

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PICTURE AND PICTURE* DAN
KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS III
DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) DI
SD NEGERI 101 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH:

**Dara Angreani
NIM. 1516240014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2019 M/ 1440 H**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri Dara Angreani
NIM : 1516240014

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

Nama : Dara Angreani

NIM : 1516240014

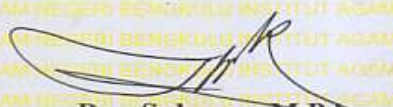
Judul : Pengaruh Penggunaan Model *Picture And Picture* Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Dikelas III Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di SD Negeri 101 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Januari 2020

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Sukarno, M.Pd

NIP. 196102052000031002


Erik Perdana Putra, M.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* & Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di kelas III Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Di SD Negeri 101 kota Bengkulu**” yang disusun oleh Dara Angreani NIM. 1516240014 telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, 23 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I

NIP. 196312231993032002

Sekretaris

Randi, M.pd

NIDN. 2012068801

Penguji I

Drs. Sukarno, M.pd

NIP. 1961102052000031002

Penguji II

Masrifa Hidayani, M.pd

NIP. 197506302009012004

Bengkulu, 23 Januari 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd

NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Hari ini setitik kebahagiaan telah ku nikmati, sekeping cita-cita telah kuraih tetapi perjuanganku belum selesai sam pai disini. Kebahagiaanku hari ini telah mewakili impian yang aku harapkan selama ini dimana kebahagiaan yang memberiku motivasi untuk selalu berjuang mewujudkan mimpi, harapan, dan keinginan menjadi kenyataan, karena aku yakin Allah akan selalu mendengarkan doaku karena Dialah yang mengatur semuanya. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah Swt, kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua yang sangat aku kasihi, Ibuku tercinta “Suriyana” dan Ayahku tercinta ”Amarrudin Musa,” yang senantiasa mendoakan setiap langkah dan mengharapkan keberhasilanku. Dengan cinta dan kasih sayang kalianlah aku bisa seperti sekarang ini. Terimakasih karena telah memberikan semuanya untukku.
2. Kedua saudaraku Onky Petratama,S. Sos dan Naa’ilah Tri Lestari
3. Seluruh keluarga besarku yang tidak bisa disebutkan satu per satu terima kasih telah memberikan doa dan *support* untuk keberhasilanku.
4. Dosen pembimbing skripsi Bapak Drs. Sukarno, M.Pd (Pembimbing I) dan Bapak Erik Perdana Putra M.Pd (Pembimbing II) yang selalu mendukung, mengarahkan, dan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan ilmu dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh guru dan dosenku terkhusus guruku semasa TK, SD, MTs dan MAN 2
6. Sahabat seperjuanganku yang selalu membantu, memberikan semangat dan *support* dalam pembuatan skripsi ini (Rajatul Aini, Silvi Yanti, Enilia Safitri, Dewi wulandari, Dwi Ayuningtyas, Wahyu Rike Istiarti, Rizki Tripermatasari)
7. Sahabat seperjuangan PGMI angkatan 15 (Erika Wulan Sari, Rapika Edikawati, Yupicha Sundari, Yindri Hazizah, Ulan Lestari, Ayu Anggis Triani, Aulia Anassepti, Winda Astuti, Ira Sofia, Nadia Kesuma Putri, Indah Lestari, khairun nikmah)

8. Seluruh Sahabat seperjuangan kelompok 04 KKN Desa TalangTinggi SelumaBarat Th.2018 beserta semua warga dan Pak Kades Ds.TalangTinggi, Kelompok PPL SD Negeri 81 Kota Bengkulu Th.2018 beserta dewan guru dan seluruh siswa/i, Anggota BEM Institut, Anggota DEMA Fakultas Tarbiyah, Anggota OAB Pramuka Th.2015, Dan semua keluarga PGMI A.15 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.
9. Agama, Bangsa dan Almamaterku IAIN Bengkulu yang telah menjadi lampu penerang dalam kehidupanku dan yang selalu aku banggakan.

Motto

“Lakukanlah yang terbaik untuk hidupmu, menurut versi terbaikmu”

“Dara Angreani”

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dara Angreani

Nim : 1516240014

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model *Picture And Picture* Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas III Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di SD Negeri 101 Kota Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang telah berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, Januari 2020

Yang Menyatakan



Dara Angreani
NIM. 1516240014

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dara Angreani
Nim : 1516240014
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model *Picture And Picture* Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas III Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di SD Negeri 101 Kota Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang telah berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, Januari 2020

Yang Menyatakan



Dara Angreani
NIM. 1516240014

ABSTRAK

Dara Angreani, NIM: 1516240014. Dengan Judul “Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas III Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di SDN 101 Kota Bengkulu” Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, Pembimbing 1 : Drs. Sukarno. M.Pd, Pembimbing 2 : Erik Perdana Putra. M.Pd

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Kreativitas, Model Pembelajaran Picture and Picture*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas III Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di SDN 101 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasy experimental desain*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *sample random sampling*. Dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, test, kuesioner (angket). Populasi penelitian ini menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yaitu kelas IIIA 28 orang dan kelas IIIB 28 orang. Teknik analisis data menggunakan uji anova dua jalur (*two-ways anova*). Dapat dilihat dari hasil uji SPSS. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya (SBDP) antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah? Berdasarkan hasil uji lanjutan diatas Untuk variabel Model Pembelajaran diperoleh nilai F hitung = 4,737 > F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,034 < 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) maksudnya adalah “ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah”. *Ha Diterima Dan Ho Ditolak*. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas? Berdasarkan Hasil uji lanjutan di atas Untuk variabel Kreativitas diperoleh nilai F hitung = 0,341 < F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,713 > 0,05 yang berarti tidak ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) maksudnya adalah “tidak ada perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan tingkat kreativitas”. *Ha Ditolak Dan Ho Diterima*. Apakah terdapat interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar? Berdasarkan hasil uji lanjutan Untuk interaksi antara variabel Model Pembelajaran dengan kreativitas diperoleh nilai F hitung = 1,497 < F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,234 > 0,05 yang berarti tidak ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP, maksudnya adalah “tidak ada interaksi antara variabel model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar siswa”. *Ha Ditolak Dan Ho Diterima*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan ke hadirat Allah Swt karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas III Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di SDN 101 Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasullullah Muhammad saw, keluarga, dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan doa dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah Swt.

1. Bapak Prof.Dr.H.Sirajudin, M.M.Ag.,M.H selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr.Zubaedi, M.Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili, S.Ag.,M.Pd.I selaku Kepala Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk, dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra.Aam Amaliyah, M.Pd selaku Kepala Prodi PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.

5. Bapak Drs. Sukarno. M.Pd selaku Pembimbing I yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan bimbingan dan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Erik Perdana Putra M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan bimbingan dan petunjuk dari awal pembuatan skripsi.
7. Bapak Ahmad Irfan, S.Sos.I.,M.Pd.I selaku Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu dan Staf yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SD Negeri 101 kota Bengkulu yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen yang selalu mendukung dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, januari 2020

Penulis,

Dara Angreani

NIM. 1516240014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vii
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BABI PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran <i>picture and picture</i>	
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i>	9
2. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Model <i>Picture and Picture</i>	11
3. Kelebihan Model Membelajaran <i>Picture and Picture</i>	13

4. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i>	14
B. Kreativitas	
1. Pengertian Kreativitas	15
2. Ciri-ciri Kreativitas	17
3. Indikator Kreativitas.....	19
4. Jenis-jenis Kreativitas.....	19
5. Unsur Dasar Pembentukan Kreativitas.....	22
6. Proses Pembentukan Kreativitas	24
C. Pengertian Hasil Belajar.....	26
D. Pembelajaran SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya)	28
E. Kajian Penelitian Terdahulu.....	30
F. Kerangka Berpikir.....	31
G. Hipotesis.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	50
B. Deskripsi Data.....	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	96

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	32

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Desain Penelitian	34
2. Tabel 3.2 Populasi Penelitian	35
3. Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	36
4. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar	39
5. Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Angket Kreativitas Siswa	42
6. Tabel 3.6 Pengujian uji SPSS Reliabilitas	45
7. Tabel 4.1 Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi.....	50
8. Tabel 4.2 Daftar Jumlah Siswa	51
9. Tabel 4.3 Data Sarana Dan Prasarana	52
10. Tabel 4.4 Hasil Angket Siswa Kelas IIIA.....	54
11. Tabel 4.5 Perhitungan Nilai Mean Angket Kelas IIIA	56
12. Tabel 4.6 Frekuensi Hasil Angket Siswa Kelas IIIA	57
13. Tabel 4.7 Hasil Angket Siswa Kelas IIIB	57
14. Tabel 4.8 Perhitungan Nilai Mean Angket Kelas IIIB.....	59
15. Tabel 4.9 Frekuensi Hasil Angket Siswa Kelas IIIB	60
16. Tabel 4.10 Hasil Pretest Siswa Kelas IIIA.....	60
17. Tabel 4.11 Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas IIIA.....	62
18. Tabel 4.12 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IIIA.....	62
19. Tabel 4.13 Hasil Pretest Siswa Kelas IIIB	63
20. Tabel 4.14 Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas IIIB	64
21. Tabel 4.15 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IIIB	65
22. Tabel 4.16 Hasil Posttest Siswa Kelas III A	66
23. Tabel 4.17 Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa Kelas IIIA	67
24. Tabel 4.18 Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IIIA	68
25. Tabel 4.19 Hasil Posttest Siswa Kelas IIIB	69
26. Tabel 4.20 Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa Kelas IIIB	70
27. Tabel 4.21 Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IIIB.....	71

28. Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Angket	72
29. Tabel 4.23 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Angket.....	75
30. Tabel 4.24 Distribusi Frekuensi Skor Angket.....	76
31. Tabel 4.25 Distribusi Frekuensi Skor Angket.....	79
32. Tabel 4.26 Distribusi Frekuensi Skor Baku Hasil Belajar	82
33. Tabel 4.27 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Hasil Belajar	85
34. Tabel 4.28 Distribusi Frekuensi Skor Baku Hasil Belajar	86
35. Tabel 4.29 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Hasil Belajar	89

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Tugas Komprehensif
- Lampiran 3 Surat Pernyataan Perubahan Judul
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 6 Lembar Bimbingan Proposal
- Lampiran 7 Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 8 Lembar Penilaian Komprehensif
- Lampiran 9 Silabus
- Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas III A dan III B
- Lampiran 10 Buku Siswa Kelas III Tema 1 dan Tema 2
- Lampiran 12 Soal *Pretest* dan *posttest* Kelas III A dan Kelas III B beserta Kunci Jawaban
- Lampiran 13 Dokumentasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Dengan demikian, pendidikan berarti segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya ke arah kesempurnaan. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan pendidikan dan, pengajaran dari berbagai disiplin ilmu, agama, kesenian dan keterampilan.¹

Dalam perkembangan istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap peserta didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.² Dari pendapat di atas,

¹Ramayulis, *dasar-dasar kependidikan, suatu pengantar ilmu pendidikan*, (Jakarta : kalam mulia, 2015), hal, 16

