

Penerapan Model *Picture and Picture* Berbantuan Media *Puzzle* Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Siswa

Rahayu Pratiwi

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
rahayuptw84@gmail.com

Dwi Anggraini

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
dwianggraini@unib.ac.id

Abstract

The research aims to improve the attitude of responsibility and learning outcomes of fourth grade students at SDN 097 North Bengkulu by applying the picture and picture type cooperative model assisted by puzzle media. This research is Classroom Action Research with research subjects totaling 18 students. The instruments used were observation sheets and tests and used the formula for the average score, the highest score, the lowest score, the difference between the scores and the range of values for each data criterion. Test data was analyzed using the formula for average value and percentage of classical learning. The average result of the application of the cooperative model type picture and picture assisted by the first cycle puzzle media was 43.75 in the sufficient category and increased to 69.5 in the very good category. The average result of the attitude of responsibility in the first cycle was 8.5 in the sufficient category and increased to 14.09 in the very good category. The learning outcomes for PPKn subjects on average in cycle I was 69.72 classical completeness 55.55% and increased to 74.67 classical completeness 88.89% in cycle II. The learning outcomes for Indonesian subjects in cycle I averaged 69.36 classical completeness 61.11% and increased to 76.67 classical completeness 88.89% in cycle II. The learning outcomes of IPS subjects in cycle I averaged 70.61 classical completeness 55.55% and increased to 76.25 classical completeness 94.44% in cycle II. The conclusion of the application of the cooperative model type picture and picture assisted by media puzzles can increase the attitude of responsibility and student learning outcomes in thematic learning in class IV SDN 097 North Bengkulu.

Keywords: Puzzle, Picture And Picture, Responsibility, Learning Outcomes.

Pendahuluan

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran. Menurut (Ibadullah Malawi, 2017) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menghubungkan berbagai

gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan (Rusman, 2017). Dalam pembelajaran tematik terpadu, siswa dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan konsep dengan mata pelajaran, maka pembelajaran tematik terpadu lebih menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Tanggung jawab memiliki peranan yang penting dalam upaya meningkatkan pembelajaran tematik terpadu. Hal ini dikarenakan dengan memiliki sikap tanggung jawab siswa akan melaksanakan kewajiban dan tugasnya dengan sungguh-sungguh atau memiliki sikap menjaga komitmen. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Muhammad Yaumi, 2018) yang menyatakan bahwa tanggung jawab adalah suatu tugas atau kewajiban untuk menyelesaikan tugas dengan penuh kepuasan yang memiliki konsekuensi hukuman terhadap kegagalan.

Menumbuhkan tanggung jawab ini tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran baik ketika pembelajaran di rumah maupun pembelajaran di sekolah. Melalui pembelajaran di sekolah, siswa dididik oleh guru untuk berperilaku positif. Menumbuhkan tanggung jawab pada siswa juga memberikan dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Yaumi, 2016) siswa yang memiliki sikap tanggung jawab akan lebih aktif serta rajin dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas pada tanggal 17 Januari 2022 di SDN 097 Bengkulu Utara ditemukan beberapa permasalahan yang dialami pada masa new normal covid 19 ini adalah (1) ketika mengerjakan tugas kelompok hanya 50 % dari jumlah anggota kelompok yang berkontribusi aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, (2) terdapat 10 siswa tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas, (3) terdapat 8 siswa yang mencontek saat mengerjakan tugas.

Selain kurangnya tanggung jawab, siswa juga kurang memahami materi secara mendalam. Hal ini ditunjukkan dari hasil akhir semester I. Terdapat tiga mata pelajaran yang hasil belajarnya rendah yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS. Banyak siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran tersebut, sedangkan pada mata pelajaran lain 75 % siswa sudah mencapai KKM. Perolehan rata-rata pada mata pelajaran PPKn 67,66 disertai presentase ketuntasan belajar 44,44 %, perolehan rata-rata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 68,88 disertai presentase ketuntasan belajar 50 %, dan perolehan rata-rata pada mata pelajaran IPS 65,16 disertai presentase ketuntasan belajar 38,88 %.

