :

- 1) Holistik suatu gejala, atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak;
- 2) Bermakna, pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar-skemata yang dimiliki oleh siswa, yang pada gilirannya nanti, akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari;
- 3) Otentik, pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari;
- 4) Aktif, pembelajaran terpadu menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah:

- 1) Berpusat pada siswa;
- 2) Memberikan pengalaman langsung,
- 3) Pemisahan pelajaran tidak begitu jelas,
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran,
- 5) Bersifat fleksibel,
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

d. Langkah – Langkah Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Kemendikbud dalam Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu (2013: 8-9) (Ninla Elmawati Falabiba, 2019) langkah-langkah pembelajaran tematik terpadu adalah sebagai berikut:

1) Invitasi/apersepsi

Pada tahap ini guru melakukan brainstorming dan menghasilkan kemungkinan topik untuk penyelidikan. Topik dapat bersifat umum atau khusus, tetapi harus mampu menimbulkan minat siswa dan memberikan wilayah yang cukup untuk penyelidikan. Apersepsi dalam kehidupan dapat dilakukan, yaitu dengan mengaitkan peristiwa yang telah diketahui siswa dengan materi yang akan dibahas. Dengan demikian, tampak adanya kesinambungan pengetahuan karena diawali dari hal-hal yang telah diketahui siswa sebelumnya dan ditekankan pada keadaan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual).

2) Eksplorasi

Pada tahap ini siswa di bawah bimbingan guru mengidentifikasi topik penyelidikan. Pengumpulan data dan informasi selengkap-lengkapny tentang materi dapat dilakukan dengan bertanya (wawancara), mengamati, membaca, mengidentifikasi, serta menganalisis (menalar) dari sumber-sumber langsung (tokoh, obyek yang diamati) atau sumber tidak langsung misalnya buku, Koran, atau sumber-sumber lainnya.

3) Mengusulkan penjelasan/solusi

Pada tahap ini seluruh informasi, temuan, sintesa yang telah dikembangkan dalam proses penyelidikan dibahas dengan teman secara berpasangan ataupun dalam kelompok kecil. Saling mengkomunikasikan hasil temuan, menguji hipotesis kemudian melaporkan atau menyajikannya di depan kelas untuk menggambarkan temuan setelah pembahasan. Pada tahap ini adalah tahap proses pembentukan konsep yang dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan dan metode. Misalnya pendekatan keterampilan proses, life skill, demonstrasi, eksperimen, diskusi kelompok, bermain peran dan lain-lain.

4) Mengambil tindakan

Berdasarkan temuan yang dilaporkan siswa menindaklanjuti dengan menyusun simpulan serta penerapan dari temuan-temuannya. Hal ini bertujuan untuk mengungkap pengetahuan dan penguasaan dan penguasaan siswa terhadap materi dapat dilakukan melalui evaluasi. Evaluasi merupakan suatu bentuk pengukuran atau penilaian terhadap suatu hasil yang telah dicapai. Evaluasi meliputi:

- a) Pemahaman konsep dan prinsip sains dalam kehidupan sehari-hari;
- b) Penerapan konsep dan keterampilan sains dalam kehidupan sehari-hari;
- c) Penggunaan proses ilmiah dalam pemecahan masalah.

- d) Pembuatan keputusan yang didasarkan pada konsep-konsep ilmiah;
- e) Penilaian pembelajaran tematik menggunakan lima domain, yaitu;
- f) Konsep, meliputi penguasaan konsep dasar, fakta, dan generalisasi;
- g) Proses, penggunaan proses ilmiah dalam menemukan konsep pada saat penyelidikan (*eksplorasi*)
- h) Aplikasi, penggunaan konsep dan proses dalam situasi yang baru atau dalam kehidupan;
- i) Kreativitas, pengembangan kuantitas dan kualitas pertanyaan, penjelasan, dan tes untuk memvalidasi penjelasan secara *personal*;
- j) Sikap, mengembangkan sikap positif.