² Ramayulis, *dasar-dasar kependidikan, suatu pengantar ilmu pendidikan*, (Jakarta : kalam mulia, 2015), hal. 15

dapat dipahami bahwa pendidikan dapat mempengaruhi pengetahuan, keterampilan, serta, kepribadian setiap individu sehingga memiliki kedudukan yang tinggi dan berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik, dan melatih siswa mencapai taraf kecerdasan, ketinggian budi pekerti, dan keterampilan yang optimal. Menurut undang-undang guru dan dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi, peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah³. Agar dapat mampu melaksanakan tugasnya dengan baik, guru harus menguasai berbagai kemampuan dan keahlian. Guru harus menguasai materi pelajaran dan mampu menyajikannya dengan baik serta mampu menilai kinerjanya. Setiap peserta didik membutuhkan sarana dalam memperoleh ilmu pengetahuan agar biasa mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada dilingkungan tempat tinggalnya. Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan dilingkungan sekolah dengan mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu problematika yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, pembelajaran dikelas kebanyakan diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk menghafal suatu informasi dan materi. Otak anak

³Redaksi Sinar Grafika, *undang-undang guru dan dosen* (Jakarta : Sinar grafika, 2014)

dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran sebagai bagian dari proses pendidikan sering mendapatkan beberapa masalah yang menjadi penghambat majunya pendidikan. Masalah tersebut diantaranya penerapan model-model pembelajaran yang kurang kreatif, dan kurang dipakainya media dalam kegiatan belajar mengajar yang berakibat kurangnya kreativitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 101 Kota Bengkulu diperoleh informasi bahwa kurangnya kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP. Dimana hasil belajar siswa belum mencapai KKM 70.⁴ Dan pada saat observasi awal, peneliti juga mengamati kurangnya kreativitas pada diri siswa pada saat proses pembelajaran SBDP berlangsung. Peneliti sudah melihat banyak usaha dari para guru dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang khususnya pada mata pelajaran SBDP ini, tetapi masih terdapat juga beberapa kendala. Misalnya terkendala dengan buku, waktu, biaya, bahan dan alat-alat praktik, peserta didik yang susah dikontrol sehingga para siswa merasa kesulitan untuk memahaminya dan karena hal ini juga akhirnya para peserta didik jadi merasa malas untuk memperhatikan. Lalu akhirnya mereka menjadi mengobrol dengan temannya atau asyik bermain dan sibuk sendiri.

Sebagai salah satu solusi pada permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *picture and picture*, model ini merupakan model

⁴ Raport Siswa Kelas III, SD Negeri 101 Kota Bengkulu, (Tahun Ajaran 2019/2020)

pembelajaran yang kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Dalam model ini siswa diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi di antara mereka agar saling asah, saling asih, dan saling asuh. Dan model ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif, dan tentu saja sangat menyenangkan.⁵ Sehingga sangat cocok bagi siswa dalam memahami pembelajaran SBDP dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* ini. Kelebihan model *picture and picture* ini siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar tersebut dan siswa bisa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru karena berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari, yakni bermain gambar.⁶ Sehingga, siswa jadi bisa lebih kreatif lagi untuk mengembangkan imajinasi mereka sendiri.

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti satu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari sebelumnya. Penambahan huruf terakhir `itas` pada kata `kreatif` menjadi petunjuk perubahan arti kata. Dari semula kata kerja menjadi kata sifat. Sehingga, istilah kreativitas berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari bentuk yang sebelumnya ada atau

⁵ Imas Kurniasih S.Pd & Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk meningkatkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta, kata pena, 2015) hal 11

⁶ Aris Shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, (depok, sleman, yogyakarta, 2016) hal 8

sudah diketahui.⁷ Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan menggali potensi semaksimal mungkin, maka diperlukan tenaga terampil untuk mengembangkan kemampuan siswa. Namun gejala yang nampak pada siswa-siswi di Indonesia, kreativitasnya masih tergolong rendah. Para siswa jarang mengemukakan ide-ide kreatif pada saat mengikuti pelajaran di kelas, kebanyakan pasif dan hanya melakukan apa yang ditugaskan guru tanpa usaha atau tanpa adanya semangat untuk berkreasi didalam membangun diskusi atau hal lain. Siswa yang pasif dan tidak mempunyai semangat memunculkan ide-ide kreatifnya.

Sesuai penjelasan diatas, bahwa model penting dalam pembelajaran sesuai dalam surat An-Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”⁸

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan untuk menggunakan cara yang tepat dan benar dalam pembelajaran.

⁷Jasa unggul muliawan,*mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak* (Yogyakarta:gava media,2016) hal 1

⁸ Departement Agama Islam RI, *Al-Quran dan Terjemahan* (Jakarta : Wisma Haji Tugu Bogor, 2012) hal, 206

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *picture and picture* ini, sehingga dapat dilihat pengaruh model tersebut terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP ini. Juga mungkin nanti dapat dijadikan salah satu opsi oleh para guru dalam menerapkan model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran SBDP ini. Maka dari itu peneliti menjadi tertarik untuk mengupas secara lebih dalam untuk menerapkan model pembelajaran ini pada siswa kelas III dengan judul **”Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas III Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di SDN 101 Kota Bengkulu”**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih sering dilaksanakan secara monoton.
2. Siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa.
4. Siswa kurang bersemangat saat proses belajar mengajar berlangsung.
5. Kurangnya kreativitas pada diri siswa.
6. Rendahnya hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *picture and picture*.
2. Hasil belajar siswa dilihat dari mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).
3. Kreativitas siswa bisa dilihat dalam proses pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) berlangsung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya (SBDP) antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya (SBDP) pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas?
3. Apakah terdapat interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah?
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas ?
3. Untuk mengetahui interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan penerapan konsep belajar.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk memperkenalkan belajar SBDP melalui model pembelajaran yang lebih tepat untuk digunakan.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai contoh untuk peningkatan berbasis sekolah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, sebagai upaya meningkatkan profesional dalam memperbaiki kualitas pembelajaran SBDP di kelas secara berkelanjutan.
5. Bagi masyarakat, diharapkan dapat bermanfaat sebagai alternatif pembelajaran sehingga pembelajaran SBDP lebih bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *picture and picture* ini seperti halnya *example non-example* didasarkan atas contoh. Namun contoh pada metode ini lebih ditekankan pada gambar.⁹ *Picture and picture* adalah suatu model pembelajaran menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini menggunakan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, sebelumnya guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan, baik dalam bentuk kartu atau carta dalam ukuran besar. Model apapun yang digunakan selalu menekankan keaktifan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Cirinya adalah inovatif dan kreatif. Inovatif artinya setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda, dan selalu menarik minat peserta didik. Sementara kreatif artinya setiap pembelajaran

⁹Zainal aqib, *model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*, (bandung : yrama widya, 2013) hal 18

harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, tehnik, atau cara yang dikuasai oleh mereka yang diperoleh dari proses pembelajaran.¹⁰

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih, dan saling asuh. Pembelajaran kooperatif *picture and picture* bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Gambar sangat penting digunakan untuk memperjelas pengertian. Melalui gambar, siswa mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya. Gambar dapat membantu guru mencapai tujuan instruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.¹¹

¹⁰ Aris shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*,(Yogyakarta : ar-ruzz media, 2016) hal 122

¹¹ Aris shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*,(Yogyakarta : ar-ruzz media, 2016) hal 123

Model pembelajaran *picture and picture* ini adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Model pembelajaran ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Kreatif setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan model, metode teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.¹²

2. Langkah - Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.

Pada langkah ini guru diharapkan dapat menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang disampaikan sehingga siswa

¹² Istarani, 58 *model pembelajaran inovatif (referensi guru dalam menentukan moatau del pembelajaran)*. (medan : Media persada, 2011) hal. 1 th. 2013

dapat mengukur sejauh mana materi yang harus dikuasai. Disamping itu, guru juga harus menyampaikan indicator-indikator ketercapaian kompetensi dasar sehingga sampai dimana indikatornya dapat dcapai oleh peserta didik

b. Menyajikan materi sebagai pengantar

Penyajian materi sebagai pengantar adalah sesuatu yang penting. Dari sini guru memberikan momentum pormulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Hal ini karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang belum siap. Dengan motivasi dan tehnik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

c. Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.

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

d. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.

Pada langkah ini guru harus mampu memberikan motivasi. Ini karena penunjukkan secara langsung kadang kurang efektif dan membuat siswa merasa dihukum. Sebagai cara alternatifnya, salah

satunya adalah dengan undian sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan, dibuat, atau dimodifikasi.

- e. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.

Setelah itu ajaklah siswa untuk mencantumkan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan KD dengan indikator yang akan dicapai. Usahakan diskusi berlangsung dengan tertib dan terkendali. Ingat, ini adalah diskusi buksn debat, jadi guru harus mampu mengendalikan situasi yang terjadi sebagai moderator utamanya.

- f. Dari alasan urutan gambar tersebut, guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar, guru harus memberikan penekanan pada kompetensi yang ingin dicapai dngan meminta siswa lain untuk mengulangi , menuliskan , atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan.

- g. Kesimpulan dan rangkuman.

Kesimpulan dan rangkuman dilakukan dengan siswa. Guru membantu dalam proses pembuatan kesimpulan.¹³

3. Kelebihan Model Pembelajaran *Picture And Picture*

¹³Aris shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*,(Yogyakarta : ar-ruzz media, 2016) hal 123

- a. Memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar
- c. Siswa dapat membaca satu persatu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar-gambar yang diberikan.
- d. Siswa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari, yakni bermain gambar
- e. Adanya saling kompetensi antar kelompok dalam penyusunan gambar yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga suasana kelas terasa hidup
- f. Siswa lebih kuat mengingat konsep-konsep atau bacaan yang ada pada gambar
- g. Menarik bagi siswa dikarenakan melalui audiovisual dalam bentuk gambar-gambar.¹⁴

Peneliti menyimpulkan bahwa, kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* adalah dapat mendorong siswa belajar lebih aktif dan lebih bermakna sehingga minat dan hasil belajar siswa meningkat. Siswa dituntut berpikir secara logis dalam menyikapi suatu persoalan dan mencari cara penyelesaiannya sehingga siswa lebih terlatih

¹⁴ Aris shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta : ar-ruzz media, 2016) hal 125

untuk menggunakan keterampilan pengetahuannya dan pengalaman belajar siswa tertanam untuk jangka waktu yang lama.