Peneliti melihat bahwa penyebab dari permasalahan tersebut adalah karena guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga guru belum menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran.

Permasalahan di atas harus segera diselesaikan salah satu solusi yang akan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle*. Menurut (Chotimah, 2018) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi gambar yang logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran yang memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbeda dengan media gambar karena pada pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* ini berupa gambar yang belum tersusun secara berurutan yang nantinya akan diurutkan oleh siswa, sedangkan media gambar adalah gambar utuh yang digunakan oleh guru dalam proses belajar. (Kaharuddin, 2020) juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* ini juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa karena guru akan bereaksi tentang logika yang dipakai siswa dalam memahami gambar.

Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* cocok untuk mengatasi masalah kurangnya tanggung jawab dan hasil belajar siswa di SDN 097 Bengkulu Utara. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuliastanti & Zuhdi, 2014) menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*. Pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* memberikan nuansa belajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif, antusias, dan bersemangat dalam belajar.

Pembelajaran akan lebih optimal apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah dalam menyalurkan informasi kepada siswa. Menurut (Yaumi, 2019) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang digunakan pendidik untuk menyajikan pesan dan memfasilitasi siswa mencapai tujuan pembelajaran. Peralatan fisik yang dimaksud berupa benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran adalah media *puzzle*. Media *puzzle* adalah tidak hanya menyusun kepingan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh, tetapi juga dapat berupa kepingan *puzzle* yang berbentuk tulisan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Indriana, 2011) yang menyatakan bahwa *puzzle* adalah salah satu permainan untuk menyatukan kepingan *puzzle*. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan untuk membentuk sebuah gambar yang utuh atau tulisan yang telah ditentukan. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widiana et al., 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Dengan penggunaan media *puzzle* ini dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Hasil penelitian yang pernah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* adalah penelitian yang dilakukan oleh (Widiana et al., 2019) yang menunjukkan bahwa sudah melakukan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle*. Hasil penelitiannya menunjukkan hasil belajar tematik peserta didik di prasiklus hanya 3 peserta didik (11%) yang tuntas dari 27 peserta didik, pada siklus 1 hanya 10 peserta didik (37%) yang tuntas dari 27 peserta didik, sedangkan pada siklus 2 mencapai 100% yang mendapat nilai tuntas yaitu 27 peserta didik. Artinya, proses pembelajaran dengan model *Picture and Picture* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, namun terdapat perbedaan yaitu pada aspek, mata pelajaran, dan subjek yang akan diuji. Pada penelitian sebelumnya membahas tentang meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa dengan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* pada muatan matematika, bahasa indonesia, dan PPKn kelas 1 SD sedangkan pada penelitian yang akan diteliti adalah meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* pada muatan PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS kelas IV SD.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture And Picture* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 097 Bengkulu Utara”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah Pendidikan Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dimana setiap siklus mencakup 4 komponen yaitu : (1) Rencana; (2) tindakan; (3) Observasi; (4) Refleksi (Winarni, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SDN 097 Bengkulu Utara dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi tanggung jawab siswa dan instrument tes.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data observasi keterlaksanaan pembelajaran, analisis data observasi tanggung jawab siswa dan tes hasil belajar siswa. Data observasi ini digunakan untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif. Rumus yang digunakan dalam teknik analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis data observasi

- a) Rata-rata skor = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah observer}}$
- b) Skor tertinggi = jumlah butir observasi x skor tertinggi tiap butir observasi
- c) Skor terendah = jumlah butir observasi x skor terendah tiap butir observasi
- d) Selisih skor = skor tertinggi – skor terendah
- e) Kisaran nilai untuk setiap kriteria = $\frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}}$

Rentang nilai untuk keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Penilaian Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

| No | Kriteria | Rentang Skor |
|----|------------------|--------------|
| 1 | Sangat Baik (SB) | 69-84 |
| 2 | Baik (B) | 53-68 |
| 3 | Cukup (C) | 37-52 |
| 4 | Kurang (K) | 21-36 |

