

**PERBANDINGAN PRESTASI BELAJAR *PICTURE AND PICTURE*
DENGAN *GUESS THE WORD* SMAN 1 PADANG CERMIN**

(JURNAL)

Oleh

MERISA MAYASARI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

**PERBANDINGAN PRESTASI BELAJAR *PICTURE AND PICTURE*
DENGAN *GUESS THE WORD* SMAN 1 PADANG CERMIN**

Merisa Mayasari¹, Yarmaidi², Rosana³

*The purpose of this research is find the difference between the average value of learning achievement of students who are taught by using this learning model *Picture and Picture* and *Guess The Word* on the subjects of geography in SMAN 1 Padang Cermin. This research uses experimental methods with quasi experimental design. The sample in this study were taken randomly. Data collection techniques used are observation, documentation, and data test. Results of this research show that there are differences in the average value of learning achievement of students who are taught by using this learning model *Picture and Picture* and *Guess The Word*. The average value of learning achievement of students who are taught with the use of *Guess The Word* learning model is higher than students who are taught by using the teaching models *Picture and Picture*.*

Keywords: geography learning achievement, guess the word, picture and picture

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Guess The Word* pada mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Padang Cermin. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain eksperimen semu. Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, dokumentasi dan tes data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Guess The Word*. Nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Guess The Word* ini lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*.

Kata kunci: *guess the word, picture and picture*, prestasi belajar geografi

Keterangan :

¹ : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Unila

² : Pembimbing I

³ : Pembimbing II

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat akan perkembangan. Tujuan pendidikan ini diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik, berilmu, kreatif, mandiri, berkarakter, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab, sehingga peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapinya (Trianto, 2009:1). Pengertian pendidikan menurut Hamzah Uno (2008:3) pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan peserta didiknya untuk suatu profesi atau jabatan tertentu, melainkan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan cara-cara yang baik.

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, tetapi diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Tetapi sistem pendidikan yang dimiliki dan dilaksanakan di Indonesia belum dapat menghasilkan tenaga-tenaga pembangunan yang terampil, kreatif dan aktif sesuai dengan tuntutan zaman saat ini. Hal ini merupakan suatu permasalahan yang sedang dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia. Permasalahan yang lain adalah bagaimana meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan mutu prestasi belajar siswa. Dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional tersebut, terdapat sejumlah mata pelajaran yang pokok dan pendukung. Salah satu mata pelajaran yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Geografi.

Menurut Yatim Riyanto (2010:21) kegiatan belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang kompleks dan saling berkaitan, dimana peranan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung sangatlah berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam kegiatan belajar mengajar ini, penggunaan model yang tepat sangatlah diperlukan oleh guru guna mencapai keberhasilan saat pembelajaran di kelas berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Geografi kelas X SMA Negeri 1 Padang Cermin mengenai prestasi belajar Geografi siswa, diperoleh keterangan bahwa prestasi belajar Geografi untuk kelas X masih sangat rendah dan belum memenuhi standar nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu ≥ 60 . Prestasi belajar Geografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Padang Cermin yang rendah tersebut, diduga karena penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi pada saat proses belajar berlangsung.

Proses belajar mengajar yang telah diterapkan sebelumnya oleh guru Geografi di SMA Negeri 1 Padang Cermin yaitu guru datang ke kelas dan menjelaskan sedikit materi yang akan dibahas atau dipelajari, setelah itu guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4 – 5 orang. Kemudian guru menyuruh siswa untuk mengerjakan bahan diskusi sesuai materi yang diberikan oleh masing-masing kelompok dan dituliskan di kertas. Setelah diskusi berlangsung, beberapa perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Siswa yang lain menyimak dan jika ada yang kurang

dimengerti, guru akan memberi penjelasan. Cara belajar yang demikian dilakukan terus-menerus oleh guru Geografi sehingga kurang menarik dan kurang cocok untuk diterapkan pada semua pokok bahasan. Hal tersebut menyebabkan para siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran Geografi sehingga prestasi belajar para siswa tidak meningkat. Guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran mana yang tepat untuk digunakan pada pokok bahasan tertentu.

Dari uraian di atas, maka peneliti ingin mencoba untuk menerapkan dua model pembelajaran diantaranya model pembelajaran *Picture and Picture* dan model pembelajaran *Guess The Word*. Penerapan kedua model pembelajaran ini dilakukan pada pokok bahasan Atmosfer, dimana materi yang akan disampaikan diantaranya adalah lapisan atmosfer, cuaca dan iklim, serta pembagian iklim. Bila dilihat dari pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* dan model pembelajaran *Guess The Word* ini, cocok untuk diterapkan pada pokok bahasan Atmosfer. Adapun bentuk pelaksanaan dari model pembelajaran *Picture and Picture* diantaranya dapat melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis karena pada model pembelajaran *Picture and Picture* ini siswa diminta untuk memasang gambar-gambar sesuai urutan yang logis, selain itu juga membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktek berpikir. Siswa juga dilibatkan langsung dalam perencanaan dan pengelolaan kelas sehingga siswa dituntut untuk dapat aktif di dalam proses belajar mengajar.