4. Kekurangan Model Pembelajaran *Picture And Picture*

- a. Sulit menemukan gambar yang bagus dan berkualitas sesuai kompetensi dari materi yang akan diajarkan
- b. Memerlukan waktu yang lama dalam pembelajarannya
- c. Jika guru kurang ahli dalam mengelola kelas, ada kekhawatiran kelas akan kacau dan tidak kondusif
- d. Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, biaya yang cukup memadai

Kekurangan yang ada dalam model *picture and picture* ini, 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 menyesuaikannya dengan materi. Untuk waktu yang relatif lama, sebelum pembelajaran guru harus sudah mengalokasikan waktu dengan tepat¹⁵. Sedangkan menurut peneliti, Kekurangan *picture and picture* yaitu kecenderungan pelaksanaannya membutuhkan waktu yang cukup lama, selain itu juga sulit menentukan gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

¹⁵Istarani, *58 model pembelajaran inovatif (referensi guru dalam menentukan moatau del pembelajaran)*. (medan :Media persada, 2011) hal. 5 th. 2013

Kreativitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsi dunia. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, masalah kemanusiaan. Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan konsep pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang taksa (ambiguous) dalam penelitian psikologi masa kini. Ia bahkan lebih taksa lagi dan sering digunakan dengan bebas dikalangan orang.¹⁶ Kreativitas harus di anggap suatu proses adanya suatu proses yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Penekanan pada tindakan menghasilkan ketimbang pada hasil akhir tindakan tersebut sekarang diterima sebagai inti konsep.¹⁷

Kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya

:

¹⁶ Utami Munandar, *Metode Active Learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar*, (Jogjakarta : CP budi utama 2018), hal 77-78

¹⁷Elizabeth B. Hurlock, *perkembangan anak*,(ciracas Jakarta : erlangga, 2008) hal 2

- a. Baru (novel) : inovatif, belum ada sebelumnya, segar menarik, aneh, mengejutkan.
- b. Berguna (useful) : lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik/banyak.
- c. Dapat dimengerti (understandable) : hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat dilain waktu. Peristiwa yang terjadi begitu saja, tak dapat dimengerti.¹⁸

Dari definisi kreativitas dan belajar dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada dalam belajar. Sedangkan menurut saya pribadi kreativitas adalah suatu hal yang dapat dikembangkan oleh imajinasi seseorang melalui ide dan suatu hal yang baru dan dapat dimanfaatkan. Kreativitas sangat penting bagi siswa karna dalam era milenial seperti ini siswa harus di asa kemampuan imajinasi mereka sendiri agar bisa terwujudnya kreativitas dalam diri seorang siswa. Contohnya dapat dikembangkan, salah satunya melalui model pembelajaran *Picture And Picture* ini.

¹⁸ David campbel, Ph,d,*Mengembangkan Kreativitas*, (jogyakarta, kanisius 2009)hal.11

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya. Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif.

Sedangkan mengenai 24 ciri kepribadian yang ditemukan dalam berbagai studi, adalah sebagai berikut:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berpikir dan merespon
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
- d. Menghargai fantasi
- e. Tertarik pada kegiatan kreatif
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain

- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- i. Berani mengambil risiko yang diperhitungkan
- j. Percaya diri dan mandiri
- k. Memiliki rasa tanggung jawab dan komitmen pada tugas
- l. Tekunan tidak mudah bosan
- m. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
- n. Kaya akan inisiatif
- o. Peka terhadap situasi lingkungan
- p. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu
- q. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
- r. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki
- s. Memiliki gagasan yang orisinal
- t. Mempunyai minat yang luas
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- v. Kritis terhadap pendapat orang lain
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- x. Memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi.¹⁹

¹⁹ Yeni Rachmawati dan Euis kurniati, *strategi pengembangan kreativitas pada anak*, (Jakarta:kencana,2010) hal 15-17

3. Indikator Kreativitas

Terdapat beberapa Indikator Kreativitas sebagai berikut:

- a. Kelancaran yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai kategori
- b. Keluwesan yaitu mempunyai ide/gagasan yang beragam
- c. Keaslian yaitu mempunyai ide/gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan
- d. Elaborasi yaitu mampu mengembangkan ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci²⁰

4. Jenis-jenis Kreativitas :

a. Kreativitas Motorik

Salah satu jenis kreativitas yang banyak didominasi oleh kemampuan gerak reflex motorik seseorang. Kemampuan kreativitas yang tercipta secara alami dalam bentuk gerakan-gerakan tubuh. Misalnya gerak lentur nari balet atau kombinasi gerak unik pantonim (seni gerak tanpa suara)..Mainan atau permainan tersebut biasanya melibatkan gerakan, aktifitas dan kegiatan fisik cukup banyak. Anak yang memiliki kreatifitas motorik sebagian besar termasuk type anak hiper-aktif, tidak suka tinggal diam dan suka mencari berbagai macam pengalaman baru.Untuk itu, langkah yang paling bijaksana adalah

²⁰ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2015).hlm.89

membantu, membimbing dan mengarahkan kegiatan motoric anak pada jalur yang benar. Contohnya memasukkan anak ke dalam klub-klub olahraga seperti sepakbola, ataupun , bulu tangkis, volley ataupun basket.

b. Kreativitas imajinatif.

Kreativitas imajinatif adalah jenis kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berimajinasi dalam diri seseorang. Kemampuan berkhayal dan bermajinasi menjadi unsur dominant. Sebagai sumber utama jenis kreativitas yang dihasilkannya. Kreativitas imajinatif merupakan salah satu jenis kreativitas yang paling unik, indah dan bisa istimewa. Dalam dunia imajinasi, apapun dapat terwujud dan diwujudkan dalam bentuk nyata. Mulai dari aneka ragam bentuk makhluk dunia fantasi sampai pada modifikasi makhluk atau benda tidak mungkin ada dalam dunia nyata. Contoh sederhana makhluk yang bernama naga atau malaikat.

c. Kreativitas intelektual

Suatu jenis kreativitas yang di dominasi pembentuknya oleh kemampuan, akal pikir, dan rasionalitas manusia. Kreativitas intelektual di samping. Memiliki keunikan dan keistimewaan dalam hal imajinasi bentuk atau penampilan juga dapat di pertanggung jawabkan keberadaannya dalam dunia nyata. Kreativitas intelektual merupakan satu-satunya penyebab ilmu pengetahuan manusia tidak

berhenti sampai pada satu titik tertentu. Tetapi, melaju melampaui batas-batas hukum alam. Contoh paling nyata dari kreativitas intelektual adalah. Mulai dari Teknologi sederhana isalnya sepeda, sampai pada teknologi super canggih pesawat luar angkasa. Dengan menciptakan intelektual itu manusia menciptakan aneka ragam teknologi canggih seperti mikroskop, setroskop, teleskop, thermometer, telephone, radio, televise dll. Semua jenis barang itu pada mulanya juga berasal dari kreatifitas intelektual manusia. Kreativitas berfikir yang diikuti dengan penyesuaian terhadap realitas kenyataan menjadi pengetahuan yang logis dan nyata.

d. Kreativitas Gabungan

Adalah jenis kreativitas yang tidak hanya didominasi oleh suatu unsur atau element tertentu, tetapi merupakan gabungan dari dua atau tiga unsur atau element sebelumnya, yaitu unsur motorik, imajinasi dan intelektual. Pada dataran Rill jarang ditemukan orang yang memiliki kreativitas rata-rata. Biasanya hanya didominasi oleh satu atau dua unsur. Itupun seringkali tidak bersifat mutlak. Hanya untuk momen-momen atau situasi-kondisi tertentu dan tidak bersifat. Seseorang yang memiliki kemampuan kreativitas gabungan mempunyai ciri-ciri antara lain : cerdas, energic, imajinatif, dan kreativitas.

Orang yang memiliki kreativitas gabungan istimewa seringkali menghasilkan inovasi-inovasi dibidang sains dan teknologi. Karya-

karya yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai seni keindahan yang tinggi, tetapi juga system dan cara kerja intelektual yang rumit dan kompleks. Biasanya kreativitas itu dituangkan dalam bentuk desain-desain teknologi masa depan. Mulai dari prototype arsitektur gedung dan rumah sampai pada desain dan konstruksi mobil atau motor.²¹

5. Unsur Dasar Pembentuk Kreativitas :

a. Kemampuan berimajinasi

Dalam proses pembentukan kreatifitas, unsur imajinasi menempati posisi sebagai mesin pencipta. Sebagai mesin pencipta, kekuatan imajinasi seseorang dapat menembus batas-batas terluar dari kekuatan akal piker logis yang dimilikinya sebagai manusia. Pada posisi seperti ini, kekuatan imajinasi menjadi kekuatan yang jauh lebih kuat dibandingkan kekuatan akal sehat.

b. Kapasitas Memori

Kapasitas memori/data pengetahuan yang dimiliki merupakan modal dasar proses penggabungan dan modifikasi yang dilakukan untuk satu penciptaan kreatifitas. Sedikit banyaknya data , memori pengetahuan yang dimiliki menjadi penentu sedikit banyaknya penggabungan dan modifikasi yang dapat dilakukan. Suatu proses penggabungan atau modifikasi tidak akan bisa dilakukan jika tidak ada

²¹Jasa unggul muliawan, *mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak* (Yogyakarta:gava media,2016) hal 5

objek yang di modifikasi. Ini merupakan ketentuan pokok dari suatu proses kerja yang disebut penggabungan atau modifikasi. Penggabungan dan modifikasi apapun.

c. Logika Akal Sehat

Memang terkesan subjektif, tetapi memang seperti itulah sesuatu yang disebut kreativitas. Kreativitas hanya akan diakui segala suatu bentuk kreatifitas jika memenuhi syarat antara lain :

1. Dapat diwujudkan dalam bentuk nyata
2. Memiliki nilai seni keindahan dan nilai-nilai emosional tertentu
3. Berbeda dari bentuk yang sebelumnya ada
4. Menarik untuk dilihat, diraba atau didengar (Dindera)
5. Menyenangkan bagi banyak orang

d. Keterampilan Motorik

Motorik dalam pembentukan kreativitas menempati posisi teatas dalam arti paling mrnonjol. Sebab dengan kreatifitas motorik ini pula suatu ide yang kreatif dalam dituangkan dalam bentuk nyata. Perwujudtan kedalam bentuk nyata kreatifitas abstrak membutuhkan sentuhan-sentuhan lembut, kesungguhan hati, curahan perasaan dan mosional pelaku. Sehngga bentuk kreativitas yang tercipta benar-benar memiliki nilai khusus dan isimewa. Barang elektronik bekas yang semula tidak berguna jika berada pada tangan-tangan terampil dan kreatif dapat menjadikan barang berguna yang langka. Bukan hanya

memiliki fungsi aplikatif , tetapi juga nilai seni, intelektual dan psikologis berbeda.²²

6. Proses Pembentukan Kreativitas

a. Penginderaan Fisik

Setiap benda memiliki sifat real dan objektif. Sifat tersebut melekat sebagai satu kesatuan dan dlm setiap benda. Wujudnya bermacam-macam seperti koneksitasnya terhadap cahaya, warna, suhu, bau, suara, gerak, bentuk, sensitifitas, struktur materi, daya tahann, karakter. Benda luar yang memancarkan sifat-sifat nya dan secara langsung maupun tidak langsung tertangkap indera menghasilkan bentuk sinyal yang berbeda-beda.

b. Akomodasi memori (penampungan data pengetahuan)

Proses dimana sinyal respon yang diterima indera ditampung oleh otak dalam bentuk data dan informasi awal. Semakin banyak memori yang mampu ditampung otak, maka pengetahuan yang di peroleh menjadi semakin lengkap. Pengetahuan imajinatif dalam subjek mengetahui dimanifestasikan dalamnya fungsi:

²² Jasa unggul muliawan, *mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak* (Yogyakarta:gava media,2016) hal 19

1. Kemampuan fantasi bebas, yaitu kemampuan menghasilkan kembali dan menciptakan gambaran-gambaran image tanpa adanya objek real yang sesuai dengannya
2. Kemampuan imajinasi dalam penemuan ilmiah adalah sebagai dasar membentuk bangunan intelektual ilmu pengetahuan dan filsafat.
3. Kombinasi dan Modifikasi Data. Tahap kombinasi adalah tahap penggabungan dua atau lebih data sedangkan yang diperoleh dalam otak tahap modifikasi disebut juga tahap renovasi atau perbaikan data gabungan yang telah terbentuk dalam wujud imajinasi. Tahap imajinasi imajiner ini melibatkan kemampuan otak dan sedikit banyaknya data informasi yang dimiliki.
4. Konfirmasi logika Material. Tahap pembentukan kreatifitas berikutnya adalah konfirmasi logika material. Tahap konfirmasi logika material adalah tahap penggabungan kreatifitas imajinasi kedalam bentuk dan wujud yang nyata. Contohnya Patung, Teknologi, Seni, Benda, Gambar, dll.
5. Penciptaan Bentuk. Tahap penciptaan bentuk adalah proses perwujudan kreatifitas imajinasi kedalam bentuk yang nyata.
Contohnya :

a. Imajinasi

Penciptaan imajinasi adalah tahap kreatifitas yang ada dalam otak diwujudkan secara nyata melalui kekuatan imajinasi. Contoh proses imajinasi tokoh kartun dalam gambar atau film-film animasi, missal spongebob dll.

b. Material

Penciptaan kreativitas material tertinggi sebuah imajinasi terletak pada kekuatan sistim atau program intelejensi buatan yang diciptakan manusia. Contoh program dan cara kerja komputer. Komputer tidak mungkin berjalan atau hidup dengan sendirinya jika tidak dibantu oleh program dan system berpikir yang dirancang manusia.²³

C. Pengertian Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

²⁴ Belajar adalah modifikasi suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu tetapi hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan

²³ Jasa unggul muliawan, *mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak* (Yogyakarta: gava media, 2016) hal 32

²⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2013). hal. 2

kelakuan.²⁵ Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.²⁶ Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku, sedangkan belajar itu sendiri merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya²⁷.