Menurut Trianto (2007:15) model pembelajaran tematik memiliki tiga langkah atau tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Tim Puskur (2007:10) yang menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran tematik di SD meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan pelaksanaan/perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap penilaian atau evaluasi. Adapun kelebihan dari sintak model pembelajaran terpadu adalah bersifat luwes dan fleksibel. Artinya, bahwa sintak dalam pembelajaran terpadu dapat

diakomodasikan dari berbagai model pembelajaran yang dikenal dengan istilah setting atau merekonstruksi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran tematik yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

e. Keunggulan Pembelajaran Tematik Terpadu

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tematik terpadu memiliki berbagai keunggulan. Menurut Majid (2014:92) menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan pembelajaran tematik terpadu, sebagai berikut :

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak;
- 2) Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik;
- 3) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lama;
- 4) Pembelajaran terpadu menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan social peserta didik;
- 5) Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis. Dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan/lingkungan riil peserta didik;
- 6) Pembelajaran terpadu dirancang bersama dapat meningkatkan kerja sama antarguru bidang kajian terkait, guru dengan peserta didik,

peserta didik dengan peserta didik, peserta didik/guru dengan narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dalam konteks yang lebih bermakna.

Kemudian, Menurut Daryanto dan Sudjendro (2014 : 85-86), pembelajaran tematik terpadu memiliki keunggulan diantaranya :

- 1) Lebih mudah memusatkan perhatian peserta didik pada sebuah tema;
- 2) Dapat mempelajari berbagai kompetensi dasar dalam sebuah tema;
- 3) Pembelajaran lebih berkesan dan mendalam;
- 4) Kompetensi dasar dikaitkan dengan pengalaman peserta didik, sehingga pembelajaran lebih bermakna;
- 5) Pembelajaran lebih menggairahkan karena peserta didik mampu berkomunikasi dengan kehidupannya;
- 6) Waktu lebih efisien karena melalui satu tema beberapa mata pelajaran sekaligus dapat dipelajari;
- 7) Lebih bermanfaat karena materi berbasis tema yang jelas dan dekat dengan lingkungan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki berbagai keunggulan yaitu mampu meningkatkan kerja sama antar guru dengan guru, guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik atau guru dengan narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata dan sesuai dengan tingkat perkembangan

siswa , dan dalam konteks yang lebih bermakna.

6. Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

a. Pengertian RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu kali pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran Siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar.

Perencanaan pembelajaran merupakan langkah yang sangat penting sebelum pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan yang matang diperlukan supaya pelaksanaan pengembangan berjalan secara efektif. PP Nomor 19 tahun 2005 yang berkaitan dengan standar proses, mengisyaratkan bahwa guru diharapkan dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah jalur formal, baik yang menerapkan sistem paket maupun sistem kredit semester (SKS). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), artinya rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup RPP paling

luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih. Apribn, 2011:1 dalam (Sutardi, 2017).

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan salah satu perangkat dalam sebuah proses belajar mengajar yang harus disiapkan oleh guru. Guru wajib memiliki kompetensi dalam menyusun RPP sesuai dengan ketentuan pemerintah. RPP menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar. Tanpa perencanaan pelaksanaan suatu kegiatan akan mengalami kesulitan bahkan kegagalan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. (Tri Yuhandika, Nursalim, 2021).

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) adalah rencana pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru atau pendidik sebelum mengajar. Dalam hal ini RPP yang digunakan menggunakan RPP kurikulum 2013. RPP kurikulum 2013 berisi tentang KI dan KD kemudian penjabaran dari Indikator yang mempertimbangkan kemampuan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dalam kegiatan pembelajaran harus sesuai langkah-langkah pembelajaran dan ada pendidikan karakter yang muncul. ("RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Adalah," 2017).

Menurut (Irnawati, 2013) mengatakan bahwa RPP adalah proses penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran, serta penilaian

dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sejalan menurut Rachmawati (2015) RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu mengacu pada silabus.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan RPP merupakan proses penyusunan materi pembelajaran satu pertemuan atau lebih yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar.

b. Tujuan RPP

RPP yang disusun oleh guru digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran. RPP bertujuan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman dalam (Sutardi, 2017) tujuan RPP adalah:

- 1) Memberikan landasan pokok bagi guru dan siswa dalam mencapai kompetensidasar dan indikator yang telah ditetapkan;
- 2) Memberikan gambaran mengenai acuan kerja jangka pendek dalam setiap pertemuan;
- 3) Mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan hasil proses pembelajaran;

- 4) Melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai acuan kerja yang logis dan sistematis;
- 5) Karena disusun dengan menggunakan pendekatan sistem, memberi pengaruh terhadap pengembangan individu siswa.

Tujuan rencana pelaksanaan pembelajaran adalah untuk: (1) mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil proses belajar-mengajar; (2) dengan menyusun rencana pembelajaran secara profesional, sistematis dan berdaya guna, maka guru akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana (Kunandar, 2011: 264).