Adapun pelaksanaan dari model pembelajaran *Guess The Word* diantaranya dapat meningkatkan daya berpikir siswa karena siswa dituntut untuk menjawab suatu kata yang membutuhkan pikiran kritis peserta didik dan pembelajaran dilakukan lebih menarik karena menggunakan media kartu sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan, serta pembelajaran akan lebih berkesan dan siswa dapat menyerap materi yang telah diberikan dari penerapan model pembelajaran *Guess The Word* ini.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* dan model pembelajaran *Guess The Word* yang dianggap cocok untuk diterapkan pada pokok bahasan Atmosfer, dan dalam rangka untuk meningkatkan prestasi belajar Geografi siswa karena penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dengan Model Pembelajaran *Guess The Word* pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 1 Padang Cermin Kabupaten Pesawaran Tahun Ajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan rata-rata prestasi belajar Geografi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan model pembelajaran *Guess The Word*. Dimana menurut penjelasan dari Sugiyono dalam bukunya (2010:107) metode penelitian eksperimen dapat

diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Ekperimental Design*. Desain digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2010:114).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik observasi yaitu dengan cara mengadakan pengamatan langsung melalui proses belajar mengajar dengan siswa, teknik dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data mengenai nilai ujian pada semester sebelumnya, data jumlah guru dan siswa, data lokasi penelitian, serta data kondisi sekolah, dan teknik tes data yang diperoleh dari nilai rata-rata dua kali tes formatif dengan menggunakan jenis soal pilihan ganda. Hasil uji coba soal akan dianalisis reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukarannya dengan menggunakan program *Anates 4.0.9*. berdasarkan hasil uji coba instrumen, maka soal yang digunakan untuk *pre-test* adalah sebanyak 10 soal dan untuk *post-test* adalah sebanyak 20 soal pilihan ganda.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* dan model pembelajaran *Guess The Word* yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada pokok bahasan Atmosfer. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua kelas eksperimen, yaitu kelas X_1 dan kelas X_2 . Masing-masing kelas tersebut mendapat perlakuan yang berbeda, untuk kelas X_1 diterapkan model pembelajaran *Picture and Picture* dan untuk kelas X_2 diterapkan model pembelajaran *Guess The Word*. Sebelum diterapkannya kedua model pembelajaran tersebut

pada pertemuan pertama, akan diberikan *pre-test* pada masing-masing kelas eksperimen dan pada akhir pelajaran pada pertemuan ketiga, akan diberikan *post-test*. Data yang didapatkan dari *pre-test* dan *post-test* akan dilihat rata-ratanya, kemudian akan dilihat perbedaannya satu sama lain.

Pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* pada kelas eksperimen pertama, peneliti memberikan penjelasan secara singkat tentang lapisan atmosfer. Sebelum penerapan kegiatan pembelajaran *Picture and Picture* dimulai, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang lapisan Atmosfer selama beberapa menit. Setelah siswa selesai berdiskusi, peneliti memulai pembelajaran *Picture and Picture*. Peneliti memperlihatkan gambar-gambar mengenai lapisan atmosfer kemudian memanggil perwakilan dari siswa secara bergantian maju ke depan kelas untuk memasang gambar-gambar menjadi urutan yang logis.

Pelaksanaan model pembelajaran *Guess The Word* pada kelas eksperimen kedua, peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan penjelasan secara singkat tentang lapisan Atmosfer. Sebelum penerapan model pembelajaran *Guess The Word* dimulai, peneliti telah menyiapkan media kartu berukuran 10x10cm yang berisi teka-teki dan kartu berukuran 5x2cm yang berisi jawaban. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi selama beberapa menit. Setelah siswa selesai berdiskusi, peneliti memanggil dua orang siswa untuk maju ke depan kelas. Siswa pertama diberi kartu yang berisi teka-teki dan siswa kedua diberi kartu yang

berisi jawaban. Siswa pertama membacakan isi teka-teki dan siswa kedua harus menebaknya dan jawaban harus sama seperti yang telah tertulis pada kartu jawaban yang ditempelkan di dahinya. Jika jawaban benar, siswa boleh duduk dan jika jawaban salah, siswa berdiri di depan kelas. Kemudian siswa yang membacakan teka-teki berpindah posisi menjadi siswa yang akan menjawab pertanyaan. Begitu seterusnya hingga pembelajaran berakhir.