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.²⁸ Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhir dengan proses evaluasi hasil

²⁵ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2001). Hal.27

²⁶ Drs. Asep jihad, Mpd – Dr. Abdul Haris, M.Sc, *Evaluasi Pembelajaran*, (bantul, Yogyakarta, Multi pressindo, th. 2003) hal. 14

²⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2002), hal. 2.

²⁸ Asep Jihad dan Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta : Multi Presindo, 2012). hal.14

belajar.²⁹ Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan.³⁰

Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar juga merupakan bagian yang sangat penting dalam setiap penyelenggaraan dari jenjang pendidikan. Maka dengan adanya belajar akan terjadi perubahan dalam diri setiap manusia sebagai hasil dari ilmu yang telah dipelajarinya, karena manusia diciptakan oleh Allah Swt dalam bentuk yang sempurna sehingga manusia mampu belajar dengan baik.

D. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

Pembelajaran merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu. Pembelajaran terdiri dari dua aspek yang dikombinasi, aspek pertama belajar tertuju pada apa yang dilakukan oleh peserta didik dan aspek kedua, mengajar berorientasi kepada apa yang harus dilakukan oleh pendidik sebagai pemberi

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2008). hal.12

³⁰ Drs. Asep Jihad, Mpd – Dr. Abdul Haris, M.Sc, *Evaluasi Pembelajaran*, (bantul, Yogyakarta, Multi pressindo, th. 2003) hal. 14

pelajaran. Kedua aspek ini akan saling berperan dengan cara dikolaborasikan menjadi suatu kegiatan yang nantinya menjadi kegiatan saat terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik saat pembelajaran tersebut berlangsung³¹.

Seni budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistic, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat local, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan psikologis-edukatif. Mata pelajaran seni budaya di tingkat pendidikan dasar sangat kontekstual dan di ajarkan secara konkret, utuh, serta menyeluruh mencakup semua aspek. Ruang lingkup materi untuk seni budaya dan prakarya di tingkat sekolah dasar mencakup gambar ekspresif, mozaik, karya relief, lagu dan element musik, musik ritmis, gerak anggota tubuh, meniru gerak, kerajinan dari bahan alam, produk rekayasa, pengolahan makanan,

³¹Jihad Asep & Abdul haris.2012.Evaluasi Pembelajaran.(Yogyakarta : Multi Presindo). Hal

cerita warisan budaya, gambar dekoratif, montase, kolase, karya tiga dimensi, lagu wajib, lagu permainan, lagu daerah, dll.³²

Pembelajaran seni di Sekolah Dasar dapat menjadi salah satu upaya dalam melestarikan kebudayaan, karena pendidikan berfungsi sebagai pemelihara dan penerus kebudayaan, alat transformasi kebudayaan, dan alat pengembang individu peserta didik. Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran seni budaya dan prakarya kepada peserta didik yang pertama mampu memadukan unsur etika, logika dan estetika, yang kedua memiliki kepekaan inderawi dalam mendukung kecerdasan emosional, intelektual, moral dan spiritual sesuai kebutuhan dan perkembangan siswa, dan yang ketiga mampu menghargai karya sendiri dan karya orang lain serta keragaman seni budaya setempat dan nusantara. Tujuan dari pembelajaran seni yaitu : (1) memperoleh pengalaman seni berupa pengalaman apresiasi seni dan pengalaman ekspresi seni, (2) memperoleh pengetahuan seni, misalnya teori tentang seni, sejarah seni, kritik seni dan lain- lain.³³

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya :

³² Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd, Dr. Ani Kadarwati, M.Pd, Dian Permatasari Kusuma Dayu, M.Pd, *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, (jawa timur : CV.AE medika grafika), hal 81-82

³³Jihad Asep & Abdul haris.2012.*Evaluasi Pembelajaran*.(Yogyakarta : Multi Presindo). Hal

1. Hapsari (2017) yang berjudul “Use of *Picture and picture* in Increasing Ability of Sunware Students”, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan siswa SD Kristen Gamaliel Bandung dalam mengenali matahari. Hal ini terbukti pada peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang diberi perlakuan *picture and picture* lebih besar dari kelas yang menggunakan model konvensional yaitu sebesar 19%, sehingga terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar diantara setiap kelompok di bagi menjadi 3 siswa.³⁴
2. Nurrohman (2014) mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Jogjakarta yang berjudul “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPS 26 Materi Perjuangan Melawan Penjajah dengan Model *Picture and picture* Siswa Kelas V Semester Genap” di MIM Tempur Sari Tahun Pelajaran 2013/2014, membuktikan bahwa adanya peningkatan pada prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada materi perjuangan melawan penjajah kelas V di MIM Tempur sari. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis uji-t (t-test) diperoleh nilai t hitung 2,225 lebih besar dari t tabel 1,675 ($2,225 > 1,675$) dan nilai signifikansi sebesar 0,035 lebih kecil dari nilai signifikansi sebesar pada taraf 5% (0,035).³⁵

³⁴ Hapsari, (*Use of Picture and picture in Increasing Ability of Sunware Students*), (Bandung, 2017)

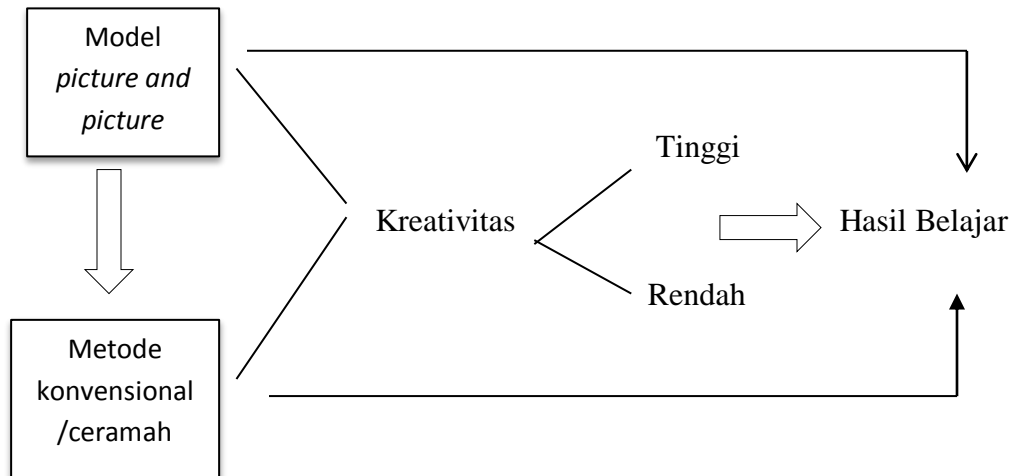
³⁵ Nurrohman, (*Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPS 26 Materi Perjuangan Melawan Penjajah dengan Model Picture and picture Siswa Kelas V*), (Tempur Sari, 2013/2014).

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas, terdapat persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Adapun perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu pada ruang lingkup yang meliputi subjek, tempat, dan hasil penelitian.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah. Masalah yang diangkat adalah mata pelajaran SBDP dikelas III SDN 101 Kota Bengkulu karna masih kurang optimal dan kurang kreatif pada saat pembelajaran. Dimana siswa kelas III Sekolah Dasar masih sangat senang dengan sesuatu yang berhubungan dengan menggambar sambil bermain. Siswa sekolah dasar pada umumnya lebih menyukai proses pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur semenarik mungkin. Sebelumnya telah diuraikan model *picture and picture* merupakan cara pembelajaran menggunakan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, sebelumnya guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan. Model apapun yang digunakan selalu menekankan keaktifan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Cirinya adalah inovatif dan kreatif. Artinya setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda, dan selalu menarik minat peserta didik. Dengan begitu, pembelajaran

SBDP melalui proses penggunaan model *picture and picture* ini bukan hanya menyuruh siswa untuk menggambar, tetapi sangat cocok untuk membuat siswa menjadi lebih kreatif lagi dalam berimajinasi sambil belajar.



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berfikir

G. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna. Penjelasan sementara tentang suatu tingkah laku gejala atau kejadian yang telah atau akan terjadi. Dengan hipotesis penelitian menjadi jelas arah pengujiannya.³⁶

A. Ha (Hipotesis Alternatif) :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah?

³⁶ Prof. D.r. H.M. Burhan Bungin, S.Sos, M.Si. (*Metode Penelitian Kuantitatif*), hal. 85

2. Terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya siswa berdasarkan tingkat kreativitas ?
3. Terdapat interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar?

B. Ho (Hipotesis Nihil) :

1. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah?
2. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya siswa berdasarkan tingkat kreativitas ?
3. Tidak terdapat interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Karena dalam penelitian ini menggunakan data-data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik. Pendekatan Kuantitatif memandang tingkah laku manusia dapat diramal dan realitas sosial, objek, dan dapat di ukur.³⁷

Pada penelitian ini juga menggunakan bentuk Quasi Experimental Design, merupakan pengembangan dari true experimental design, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Quasi-experimental design, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Dengan menggunakan Nonequivalent Control Group Design, desain ini hampir sama dengan Pretest-Posttest Control Group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 3.1 **Desain Penelitian**

³⁷ Muri Yusuf. 2017 *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitati dan Penelitian Gabungan*. Cet ke 4. Jakarta Kencana Hal. 58

Kreativitas (B)	Model	
	A ¹ (konvensional)	A ² (P & P)
Tinggi (B ¹)	A ² B ¹	A ¹ B ¹
Rendah (B ²)	A ² B ²	A ¹ B ²

Keterangan:

A = Model Pembelajaran

B = Kreativitas

B₁ = Kreativitas Tinggi

B₂ = Kreativitas Rendah

A₁ = Model *Picture And Picture*

A₂ = Metode Konvensional / (Metode Ceramah)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SD Negeri 101 Kota Bengkulu.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah himpunan keseluruhan objek yang diteliti. Dengan demikian dapat diketahui bahwa populasi adalah keseluruhan atau semua objek yang sedang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III A, III B, III C di SD Negeri 101 Kota Bengkulu.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Populasi
1.	III A	28
2.	III B	28
3.	III C	28

Sumber : SD Negeri 101 kota Bengkulu

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi secara keseluruhan. Teknik pengambilan sampel atau teknik sampling adalah suatu cara mengambil sampel yang representative dari populasi. Pengambilan sampel ini harus sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat mewakili dan dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	III A	28
2	III B	28

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia, dan fenomena alam

(kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja, dan penggunaan responden kecil.