Rentang nilai untuk tanggung jawab siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Penilaian sikap tanggung jawab

| No | Kriteria | Rentang Skor |
|----|------------------|--------------|
| 1 | Sangat Baik (SB) | 13-16 |
| 2 | Baik (B) | 10-12 |
| 3 | Cukup (C) | 7-9 |
| 4 | Kurang (K) | 4-6 |

2. Analisis data hasil belajar

Adapun untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata – rata

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

(Sudjana, 2019)

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar maka digunakan rumus sebagai berikut :

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan belajar

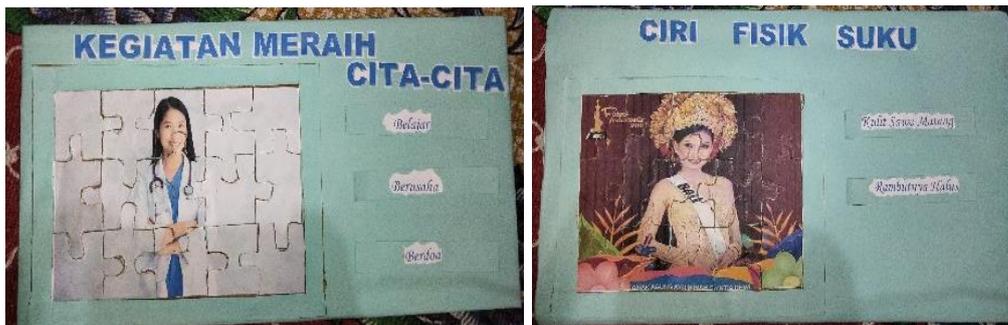
NS = jumlah siswa yang mendapat nilai 70 keatas

N = Jumlah siswa

(Sudjana, 2019)

Hasil

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus peneliti memperoleh data bahwa hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* mengalami peningkatan. Manfaat dari media *puzzle* dalam penelitian ini adalah (1) meningkatkan kreativitas siswa, (2) meningkatkan tanggung jawab siswa, (3) membuat siswa lebih fokus dalam proses pembelajaran. *Puzzle* yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Puzzle 1

Peningkatan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Berbantuan Media Puzzle

| Keterangan | Siklus I | | Siklus II | |
|-----------------------------|----------|---------|-------------|--------|
| | Pert. 1 | Pert. 2 | Per.1 | Pert.2 |
| Observer 1 | 37 | 50 | 61 | 76 |
| Observer 2 | 39 | 49 | 60 | 81 |
| Rata-rata O1 dan O2 | 38 | 49,5 | 60,5 | 78,5 |
| Rata-rata Pertemuan 1 dan 2 | 43,75 | | 69,5 | |
| Kategori | Cukup | | Sangat Baik | |

Berdasarkan tabel 3, hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* meningkat dari siklus I ke siklus II.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Tanggung Jawab Siswa

| Keterangan | Siklus I | | Siklus II | |
|-----------------|----------|-------|-------------|-----|
| | 01 | 02 | 01 | 02 |
| Total Skor | 149,5 | 156,7 | 253,5 | 254 |
| Rata-rata Skor | 153,1 | | 253,75 | |
| Rata-rata Kelas | 8,5 | | 14,09 | |
| Kategori | Cukup | | Sangat Baik | |

Hasil observasi sikap tanggung jawab siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* meningkat dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan memperoleh data bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *picture*

and picture berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran tematik terpadu dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN siswa

| Keterangan | Siklus I | Siklus II |
|-----------------------------------|----------|-----------|
| Jumlah seluruh siswa | 18 | 18 |
| Jumlah siswa yang mengikuti ujian | 18 | 18 |
| Jumlah siswa yang tuntas | 10 | 16 |
| Jumlah siswa yang belum tuntas | 8 | 2 |
| Nilai rata-rata kelas | 69,72 | 74,67 |
| Ketuntasan belajar klasikal | 55,55% | 88,89% |

Tabel 6. Perbandingan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa.