Pengujian hipotesis diawali melalui uji normalitas dan homogenitas varian. Uji normalitas dan uji homogenitas varian menunjukkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan kedua kelas memiliki varian yang sama atau homogen. Oleh karena itu, uji perbedaan rata-rata pada penelitian ini menggunakan *t-test* (uji-t) dengan menggunakan program *SPSS Versi 17.0 For Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai rata-rata prestasi belajar geografi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbeda dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Guess The Word*. Nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Guess The Word* lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran *Picture and Picture*. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran *Guess The Word* dengan menggunakan media kartu yang berisikan teka-teki dan jawaban, serta bentuk pelaksanaan yang menarik perhatian siswa sehingga siswa mengalami kemudahan dan tidak

merasa jenuh atau bosan dalam memahami isi materi.

Model pembelajaran *Guess The Word* memiliki kelebihan dalam penerapannya. Adapun contoh aktivitas dari pembelajaran *Guess The Word* dalam Suyatno (2009:71) adalah guru menyiapkan kartu, sajian materi pokok, siswa membaca materi lengkap pada wacana, guru memanggil dua orang siswa secara bergantian untuk membacakan teka-teki ataupun menjawab pertanyaan yang ada pada kartu, jika jawaban benar maka siswa boleh duduk, jika tidak siswa dihukum berdiri di depan kelas hingga permainan berakhir, begitu seterusnya. Siswa yang mendapat kartu yang berisi jawaban tidak boleh melihat isi jawaban tersebut, melainkan harus menebak teka-teki yang dilontarkan oleh rekannya. Hal tersebut dapat meningkatkan daya berpikir siswa karena siswa dituntut untuk menjawab suatu kata yang membutuhkan pikiran kritis peserta didik. Setelah itu guru membimbing kesimpulan, refleksi, evaluasi. Langkah-langkah pembelajaran *Guess The Word* ini lebih sesuai dengan karakter siswa dikelas, dimana siswa lebih cenderung cepat bosan dalam mengikuti pelajaran jika seorang guru tidak melakukan suatu perubahan cara mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan.

Pelaksanaan model pembelajaran *Guess The Word* ini ketika siswa diberikan bahan diskusi dan saat diskusi berlangsung, siswa terlihat lebih kondusif dan serius. Diskusi dilakukan dalam beberapa menit kemudian perwakilan kelompok secara bergantian maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa terlihat antusias dan mem-

perhatikan dengan serius penjelasan materi yang disampaikan oleh temannya. Hal ini dikarenakan siswa tidak ingin mendapat hukuman jika tidak dapat menjawab teka-teki yang nanti akan diberikan pada model pembelajaran *Guess The Word* ini.

Setelah kegiatan presentasi dilakukan, peneliti memanggil dua orang siswa secara acak untuk maju ke depan kelas. Siswa pertama akan mendapat kartu yang berisi teka-teki dan siswa kedua akan mendapat kartu yang berisi jawaban. Saat dua orang perwakilan siswa maju ke depan kelas untuk membacakan dan menjawab teka-teki, siswa yang lain antusias dan memberikan semangat kepada siswa kedua agar dapat menjawab teka-teki dengan benar. Terbukti tidak ada siswa yang mendapat hukuman karena mereka dapat menjawabnya dengan benar. Mereka menganggap penerapan model *Guess The Word* ini layaknya kuis tebak kata yang ada di televisi, jadi para siswa terlihat sangat bersemangat. Dari keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Guess The Word* ini, maka materi yang disampaikan dapat melekat di ingatan siswa dan materi bisa dipahami dengan baik oleh siswa. Sehingga ketika diberikan soal *post-test*, siswa dapat mengaplikasikan materi yang diserap dengan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal tersebut menyebabkan hasil prestasi belajar para siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Guess The Word* ini lebih tinggi dibandingkan prestasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*.

Pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Picture and*

Picture siswa hanya memasang gambar sesuai urutan yang logis dan siswa hanya dituntut memiliki alasan atau dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut. Dalam proses pembelajarannya hanya bertukar pikiran dengan teman sebangku dan menjelaskan urutan gambar. Walaupun penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* ini menggunakan media gambar yang dapat menarik perhatian siswa, namun pada kegiatan pembelajarannya tidak terdapat unsur permainan yang menyenangkan seperti yang ada pada model pembelajaran *Guess The Word*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar Geografi siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Guess The Word*. Dilihat dari perbedaan prestasi belajar Geografi dari penerapan kedua model pembelajaran ini, nilai rata-rata prestasi belajar Geografi siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Guess The Word* lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran *Picture and Picture*.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamzah Uno. 2008. *Evaluasi Pendidikan:Prinsip dan Operasionalnya*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan:Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Masmedia Buana Pustaka, Sidoarjo.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana, Jakarta.

Yatim Riyanto. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Prenada Media, Jakarta.