2. Test

Tes sebagai instrument pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang di gunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Secara umum di artikan sebagai alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat konten atau materi tertentu.

3. Angket

Angket adalah kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Operasional

a. Pengertian Model *Picture And Picture*

Model *Picture and picture* adalah suatu model pembelajaran menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini menggunakan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Model apapun yang digunakan selalu menekankan keaktifan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Cirinya adalah inovatif dan kreatif. Inovatif

artinya setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda, dan selalu menarik minat peserta didik. Sukses atau tidaknya penggunaan model *picture and picture* ini dilihat dari hasil belajar dengan menggunakan soal tes.

b. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada dalam belajar. Kreativitas bisa didefinisikan suatu hal yang dapat dikembangkan oleh imajinasi seseorang melalui ide dan suatu hal yang baru dan dapat dimanfaatkan. Untuk mengukur kreativitas bisa diukur melalui kegiatan observasi. Pengamatan langsung menggunakan lembar observasi.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil

mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Untuk mengukur hasil belajar bisa menggunakan soal tes tertulis.

2. Kisi-kisi instrumen

Insrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan instrumen berupa tes yang berupa pertanyaan tentang materi tentang unsur-unsur instrinsik dalam cerita

Adapun langkah-langkah pembuatan tes terdiri dari :

- a. Menentukan bentuk soal tes yang akan dibuat.
- b. Membuat Kisi-Kisi soal tes
- c. Menyusun soal tes

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar

Kompetensi inti	Kompetensi dasar	Indikator	No. soal	Jumlah soal
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	3.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif	3.1 Mengidentifikasi kasi garis dan warna sebagai unsur karya dekoratif.	3,4,5,6,7,8,9	10
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan	4.1 Membuat karya dekoratif	4.1 Menggunakan garis dan warna untuk	1,2,10	

percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.		membuat karya dekoratif		
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah dan tempat bermain.				
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan				

perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.				
--	--	--	--	--

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Angket Kreativitas Siswa

Variabel	Sub Indikator	Indikator	No Item	Jumlah Item
Kreativitas Siswa	Kemampuan berpikir lancar	<ul style="list-style-type: none"> Mencetus banyak gagasan, jawaban, saran dalam penyelesaian masalah. 	1,2,3,4	30
	Kemampuan berpikir luwes	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Menghasilkan gagasan, 	5,6,7,8 9,10,11,12	

		jawaban dan pertanyaan yang bervariasi	13,14,15,16	
	Kemampuan berpikir keaslian	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melihat suatu masalah dengan arah pemikiran yang berbeda-beda 	17,18,19,20	
	Kemampuan berpikir elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. • Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik • Memikirkan cara yang tidak lazim dalam mengungkapkan diri. • Mampu mengembangkan suatu gagasan • Mampu memperinci detail-detail suatu objek 	21,22,24,25,26,27,28,29,30	

		sehingga jadi menarik		
--	--	--------------------------	--	--

3. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.³⁸

Hasil output uji validitas bisa dilihat pada *Correlations* item item 1-skor item 30 . Kemudian, setelah mengetahui nilai menggunakan SPSS 16.0 selanjutnya nilai hasil uji tersebut dibandingkan dengan nilai r_{tabel} *Product Moment*, tabel r dicari pada signifikan 0,05 dengan $n= 28$ maka didapat r_{tabel} sebesar 0,374. Dari analisis tersebut dapat dilihat bahwa untuk item, karena koefisien item angket pada taraf signifikan 5% dimana jika $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}} = 0,378$, maka dapat disimpulkan bahwa butir instrument tersebut dinyatakan tidak valid yaitu item angket nomor 5, 7, 8, 15, 21, dan 23, sedangkan pada item-item lainnya jika $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}} = 0,374$ maka

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hal.121.

dapat disimpulkan bahwa butir instrument tersebut dinyatakan valid adapun item angket kreativitas yang dinyatakan valid berjumlah 24 angket yaitu item 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11-14, 20, 22, dan item 24 – 30.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah unjuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variable atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban responden terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Tingkat reliabel suatu variable atau konstruk penelitian dapat dilihat dari hasil uji statistik cronbach alpa (α). Variable atau konstruk dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpa $> 0,5$ semakin nilai alpa nya mendekati 1 maka nilai rebilitas data nya semakin terpercaya untuk masing-masing variable.

Data untuk uji reabilitas diambil dari nilai uji validitas pada perhitungan sebelumnya. Untuk uji reabilitas menggunakan uji spss 16.0 for windows menggunakan teknik *alpha cronbach* dengan ketentuan jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,5$, maka soal dikatakan reliabel.

Tabel 3.6

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.802	30

Dari tabel hasil output uji reabilitas diperoleh nilai *cronbach's alpha* > 0,5 yaitu $0,802 > 0,5$, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item soal tes reliable.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun langkah-langkah uji prasyarat dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji statistik. *Shapiro wilk* memiliki tingkat keakuratan yang lebih kuat dari *Kolmogorov-Smirnov Z* jika banyaknya data/sampel yang dianalisis kurang dari 50 ($n < 50$) maka akurannya kurang, jika sampel/data lebih dari 50 ($n > 50$) maka akurannya normal.

Menggunakan Uji Kai Kuadrat (x^2 hitung)

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel, maka distribusi data normal

Jika x^2 hitung $\geq x^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal³⁹

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui data berasal dari varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus *levene statistik*. Pada nilai signifikansi yang diperoleh yaitu signifikansi > 50 maka varian sama dan sebaliknya jika nilai signifikansi < 50 dinyatakan varian berbeda.

Menghitung varians terbesar dan varians terkecil :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria Pengujian :

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ maka tidak Homogen

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka Homogen

2. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis ini menggunakan uji *Two Way Anova* untuk sampel k berkorelasi adalah pengujian hipotesis komparatif (perbandingan) untuk k sampel (lebih dari dua sampel) dengan mengukur atau mengelompokkan data berdasarkan dua faktor berpengaruh yang disusun dalam baris

³⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), Hal.361

kolom. Untuk mengetahui hasil uji hipotesis anova dua jalur ini dihitung menggunakan program SPSS. Uji statistika yang digunakan uji F.

Perhitungan Anova Dua Jalur :

- a. Menentukan nilai penjumlahan kuadrat total (JKT)

Rumus:

$$JKT = [(X_{111})^2 + (X_{121})^2 + (X_{131})^2 + \dots + (X_{rjn})^2] - \frac{(\sum T)^2}{r.b.j}$$

r = kelompok, j = kolom, b = baris

- b. Menentukan nilai jumlah kuadrat antar baris (JKB)

$$JKB = \frac{(\sum X_{r1})^2 + (\sum T X_{r2})^2 + \dots + (\sum T X_{rkt})^2}{b.j} - \frac{(\sum X_T)^2}{r.b.j}$$

- c. Menentukan nilai derajat kebebasan antar baris

Rumus:

$$dk_B = b - 1$$

- d. Menentukan nilai ragam antar baris

Rumus:

$$S^2_{\frac{JKB}{dk_B}}$$

- e. Menentukan nilai jumlah kuadrat antar kolom (JKK)

Rumus:

$$JKK = \frac{(\sum T_1)^2 + (\sum T_2)^2 + \dots + (\sum T_i)^2}{b.j} - \frac{(\sum X_T)^2}{r.b.j}$$

- f. Menentukan nilai derajat kebebasan antar kolom

Rumus:

$$dk_k = j - 1$$

g. Menentukan nilai ragam antar kolom

Rumus:

$$S_{\frac{JKK}{dk_{kn}}}^2$$

h. Menentukan nilai jumlah kuadrat interaksi (JKI)

Rumus:

$$JKI = \frac{\sum_{b=1}^n \sum_{j=1}^b (T_{kn})^2}{b} - \frac{\sum_{j=1}^n (T_j)^2}{r \cdot b} - \frac{\sum_{k=1}^n (TXr_k)^2}{b \cdot j} + \frac{(X_r)^2}{r \cdot b \cdot j}$$

i. Menentukan nilai derajat kebebasan interaksi

Rumus:

$$dk_1 = (b-1)(j-1)$$

j. Menentukan nilai ragam interaksi

Rumus

$$S_3^2 = \frac{JKI}{dk_1}$$

k. Menentukan nilai jumlah kuadrat galat (JKG)

Rumus:

$$JKG = JKT - JKB - JKI$$

l. Menentukan nilai derajat kebebasan galat

Rumus:

$$dk_1 = (r_j) (b-1)$$

m. Menentukan nilai ragam galat

Rumus:

$$S_3^2 = \frac{JKG}{dk_G}$$

n. Menentukan nilai F_{hitung} ⁴⁰

$$F_1 = \frac{S_1^2}{S_4^2}, F_2 = \frac{S_2^2}{S_4^2}, F_3 = \frac{S_3^2}{S_4^2}$$

⁴⁰ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017).hlm.217-230

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah

1. Profil SD Negeri 101 Bengkulu

SD Negeri 101 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah yang berada di Kelurahan Betungan Kota Bengkulu. Dengan jumlah tenaga kerja 25 guru dan 499 siswa, 270 untuk siswa laki-laki dan 229 untuk siswi perempuan. Dan terdapat 17 kelas dari kelas rendah hingga kelas atas.