Selanjutnya (Rozaq, 2011) mengatakan bahwa tujuan RPP adalah:

- 1) Mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar;
- 2) Dengan menyusun rencana pembelajaran secara profesional, sistematis, dan berdaya guna, maka guru akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa RPP menjadi pedoman bagi guru dan siswa dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan,

mempermudah dalam mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari RPP yaitu untuk mempermudah guru melakukan proses belajar mengajar, agar proses belajar mengajar menjadi terstruktur dan juga memperlancar jalannya proses belajar mengajar.

c. Komponen RPP

RPP merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Menurut Muslich dalam (Irnawati, 2013) komponen RPP sebagai berikut :

- 1) Perumusan tujuan pembelajaran;
- 2) Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar;
- 3) Pemilihan sumber belajar/media pembelajaran;
- 4) Skenario/kegiatan pembelajaran;
- 5) Penilaian hasil belajar.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa komponen RPP adalah :

- 1) Perumusan tujuan pembelajaran;
- 2) Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar;
- 3) Pemilihan sumber belajar/media pembelajaran;
- 4) Skenario/kegiatan pembelajaran;
- 5) Penilaian hasil belajar.

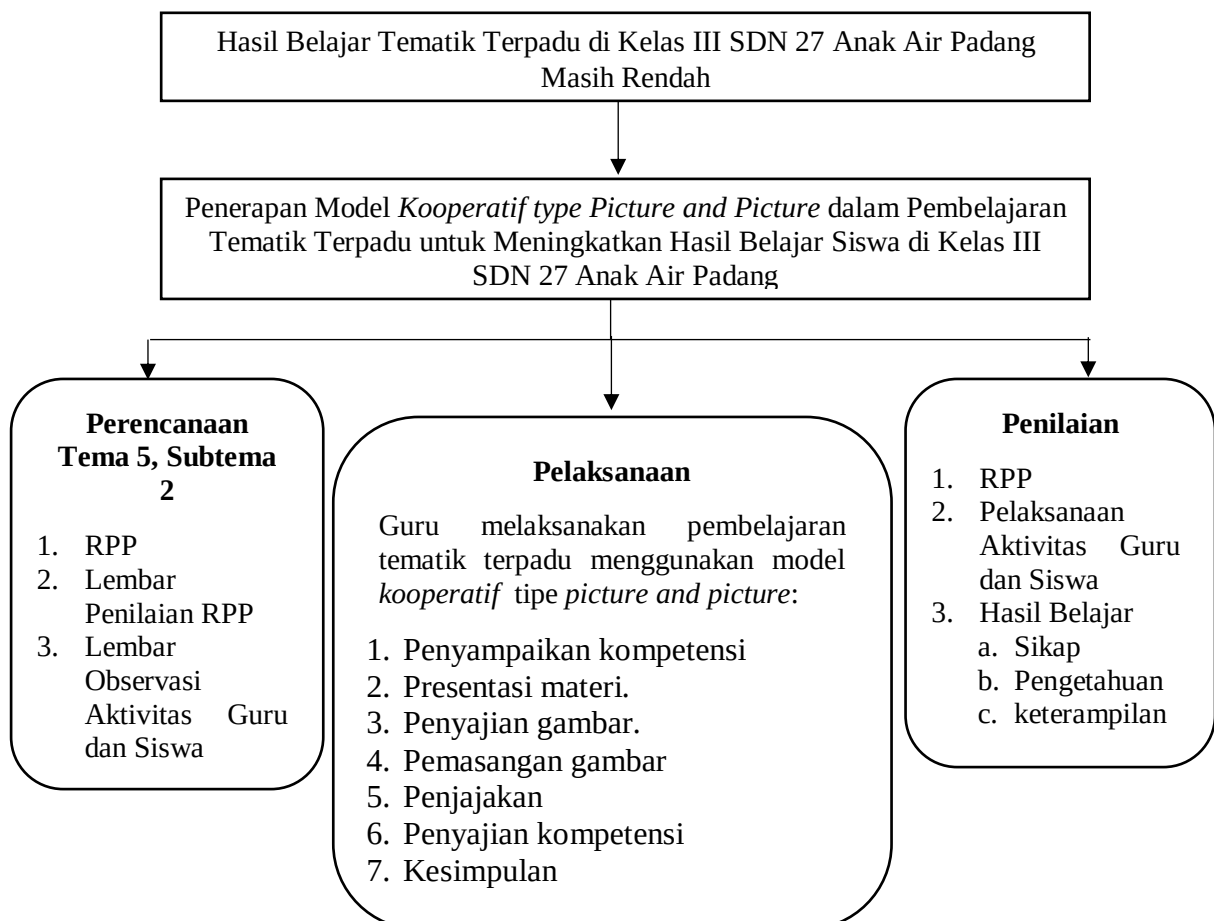
B. Kerangka Teori

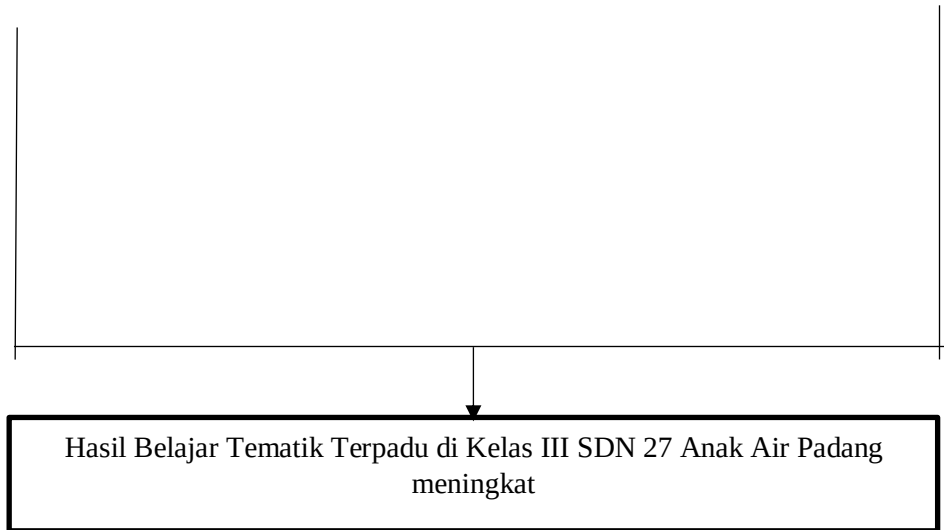
Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang kompleks dikarenakan pembelajaran ini menggabungkan beberapa bidang studi dalam satu pembelajaran. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, guru perlu menggunakan model dalam proses pembelajarannya yang salah satu jenis modelnya adalah *kooperatif type Picture and picture*.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam penerapan model *Picture and picture* adalah sebagai berikut: (Prihatiningsih & Setyanigtyas, 2018):

1. Penyampaian kompetensi
2. Presentasi materi.
3. Penyajian gambar.
4. Pemasangan gambar
5. Penjajakan
6. Penyajian kompetensi
7. Kesimpulan

Bagan 2.1 Kerangka Teori





BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dari hasil analisis data hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Picture and picture* dengan media *Kahoot*, dapat diambil kesimpulan :