| Keterangan | Siklus I | Siklus II |
|---------------------------------|----------|-----------|
| Jumlah seluruh siswa | 18 | 18 |
| Jumlah siswa yang mengikuti tes | 18 | 18 |
| Jumlah siswa yang tuntas | 11 | 16 |
| Jumlah siswa yang belum tuntas | 7 | 2 |
| Nilai rata-rata kelas | 69,36 | 76,67 |
| Ketuntasan belajar klasikal | 61,11% | 88,89% |

Tabel 7. Perbandingan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS siswa.

| Keterangan | Siklus I | Siklus II |
|---------------------------------|----------|-----------|
| Jumlah seluruh siswa | 18 | 18 |
| Jumlah siswa yang mengikuti tes | 18 | 18 |
| Jumlah siswa yang tuntas | 10 | 17 |
| Jumlah siswa yang belum tuntas | 8 | 1 |
| Nilai rata-rata kelas | 70,61 | 76,25 |
| Ketuntasan belajar klasikal | 55,55% | 94,44% |

Berdasarkan tabel di atas maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pembelajaran seni tari di Prodi PGSD Universitas Bengkulu merupakan pembelajaran wajib program studi yang kemudian diberi nama Konsep Dasar Seni Tari. pada mata kuliah ini mahasiswa mengikuti proses pembelajaran dimana mahasiswa ditugaskan untuk membuat proyek sederhana. Kemampuan mahasiswa menggarap tari merupakan salah satu tujuan agar mahasiswa dapat menerapkannya nanti mejadi guru SD. Oleh sebab itu mahasiswa dituntun untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik untuk mendukung penggarapan karya tari. Kecerdasan kinestetik biasanya erat kaitannya dengan pembelajaran anak usia dini. Seperti yang diteliti oleh Yuningsih (2015) dan (Sobariah & Santana, 2019). Pada pembelajaran SD, kecerdasan kinestetik diteliti oleh (Martinopa et al., 2022), (Purwitasari et al., 2022), dan (Mahardika et al., 2017). Namun demikian kecerdasaran kinestetik merupakan kecerdasaran yang dimiliki setiap manusia diberbagai tingkatan usia.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa keterampilan kinestetik mahasiswa meningkat pada siklus 2. Sehingga jumlah mahasiswa yang berada pada kategori 1 (kurang) dan 2 (cukup) pada siklus 2 menjadi berkurang pada siklus 2. Pada kategori 3 (baik) dan 4 (sangat baik) meningkat pada siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan keterampilan kinestetik mahasiswa berhasil.

Kecerdasan kinestetik tidak semata-mata dilihat pada produk tari yang dihasilkan oleh mahasiswa. Kecerdasan kinestetik dapat dilihat pada proses penggarapan karya tari yaitu eksplorasi, improvisasi dan *forming* (Triana, 2012). Metode penciptaan tari meliputi eksplorasi, improvisasi dan *forming* (pembentukan) (Hawkins, 1990). Eksplorasi adalah tahap awal dalam proses penciptaan tari. Proses

ini sangat penting karena pada proses ini adalah proses menyatukan objek seni, memberi si pencipta perasaan baru tentang integrasi dan keutuhan (Hawkins, 1990). Pada tahap ini dilakukan penjajagan objek atau fenomena dari luar diri koreografer untuk mendapatkan rangsangan sehingga dapat memperkuat daya kreativitas. Kegiatan eksplorasi yaitu berpikir, berimajinasi, merenung, merasakan dan merespon objek-objek atau fenomena alam yang ada (Hadi, 2012). Tahap selanjutnya yaitu improvisasi yang ditandai dengan adanya spontanitas. Hal ini dapat memberi kekayaan dan ragam pengalaman gerak tanpa adanya perencanaan. Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan walaupun gerak tersebut sudah pernah dipelajari sebelumnya ataupun ditemukan sebelumnya (Hawkins, 1990). Gerak-gerak spontan tersebut diharapkan dapat memberikan kesadaran baru yang bersifat ekspresif yaitu gerak. Tahap yang terakhir adalah tahap pembentukan (*forming*) atau komposisi. Tahap ini merupakan tahap menyeleksi, Menyusun, merangkai, menata motif-motif gerak menjadi satu kesatuan yang utuh (koreografi) dengan adanya repetisi (Hadi, 2012).