2. Keadaan Guru SD Negeri 101 Kota Bengkulu

Tabel 4.1
Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi SDN 101 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2018/2019

No	Nama	Jabatan
1	Marlini, A.Ma.Pd, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Chanta Khairunnisa Pakpahan	Office Boy
3	Desi Natlia, S.Pd	Guru Kelas
4	Desi Nurmala Dewi, S.Pd	Guru Kelas
5	Ermiyati	Guru Kelas
6	Ernawati, S.Pd	Guru Kelas
7	Hartini	Guru Kelas
8	Harwidi, A.Ma.Pd, S.Pd	Guru Kelas
9	Kurniatiningsih, S.Pd	Guru Mapel
10	Leni Kurniawati, A.Ma.Pd,S.Pd	Guru Kelas

11	Asrini,S.Pd	Guru Kelas
12	Neni Triyanti	Guru Kelas
13	Nur Azizah, S.Pd	Guru Kelas
14	Reiska Hirjanti	Guru Kelas
15	Rizki Rinanda	Guru Kelas
16	Rukmini, A.Ma.Pd,S.Pd	Penjaga Sekolah
17	Suhariah	Guru Kelas
18	Syafaruddin	Guru Kelas
19	Tina Puspita, S.Pd	Tenaga Administrasi Sekolah
20	Vera Gustina, S.Pd.I	Guru Kelas
21	Wahyono, S.Pd	Guru Mapel
22	Wamaliya, S.Pd.I	Guru Mapel
23	Warnidah, A.Ma.Pd,S.Pd	Guru Mapel
24	Zelvy Handayani, S.Pd	Guru Kelas
25	Zisma Aprita	Guru Kelas

Sumber: Arsip SDN 101 Kota Bengkulu 2019

3. Keadaan Siswa SD Negeri 101 Kota Bengkulu

Tabel 4.2
Daftar Jumlah Siswa SDN 101 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas IA	19	12	31
2.	Kelas IB	20	11	31
3.	Kelas IC	12	17	31
4.	Kelas IIA	14	12	28

5.	Kelas IIB	14	14	28
6.	Kelas IIC	16	13	28
7.	Kelas IIIA	17	11	28
8.	Kelas IIIB	19	8	28
9.	Kelas IIIC	16	11	28
10.	Kelas IVA	13	13	26
11.	Kelas IVB	21	17	26
12.	Kelas VA	17	12	38
13.	Kelas VB	17	12	29
14.	Kelas VC	15	15	29
15.	Kelas VIA	11	20	30
16.	Kelas VIB	15	16	31
17.	Kelas VIC	16	15	31
Jumlah				499

Sumber: Arsip SDN 101 Kota Bengkulu 2019

4. Sarana dan Prasarana SD Negeri 101 Kota Bengkulu

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana SDN 101 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2018/2019

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kantor	1	Baik
2	Ruang kelas	8	Baik
3	Ruang perpustakaan	1	Baik
4	WC Siswa	1	Baik

5	WC Guru	1	Baik
6	Tempat parker	1	Baik
7	Laptop	5	Baik
8	Printer	1	Baik
9	Meja siswa	229	Baik
10	Kursi siswa	230	Baik
11	Meja guru di kelas	8	Baik
12	Kursi guru di kelas	8	Baik
13	Meja dan kursi guru di kantor	12	Baik
14	Microphone	1	Baik
15	Speaker	1	Baik
16	Infokus	1	Baik
17	Alat olahraga a. Bola kaki b. Kaset senam		Baik
18	Kursi/ meja tamu	1	Baik
19	Lemari arsip guru	2	Baik
20	Papan pengumuman	1	Baik
21	Jam dinding	1	Baik
22	Papan tulis	8	Baik
23	Meja/ kursi perpustakaan	12	Baik
24	Rak buku perpustakaan	8	Baik
25	Tempat sampah	8	Baik

Sumber: Arsip SDN 101 Kota Bengkulu 2019

5. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 101 Kota Bengkulu

a. Visi Sekolah

Membentuk siswa yang bertaqwa, cerdas, terampil, berbudi luhur, berakhlak mulia dan sopan terhadap orang tua serta peduli terhadap lingkungan.

b. Misi Sekolah

- 1) Mencerdaskan intelektual, emosional, spiritual dan humanisi.
- 2) Meningkatkan proses pembelajaran dan bimbingan konseling.
- 3) Meningkatkan mutu pembelajaran dan kondusif.
- 4) Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni budaya, bahasa dan olahraga.
- 5) Menanamkan aqidah akhlak berdasarkan nilai-nilai keagamaan.
- 6) Menumbuhkembangkan sikap religius didalam kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Menyiapkan siswa sebagai bekal dasar untuk mengembangkan dirinya menuju pendidikan yang lebih tinggi.
- 2) Menyiapkan siswa yang mengembangkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat.
- 3) Menyiapkan tamatan agar menjadi sumberdaya manusia yang kreatif, cerdas, yang berakhlak tinggi serta berguna dan diterima dilingkungan masyarakat.

B. Deskripsi Data

Bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa kelas III A dengan metode *konvensional* dan kelas III B dengan model *picture and picture*. Instrument soal *pretest* diberikan kepada siswa sebelum penelitian dilakukan, dan *posttest* diberikan kepada siswa diakhir penelitian.

1. Deskripsi Hasil Angket Kelas III A Dan Kelas III B

Adapun hasil angket yang dilakukan sebagai berikut :

a. Kelas III A

Tabel 4.4
Hasil Angket Siswa Kelas III A

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	x ²	Interprestasi
1	A ₁	72	72	5184	4,6	21,16	T
2	A ₂	67	67	4489	-0,4	0,16	S
3	A ₃	70	70	4900	2,6	6,76	S
4	A ₄	57	57	3249	-10,4	108,16	R
5	A ₅	66	66	4356	-1,4	1,96	S
6	A ₆	64	64	4096	-3,4	11,56	S
7	A ₇	74	74	5476	6,6	43,56	T
8	A ₈	69	69	4761	1,6	2,56	S
9	A ₉	67	67	4489	-0,4	0,16	S
10	A ₁₀	72	72	5184	4,6	21,16	R
11	A ₁₁	68	68	4624	0,6	0,36	S
12	A ₁₂	62	62	3844	-5,4	29,16	R

13	A ₁₃	64	64	4096	-3,4	11,56	S
14	A ₁₄	69	69	4761	1,6	2,56	S
15	A ₁₅	68	68	4624	0,6	0,36	S
16	A ₁₆	69	69	4761	1,6	2,56	S
17	A ₁₇	67	67	4489	-0,4	0,16	S
18	A ₁₈	70	70	4900	2,6	6,76	S
19	A ₁₉	70	70	4900	2,6	6,76	S
20	A ₂₀	67	67	4489	-0,4	0,16	S
21	A ₂₁	61	61	3721	-6,4	40,96	R
22	A ₂₂	72	72	5184	4,6	21,16	T
23	A ₂₃	60	60	3600	-7,4	54,76	R
24	A ₂₄	70	70	4900	2,6	6,76	S
25	A ₂₅	66	66	4356	-1,4	1,96	S
26	A ₂₆	71	71	5041	3,6	12,96	S
27	A ₂₇	64	64	4096	-3,4	11,56	S
28	A ₂₈	69	69	4761	1,6	2,56	S
			$\sum X =$ 1885	$\sum X^2 =$ 127331		$\sum x^2 =$ 430,28	

keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari x =

X - x. (x = $\sum f_x / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x²).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Perhitungan Nilai Mean Angket Siswa Kelas III A

X	F	FX
57	1	57
60	1	60
62	2	124
64	3	192
66	2	132
67	4	268
68	2	136
69	4	276
70	4	280
71	1	71
72	3	216
74	1	74
	28	1886

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{n} = \frac{1886}{28} = 67,4$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}} = \sqrt{\frac{430,28}{28}} = \sqrt{15,3671} = 3,92 \text{ (dibulatkan menjadi 4)}$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke

dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 67,4 + 4 = 71,4$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 67,4 - 4 = 63,4$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.6
Frekuensi Hasil Angket Siswa Kelas III A

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	%
1	71,4 ke atas	Atas / Tinggi	4	14%
2	71,4 - 63,4	Tengah / Sedang	20	71%
3	63,4 ke bawah	Bawah / Rendah	4	14%
Jumlah			28	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah angket siswa kelas III A

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas III A, terdapat : 4 siswa dikelompok atas/tinggi (14%), 20 siswa dikelompok tengah/sedang (71%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (24%)

b. Kelas III B

Tabel 4.7
Hasil Angket Siswa Kelas III B

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	x	x ²	Interpretasi
1	A ₁	67	67	4489	0	0	S
2	A ₂	70	70	4900	3	9	S
3	A ₃	57	57	3249	-10	100	R
4	A ₄	65	65	4225	-2	4	S
5	A ₅	64	64	4096	-3	9	S

6	A ₆	72	72	5184	5	25	T
7	A ₇	69	69	4761	2	4	S
8	A ₈	67	67	4489	0	0	S
9	A ₉	72	72	5184	5	25	T
10	A ₁₀	57	57	3249	-10	100	R
11	A ₁₁	72	72	5184	5	25	T
12	A ₁₂	62	62	3844	-5	25	S
13	A ₁₃	69	69	4761	2	4	S
14	A ₁₄	67	67	4489	0	0	S
15	A ₁₅	67	67	4489	0	0	S
16	A ₁₆	72	72	5184	5	25	T
17	A ₁₇	70	70	4900	3	9	S
18	A ₁₈	71	71	5041	4	16	S
19	A ₁₉	67	67	4489	0	0	S
20	A ₂₀	61	61	3721	-6	36	R
21	A ₂₁	69	69	4761	2	4	S
22	A ₂₂	69	69	4761	2	4	S
23	A ₂₃	66	66	4356	-1	1	S
24	A ₂₄	69	69	4761	2	4	S
25	A ₂₅	61	61	3721	-6	36	R
26	A ₂₆	64	64	4096	-3	9	S
27	A ₂₇	74	74	5476	7	49	T
28	A ₂₈	62	62	3844	-5	25	S
			$\sum X =$ 1872	$\sum X^2 =$ 125704		$\sum x^2 =$ 548	

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x = X - \bar{x}$. ($\bar{x} = \sum f_x / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x²).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8
Perhitungan Nilai Mean Angket Siswa Kelas III A

X	F	FX
57	2	114
61	2	122
62	2	124
64	2	128
65	1	65
66	1	66
67	5	335
69	5	345
70	2	140
71	1	71
72	3	216
74	2	148
	28	1874

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{n} = \frac{1874}{28} = 66,92 \text{ (Dibulatkan Menjadi 67)}$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}} = \sqrt{\frac{548}{28}} = \sqrt{19,5714} = 4,42$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

\longrightarrow Atas/Tinggi
 $M + I.SD = 67 + 4,42 = 71,42$
 \longrightarrow Tengah/Sedang
 $M - I.SD = 67 - 4,42 = 62,58$
 \longrightarrow Bawah/Rendah

Tabel 4.9
Frekuensi Hasil Angket Siswa Kelas III B

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	%
1	71,42 ke atas	Atas / Tinggi	5	18 %
2	71,4 – 62,58	Tengah / Sedang	19	68 %
3	62,58 ke bawah	Bawah / Rendah	4	14 %
Jumlah			28	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah angket siswa kelas III B

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas III A, terdapat : 10 siswa dikelompok atas/tinggi (36 %), 12 siswa dikelompok tengah/sedang (42,85 %), dan 6 siswa dikelompok bawah/rendah (21%).