1. Terjadi peningkatan yang lebih baik dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot* Pada pembelajaran tematik terpadu di siklus I pertemuan 1 adalah 77,78% dengan kriteria cukup (C) dan siklus 1 pertemuan 2 menjadi 86,11% dengan kriteria baik (B) kemudian semakin meningkat pada siklus II menjadi 94,44% dengan kriteria amat baik (A).
2. Terjadi peningkatan pada proses pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot*, yaitu peningkatan yang lebih baik dalam aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot*. Dalam hal ini, aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 83,33% dengan kriteria baik (B). Kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 88,89% dengan kriteria baik (B). Dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 97,22% dengan

kriteria sangat baik (A). Pada aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 adalah
75% dengan

kriteria cukup (C) dan siklus I pertemuan 2 adalah 86,11% dengan kriteria baik (B), dan meningkat pada siklus II menjadi 94,44% dengan kriteria sangat baik (A).

3. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot*, Dalam hal ini, rata-rata aspek pengetahuan dan keterampilan siklus I adalah 66,72 dengan predikat kurang (D). Kemudian terjadi peningkatan rata-rata aspek pengetahuan dan keterampilan pada siklus II menjadi 90,4 dengan predikat sangat baik (A).

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran untuk dipertimbangkan dalam meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu, yaitu:

1. Pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot* layak dipertimbangkan oleh guru terutama ditingkat SD untuk menjadi model pembelajaran alternatif dan referensi dalam memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran guna meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar.
2. Untuk menerapkan model Pembelajaran kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot* dalam pembelajaran, sebaiknya guru terlebih dahulu memahami langkah-langkah dalam proses pembelajaran

dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot*.