Kecerdasan kinestetik dalam tari menurut Triana (2020) merupakan suatu kemampuan dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan anggota tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan. Dengan demikian mahasiswa harus memiliki kemampuan tersebut yang terdiri dari keterampilan gerak secara fisik (*basic movement*), kemampuan menerima rangsangan (*physical abilities*), kemampuan mengekspresikan, menyelesaikan atau menghasilkan penyelesaian masalah melalui gerak (*perceptual abilities*) dan kemampuan mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerak (*nondiscursive communication*) (Harrow dalam Triana, 2020).

Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Tematik terpadu siswa kelas IV SDN 097 Bengkulu Utara yang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle*.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan proses pembelajaran tematik di kelas IV SDN 097 Kota Bengkulu, Pada siklus 1 pertemuan pertama dan kedua di dapat skor rata-rata sebesar 38 dan 49,5. Skor rata-rata hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I yaitu sebesar 43, 75 dengan kategori cukup. Kemudian meningkat pada siklus II, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* pada pertemuan pertama dan kedua didapat rata-rata sebesar 60,5 dan 78,5. Skor rata-rata hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II yaitu sebesar 69,5 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan bantuan media *puzzle* pada pembelajaran tematik terpadu dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas IV SDN 097 Bengkulu Utara. Tanggung jawab siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti tanggung jawab siswa pada siklus pertama diperoleh rata-rata skor sebesar 8,5 dengan kategori cukup dan pada siklus kedua diperoleh rata-rata skor sebesar 14,09 dengan kategori sangat baik. Maka dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan tanggung jawab siswa.

2. Hasil belajar siswa

Pada siklus pertama pelajaran PPKn memperoleh rata-rata kelas 69,72 dengan ketuntasan klasikal 55,55 %, pada siklus kedua memperoleh rata-rata kelas 74,67

dengan ketuntasan klasikal 88,89 %. Pada siklus 1 pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh rata-rata kelas 69,36 dengan ketuntasan klasikal 61,11%, pada siklus 2 memperoleh rata-rata kelas 76,67 dengan ketuntasan klasikal 88,89 %. Pada siklus 1 pelajaran IPS memperoleh rata-rata kelas 70,61 dengan ketuntasan klasikal 55,55 %, siklus kedua memperoleh rata-rata kelas 76,25 dengan ketuntasan klasikal 94,44%. Berdasarkan hasil evaluasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada para penelaah Dwi Anggraini, S.Sn.M.Pd. (Universitas Bengkulu), Sri Dadi, M.Pd. (Universitas Bengkulu), Lukman, M.Ag (Universitas Bengkulu) & Panut Setiono, M.Pd. (Universitas Bengkulu) atas saran/masukan konstruktif pada artikel ini.

Referensi

- Chotimah. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Ibadullah Malawi. (2017). *pembelajaran tematik*. Media Grafika.
- Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press.
- Kaharuddin. (2020). *Pembelajaran inovatif dan variatif*. Pusaka Almaidi.
- Muhammad Yaumi. (2018). *Pendidikan Karakter*. premadia group.
- Rohimah. (2015). *Program studi pendidikan biologi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah pontianak 2015*.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Kencana.
- Sudjana. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Prestasi Belajar Siswa (Studi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 9 Lahat)*. 10(July), 1–23.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>
- Winarni. (2018). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bumi Aksara.
- Yaumi. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. premadia group.
- Yaumi, M. (2016). *Abstrak . Pendidikan karakter mulai digulirkan sejak tahun 2010 dan masih berlaku hingga sekarang . Dalam pendidikan karakter terdapat beberapa nilai salah satunya tanggung jawab . Karakter tanggung jawab merupakan hal yang sangat penting agar sekolah men.* 79–85.
- Yuliantanti, D., & Zuhdi, U. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 02, 1–10.