2. Deskripsi Hasil Nilai Pretest Kelas III A Dan Kelas III B

Adapun hasil *pretest* terhadap hasil belajar SBDP yang dilakukan sebagai berikut :

a. Kelas III A (Metode Konvensional)

Tabel 4.10
Hasil Pretest Siswa Kelas III A

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	x ²	Interprestasi
1	A ₁	60	60	3600	11	121	S
2	A ₂	70	70	4900	21	441	T
3	A ₃	60	60	3600	11	121	S
4	A ₄	50	50	2500	1	1	S
5	A ₅	60	60	3600	11	121	S
6	A ₆	50	50	2500	1	1	R
7	A ₇	40	40	1600	-9	81	S
8	A ₈	60	60	3600	11	121	S
9	A ₉	50	50	2500	1	1	S
10	A ₁₀	60	60	3600	11	121	T
11	A ₁₁	70	70	4900	21	441	S
12	A ₁₂	40	40	1600	-9	81	S
13	A ₁₃	60	60	3600	11	121	S
14	A ₁₄	50	50	2500	1	1	R
15	A ₁₅	70	70	4900	21	441	S
16	A ₁₆	50	50	2500	1	1	S
17	A ₁₇	50	50	2500	1	1	S
18	A ₁₈	40	40	1600	-9	81	S
19	A ₁₉	30	30	900	-19	361	T
20	A ₂₀	40	40	1600	-9	81	S
21	A ₂₁	30	30	900	-19	361	R
22	A ₂₂	50	50	2500	1	1	T
23	A ₂₃	40	40	1600	-9	81	R
24	A ₂₄	30	30	900	-19	361	S
25	A ₂₅	30	30	900	-19	361	S
26	A ₂₆	50	50	2500	1	1	S
27	A ₂₇	20	20	400	-29	841	S
28	A ₂₈	60	60	3600	11	121	R
			$\sum X =$	$\sum X^2 =$		$\sum x^2 =$	

			1370	71900		4868	
--	--	--	------	-------	--	------	--

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x = X - \bar{x}$. ($\bar{x} = \sum_{i=1}^n x_i / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x²).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11
Perhitungan Nilai Mean *Pretest* Siswa Kelas III A

No	X	F	Fx
1	70	3	210
2	60	7	420
3	50	8	400
4	40	5	200
5	30	4	120
6	20	1	20
Jumlah		28	1370

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1370}{28} = 48,92 \text{ (dibulatkan menjadi 49)}$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{4868}{28}} = \sqrt{173,85} = 13,18$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 49 + 13,18 = 62,18$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 49 - 13,18 = 35,82$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.12
Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas III A

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	62,18 ke atas	Atas / Tinggi	10	36%
2	62,18 - 35,82	Tengah / Sedang	13	46%
3	35,82 ke bawah	Bawah / Rendah	5	18%
Jumlah			28	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

*Kolom 2 adalah *pretest* siswa kelas III A*

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas III A, terdapat : 10 siswa dikelompok atas/tinggi (36%), 13 siswa dikelompok tengah/sedang (46%), dan 5 siswa dikelompok bawah/rendah (18%).

b. Kelas III B (Model Pembelajaran *Picture And Picture*)

Tabel 4.13
Hasil *Pretest* Siswa Kelas III B

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	x	x ²	Interpretasi
1	A1	60	60	3600	25	625	T
2	A2	30	30	900	-5	25	S
3	A3	50	50	2500	15	225	T
4	A4	40	40	1600	5	25	S
5	A5	60	60	3600	25	625	T
6	A6	40	40	1600	5	25	S
7	A7	40	40	1600	5	25	S
8	A8	30	30	900	-5	25	S
9	A9	20	20	400	-15	225	R
10	A10	30	30	900	-5	25	S
11	A11	20	20	400	-15	225	R
12	A12	40	40	1600	5	25	S
13	A13	30	30	900	-5	25	S
14	A14	10	10	100	-25	625	R
15	A15	20	20	400	-15	225	R
16	A16	40	40	1600	5	25	S
17	A17	10	10	100	-25	625	R
18	A18	10	10	100	-25	625	R
19	A19	50	50	2500	15	225	T
20	A20	60	60	3600	25	625	T
21	A21	50	50	2500	15	225	T
22	A22	40	40	1600	5	25	S
23	A23	20	20	400	-15	225	R
24	A24	40	40	1600	5	25	S
25	A25	30	30	900	-5	25	S
26	A26	50	50	2500	15	225	T
27	A27	20	20	400	-15	225	S

28	A28	30	30	900	-5	225	T
			$\sum X =$ 970	$\sum X^2 =$ 39700		$\sum x^2 =$ 6300	

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X^2)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x =$

$X - x$. ($x = \sum f_x / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x^2).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.14
Perhitungan Nilai Mean *Pretest* Siswa Kelas III B

NO	X	F	FX
1	60	3	180
2	50	4	200
3	40	7	280
4	30	6	180
5	20	5	100
6	10	3	30
Jumlah		28	970

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{970}{28} = 34,64 \text{ (dibulatkan menjadi 35)}$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{6300} = 15$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 35 + 15 = 50$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 35 - 15 = 20$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.15
Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas III B

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	50 ke atas	Atas / Tinggi	7	25%
2	50 - 20	Tengah / Sedang	13	46%
3	20 ke bawah	Bawah / Rendah	8	29%
Jumlah			28	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

*Kolom 2 adalah *pretest* siswa kelas III B*

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IIB, terdapat : 7 siswa dikelompok atas/tinggi (25%), 13 siswa dikelompok tengah/sedang (46%), dan 8 siswa dikelompok bawah/rendah (29%).

3. Deskripsi Hasil Nilai PostTest Kelas III A Dan Kelas III B

Adapun hasil PostTest terhadap hasil belajar SBDP yang dilakukan sebagai berikut :

a. Kelas III A (Metode Konvensional)

Tabel 4.16
Hasil Posttest Siswa Kelas III A

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	x ²	Interpretasi
1	A ₁	70	70	4900	-1	1	S
2	A ₂	80	80	6400	9	81	S
3	A ₃	70	70	4900	-1	1	S
4	A ₄	60	60	3600	-11	121	S
5	A ₅	40	40	1600	-31	961	R
6	A ₆	60	60	3600	-11	121	S
7	A ₇	70	70	4900	-1	1	S
8	A ₈	50	50	2500	-21	441	R
9	A ₉	80	80	6400	9	81	S
10	A ₁₀	70	70	4900	-1	1	S
11	A ₁₁	90	90	8100	19	361	T
12	A ₁₂	70	70	4900	-1	1	S
13	A ₁₃	60	60	3600	-11	121	S
14	A ₁₄	80	80	6400	9	81	S
15	A ₁₅	80	80	6400	9	81	S
16	A ₁₆	70	70	4900	-1	1	S
17	A ₁₇	80	80	6400	9	81	S
18	A ₁₈	70	70	4900	-1	1	S
19	A ₁₉	80	80	6400	9	81	S
20	A ₂₀	50	50	2500	-21	441	R
21	A ₂₁	70	70	4900	-1	1	S

22	A ₂₂	50	50	2500	-21	441	R
23	A ₂₃	80	80	6400	9	81	S
24	A ₂₄	80	80	6400	9	81	S
25	A ₂₅	80	80	6400	9	81	S
26	A ₂₆	80	80	6400	9	81	S
27	A ₂₇	70	70	4900	-1	1	S
28	A ₂₈	90	90	8100	19	361	T
			$\sum X =$ 1980	$\sum X^2 =$ 144200		$\sum x^2 =$ 4188	

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari x =

X - x. ($x = \frac{\sum fx}{N}$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x²).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.17
Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa Kelas III A

X	F	FX
40	1	40
50	3	150
60	3	180
70	9	630

80	10	800
90	2	180
	28	1980

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{n} = \frac{1980}{28} = 71$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}} = \sqrt{\frac{4.188}{28}} = \sqrt{149,5714} = 12,22$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 71 + 12,22 = 83,22$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 71 - 12,22 = 58,78$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.18
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas III A

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	83,22 ke atas	Atas / Tinggi	2	7,14%
2	83,22- 58,78	Tengah / Sedang	22	78,57%
3	58,78 ke bawah	Bawah / Rendah	4	14,30%
Jumlah			28	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

*Kolom 2 adalah *posttest* siswa kelas III A*

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas III A, terdapat : 2 siswa dikelompok atas/tinggi (7,14%), 22 siswa dikelompok tengah/sedang (78,57%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (14,30%).

b. Kelas III B (Model *Picture And Picture*)

Tabel 4.19
Hasil Posttest Siswa Kelas III B

No	Skor	Nilai (X)	X ²	X	x ²	Interpretasi
1	70	70	4900	-9,3	86,49	S
2	90	90	8100	10,7	114,49	S
3	60	60	3600	-19,3	372,49	R
4	80	80	6400	0,7	0,49	S
5	70	70	4900	-9,3	86,49	S
6	90	90	8100	10,7	114,49	S
7	80	80	6400	0,7	0,49	S
8	50	50	2500	-29,3	858,49	R
9	100	100	10000	20,7	428,49	T
10	70	70	4900	-9,3	86,49	S
11	80	80	6400	0,7	0,49	S
12	80	80	6400	0,7	0,49	S
13	100	100	10000	20,7	428,49	T
14	70	70	4900	-9,3	86,49	S
15	80	80	6400	0,7	0,49	S
16	70	70	4900	-9,3	86,49	S
17	100	100	10000	20,7	428,49	T
18	90	90	8100	10,7	114,49	S
19	80	80	6400	0,7	0,49	S
20	100	100	10000	20,7	428,49	T
21	50	50	2500	-29,3	858,49	R
22	80	80	6400	0,7	0,49	S

23	90	90	8100	10,7	114,49	S
24	70	70	4900	-9,3	86,49	S
25	60	60	3600	-19,3	372,49	R
26	90	90	8100	10,7	114,49	S
27	90	90	8100	10,7	114,49	S
28	80	80	6400	0,7	0,49	S
		$\sum X =$ 2220	$\sum X^2 =$ 181400		$\sum x^2 =$ 5385,72	

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X^2)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x =$

$X - x$. ($x = \sum fx / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x^2).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.20
Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas II B

X	F	FX
50	2	100
60	2	120
70	6	420
80	8	640
90	6	540
100	4	400
	28	2220

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{x} = \frac{\sum FX}{n} = \frac{2220}{28} = 79,3$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}} = \sqrt{\frac{5385,72}{28}} = \sqrt{192,3471} = 13,86$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut

—————> Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 79,3 + 13,86 = 93,16$$

—————> Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 79,3 - 13,86 = 65,44$$

—————> Bawah/Rendah

Tabel 4.21
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas III B

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	93,16 ke atas	Atas / Tinggi	4	14,28 %
2	93,16-65,44	Tengah / Sedang	20	71%
3	65,44 kebawah	Bawah / Rendah	4	14%
Jumlah			28	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

*Kolom 2 adalah *posttest* siswa kelas III B*

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas III B, terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (14,28%), 20 siswa dikelompok tengah/sedang (71%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (14%)

C. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Untuk mengetahui apakah penelitian peneliti bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas

A. Uji Normalitas Dan Homogenitas Angket

a. Uji Normalitas (Angket)

1. Uji Normalitas Angket Kelas III A

a) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 74

Skor kecil : 57

b) Menentukan rentangan (R)

$R = 74 - 57$

$= 17$

c) Menentukan banyaknya kelas

$BK = 1 + 3,3 \log n$

$= 1 + 3,3 \log 28$

$$\begin{aligned}
&= 1 + 3,3 (1,447) \\
&= 1 + 4,775 \\
&= 5,775 \text{ (dibulatkan)} \\
&= 6
\end{aligned}$$

d) Menentukan panjang kelas

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{17}{6} = 2,83 = 3 \text{ (dibulatkan)}$$

Tabel 4.22
Distribusi Frekuensi Skor Hasil Angket

No	Kelas	F	Xi	Xi ²	FXi	F.Xi ²
1	57-59	1	58	3364	58	3364
2	60-62	3	61	3721	183	11163
3	63-65	3	64	4096	192	12288
4	66-68	8	67	4489	536	35912
5	69-71	9	70	4900	630	44100
6	72-74	4	73	5329	292	21316
		28		25899	1891	128143