3. Bagi pembaca, hendaknya dapat menambah wawasan tentang pelaksanaan model Pembelajaran kooperatif Tipe *Picture and Picture* dengan Media *Kahoot* dan dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam pembelajaran tematik terpadu serta harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- AMIR, N. F., MAGFIRAH, I., MALMIA, W., & TAUFIK. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Uniqbu Journal of Social Sciences*, 1(2), 22–34.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>.
- Annisa, N., & Rangkuti, M. (2019). *Desain Model Pembelajaran Tematik*. 10(4). <https://doi.org/10.31227/osf.io/yv5u2>.
- Anwar, C. (2017). *Meki saputra*. 2017.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.
- Bunyamin, C. A., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 3(1), 43–50.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Daryanto dan Sudjendro, H. (2014). *Siap Menyongsong Kurikulum 2013*. Gava Media.
- Esti, E. (2020). Pengaruh Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kelas X Makassar pada Materi Virus. *Human Relations*, 3(1), 1–8. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=bth&AN=92948285&site=eds-live&scope=site%0Ahttp://bimpactassessment.net/sites/all/themes/bcorp_impact/pdfs/em_stakeholder_engagement.pdf%0Ahttps://www.glo-bus.com/help/helpFiles/CDJ-Pa.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.

- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>.
- Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (1967). Dasar - dasar proses belajar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–9.
- Hidayah, N., Pgmi, J., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (2015). Tematik Sd. *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 34–49.
- Irnawati. (2013). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 Melalui Pendamping di SMP Negeri 7 Medan Tahun wajaran 2015-2016. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., III(01), 5–48.
- Istarani, 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)* . Medan : Media Persada.
- Jaelani, A. (2015). Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (Mi). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>.
- Jaya, I. K. P., Putra, I. K. A., & Darsana, I. W. (2014). Model Pembelajaran Picture and Picture Berpengaruh Berbantuan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA kelas V SD Gugus Budi Utomo. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–9.
- Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Kemendikbud.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Raja Wali Press.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mislinawati., M., & Nurmasiyah., N. (2018). Kendala Guru Dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 Pada Sd Negeri 62 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 22–32. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12194>.

- Mulyasa. (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mundziroh, S., Sumarwati, S., & Saddhono, K. (2013). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Metode Picture and Picture Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 1(2), 318–327.
- Mustafa, P. S. dkk. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*.
- Ninla Elmawati Falabiba. (2019). *pembelajaran tematik terpadu*. 10–30.
- Perkasa, T. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif “KAhoot” Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar (Penelitian Kuasi Eksperimen di kelas V SD Negeri Giriharja 01 Tahun Ajaran 2019/2020) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Praseptia, D. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(5), 3018–3025.
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441>.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7. http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf.
- Rafiq, N. (2010). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Falasifa*, 1(1), 1–14.
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK):

- Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65.
<https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>.
- Rozaq, M. I. (2011). *Kesesuaian Rencana Pembelajaran (RPP) dengan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jepang di Kelas X SMA*. 1–9.
- RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) adalah. (2017). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4–7.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran tematik terpadu : teori, praktik dan penilaian / oleh, Dr. Rusman, M.Pd. | OPAC Perpustakaan Nasional RI*.
- Sari, M. & D. L. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Picture dan Picture Make A Match Ditinjau dari Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Kelas 4 SD Gugus Mawar-Suruh. *Scholaria*, 5, 82–99.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Literasi ICT Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417–422.
- Solekhah, S. (2014). *Implementasi Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah Program Khusus Kota Barat Surakarta*.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar. *Prosiding*, 6(November), 28–36.
<http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/1192>.
- Suprijono, A. (2010). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi. *Kumpulan Metode Pembelajaran*, 41–79.
- Sutardi. (2017). Peningkatan Kompetensi Menyusun RPP Melalui Bimbingan Berkelanjutan Guru SD. *Manajer Pendidikan*, 11(4), 355–358.

- Suwandi, B. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Finish.Pdf* (p. 128).
- Tri Yuhandika, Nursalim, A. F. (2021). *Pengembangan Rencana Pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. 7(Cic), 1–5.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B, D. (2012). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Bumi Aksara.
- Wahidin. 2011. *Picture and Picture*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yuniati, S., & Prayoga, S. (2019). Pengaruh Manajemen Perencanaan Pembelajaran Terhadap Kinerja Guru SMA Negeri di Kota Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i2.1811>.