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini metode *konvensional*, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

e) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}
X &= \frac{\sum Fxi}{n} \\
&= \frac{1891}{28} \\
&= 67,5
\end{aligned}$$

f) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned}
S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum F_{xi}^2 - (F_{xi})^2}{n \cdot (n-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{28 \cdot 128143 - (1891)^2}{28 \cdot (28-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{3588004 - 3375881}{28 \cdot (27)}} \\
&= \sqrt{\frac{12123}{756}} \\
&= \sqrt{16,0357} \\
&= 4,00 \text{ (dibulatkan menjadi 4)}
\end{aligned}$$

g) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

1) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 56,5 59,5 62,5 65,5 68,5 72,5 74,5

2) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{56,5 - 67,5}{4} = 2,75$$

$$Z_2 = \frac{59,5 - 67,5}{4} = 2,00$$

$$Z_3 = \frac{62,5 - 67,5}{4} = 1,25$$

$$Z_4 = \frac{65,5 - 67,5}{4} = 0,5$$

$$Z_5 = \frac{68,5-67,5}{4} = 0,25$$

$$Z_6 = \frac{72,5-67,5}{4} = 1,25$$

$$Z_7 = \frac{74,5-67,5}{4} = 1,75$$

- h) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4970
0,4772 0,3944 0,1915 0,0948 0,3944 0,4599

- i) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,497 - 0,4772 = 0,0198$$

$$0,4772 - 0,3944 = 0,0828$$

$$0,3944 - 0,1915 = 0,2029$$

$$0,1915 + 0,0948 = 0,2863$$

$$0,0948 - 0,3944 = 0,2996$$

$$0,3944 - 0,4599 = 0,0655$$

- j) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=28)

$$0,0198 \times 28 = 0,55$$

$$0,0828 \times 28 = 2,31$$

$$0,2029 \times 28 = 5,68$$

$$0,2863 \times 28 = 8,01$$

$$0,2996 \times 28 = 8,38$$

$$0,0655 \times 28 = 1,83$$

Tabel 4.23
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Angket

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	56,5	2,75	0,497	0,0198	0,55	1
2	59,5	2,00	0,4772	0,0828	2,31	3
3	62,5	1,25	0,3944	0,2029	5,68	3
4	65,5	0,5	0,1915	0,2863	8,01	8
5	68,5	0,25	0,0948	0,2996	8,38	9
6	72,5	1,25	0,3944	0,0655	1,83	4
	74,5	1,75	0,4599			28

Mencari Chi Kuadrat (X^2_{hitung}) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_I^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(1-0,55)^2}{0,55} + \frac{(3-2,31)^2}{2,31} + \frac{(3-5,68)^2}{5,68} + \frac{(8-8,01)^2}{8,01} + \\
 &\quad \frac{(9-8,38)^2}{8,38} + \frac{(4-1,83)^2}{1,83} \\
 &= 0,35 + 0,20 + 1,26 + 3,35 + 0,04 + 2,55 \\
 &= 4,42
 \end{aligned}$$

2. Uji Normalitas Angket Kelas III B

- a. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 72

Skor kecil : 57

b. Menentukan rentangan (R)

$$R = 72 - 57$$

$$= 15$$

c. Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 28$$

$$= 1 + 3,3 (1,447)$$

$$= 1 + 4,775$$

$$= 5,775 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

d. Menentukan panjang kelas

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{15}{6} = 2,5 = 3 \text{ (dibulatkan)}$$

Tabel 4.24
Distribusi Frekuensi Skor Angket

No	Kelas	F	Xi	Xi ²	Fxi	Fxi ²
1	57-59	2	58	3364	116	6728
2	60-62	4	61	3721	244	14884
3	63-65	3	64	4096	192	12288
4	66-68	6	67	4489	402	26934
5	69-71	8	70	4900	560	39200
6	72-74	5	73	5329	365	26645
		28		25899	1879	126679

Setelah tabulasi dan skor angket sampel dalam hal ini maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

- e. Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum Fxi}{n} \\ &= \frac{1879}{28} \\ &= 67,1 \end{aligned}$$

- f. Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum Fxi^2 - (\sum Fxi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{28 \cdot 126679 - (1879)^2}{28 \cdot (28-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{3547012 - 3540641}{28 \cdot (27)}} \\ &= \sqrt{\frac{16371}{756}} \\ &= \sqrt{21,654} \\ &= 4,65 \end{aligned}$$

- g. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

1. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 56,5 59,5 62,5 65,5 68,5 72,5 74,5

2. Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{56,5 - 67,1}{4,65} = 2,27$$

$$Z_2 = \frac{59,5 - 67,1}{4,65} = 1,63$$

$$Z_3 = \frac{62,5 - 67,1}{4,65} = 0,98$$

$$Z_4 = \frac{65,5 - 67,1}{4,65} = 0,34$$

$$Z_5 = \frac{68,5 - 67,1}{4,65} = 0,30$$

$$Z_6 = \frac{72,5 - 67,1}{4,65} = 1,16$$

$$Z_7 = \frac{74,5 - 67,1}{4,65} = 1,59$$

- h. Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4884
0,4484 0,3365 0,1331 0,1179 0,377 0,4441
- i. Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4884 - 0,4484 = 0,0400$$

$$0,4484 - 0,3365 = 0,1119$$

$$0,3365 - 0,1331 = 0,2034$$

$$0,1331 + 0,1179 = 0,2510$$

$$0,1179 - 0,3770 = -0,2591$$

$$0,3770 - 0,4441 = -0,0671$$

- j. Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=28)

$$0,0400 \times 28 = 1,120$$

$$0,1119 \times 28 = 3,1332$$

$$0,2034 \times 28 = 5,6952$$

$$0,2510 \times 28 = 7,028$$

$$-0,2591 \times 28 = 7,2548$$

$$-0,0671 \times 28 = 1,8788$$

Tabel 4.25
Distribusi Frekuensi Skor Angket

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	56,5	2,27	0,4884	0,04	1,12	2
2	59,5	1,63	0,4484	0,1119	3,13	4
3	62,5	0,98	0,3365	0,2034	5,69	3
4	65,5	0,34	0,1331	0,251	7,02	6
5	68,5	0,3	0,1179	0,2591	7,25	8
6	72,5	1,16	0,377	0,0671	1,87	5
	74,5	1,59	0,4441			28

Mencari Chi Kuadrat (X^2_{hitung}) dengan rumus:

$$X^2 = \sum_l^k \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{(2-1,12)^2}{1,12} + \frac{(4-3,13)^2}{3,13} + \frac{(3-5,69)^2}{5,69} + \frac{(6-7,02)^2}{7,02} + \\
&\quad \frac{(8-7,25)^2}{7,25} + \frac{(5-1,87)^2}{1,87} \\
&= 0,69 + 0,23 + 0,27 + 0,15 + 0,07 + 5,18 \\
&= 7,61
\end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikansi $d.b = k-2 = 6-2 = 2 = 0,05$ didapat $X^2_{tabel} = 9,448$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas angket kelas III A memiliki $X^2_{hitung} = 4,42$, sedangkan perhitungan uji normalitas angket Kelas III B memiliki $X^2_{hitung} = 7,61$. Dari hasil tersebut, ternyata variabel X_1 dan X_2 memiliki nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari nilai X^2_{tabel} . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X_1 , dan X_2 dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Angket

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* pada tabel 4. , tabel 4., dan pada tabel 4. , dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

1. Nilai varian kelas III A

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{28(127331) - (1885)^2}{28(27)} \\
 &= \frac{3.565.268 - 3.553.225}{756} \\
 &= \frac{12,043}{756}
 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{15,9298} = 3,99$$

2. Nilai varian kelas III B

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{28(125704) - (1872)^2}{28(28-1)} \\
 &= \frac{3.519.712 - 3.504.384}{28(27)} \\
 &= \frac{15.328}{756}
 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{20,27513} = 4,50$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai varian angket kelas III A = 3,99, dan nilai varian angket kelas III B = 4,50. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel X_2 dan varian terkecil variabel X_1 . Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$= \frac{4,50}{3,99} = 1,127$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$. apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen. Hasil hitung menunjukkan $F_{\text{hitung}} = 1,127$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = 27$ dan $dk_{\text{penyebut}} = 27$, karena db pembilang 27 pada taraf 5% tidak ditemukan yang ada hanya 26 dan 28 maka F_{tabel} diambil di tengah. $(1,92 + 1,925 : 2)$ maka nilai $F_{\text{tabel}} = 1,922$. Ternyata nilai $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}} (1,127 \leq 1,922)$. Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

B. Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Posttest Hasil Belajar

a. Uji Normalitas Hasil Posttest

1. Uji Normalitas Hasil Posttest Kelas III A

a. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 90

Skor kecil : 40

b. Menentukan rentangan (R)

$$\begin{aligned} R &= 90 - 40 \\ &= 50 \end{aligned}$$

c. Menentukan banyaknya kelas

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 27 \\ &= 1 + 3,3 (1,43) \\ &= 1 + 4,719 \\ &= 5,71 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 6 \end{aligned}$$

d. Menentukan panjang kelas

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{50}{6} = 8,33 \text{ (dibulatkan menjadi 9)}$$

Tabel 4.26
Distribusi Frekuensi Skor Baku Hasil Belajar

No	Kelas	F	Xi	Xi ²	FXi	FXi ²
1	40 – 48	1	44	1936	44	1936
2	49 – 57	3	53	2809	159	8427
3	58 – 66	3	62	3844	186	11532
4	67 – 75	9	71	5041	639	45369
5	76 – 84	10	80	6400	800	64000
6	85 – 93	2	89	7921	178	15842
Σ		28		27951	2006	147106

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini metode *konvensional*, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

- e. Mencari mean dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{2006}{28} = 71,64 \text{ (dibulatkan menjadi 72)}$$

- f. Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum FX_i^2 - (\sum FX_i)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{28 \cdot 147106 - (2006)^2}{28(28-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{4.118.968 - 4.024.036}{756}} \\ &= \sqrt{\frac{94.932}{756}} \\ &= \sqrt{125,5714} \\ &= 11,20 \end{aligned}$$

- g. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

1. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 39,5 48,5 57,5 66,5 75,5 84,5 93,5

2. Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{39,5 - 72}{11,20} = 2,90$$

$$Z_2 = \frac{48,5 - 72}{11,20} = 2,09$$

$$Z_3 = \frac{57,5 - 72}{11,20} = 1,29$$

$$Z_4 = \frac{66,5 - 72}{11,20} = 0,40$$

$$Z_5 = \frac{75,5 - 72}{11,20} = 0,31$$

$$Z_6 = \frac{84,5 - 72}{11,20} = 1,11$$

$$Z_7 = \frac{93,5 - 72}{11,20} = 1,91$$

- h. Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4981
0,4817 0,4015 0,1554 0,1217 0,3665 0,4719
- i. Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4981 - 0,4817 = 0,0164$$

$$0,4817 - 0,4015 = 0,0802$$

$$\begin{aligned}
0,4015 & - 0,1554 = 0,2461 \\
0,1554 & + 0,1217 = 0,2771 \\
0,1217 & - 0,3665 = -0,2448 \\
0,3665 & - 0,4719 = -0,1054
\end{aligned}$$

- j. Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=28)

$$\begin{aligned}
0,0164 & \times 28 = 0,4592 \\
0,0802 & \times 28 = 2,2456 \\
0,2461 & \times 28 = 6,8908 \\
0,2771 & \times 28 = 7,7588 \\
-0,2448 & \times 28 = -6,8544 \\
-0,1054 & \times 28 = -2,9512
\end{aligned}$$

Tabel 4.27
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Hasil Belajar

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	39,5	2,90	0,4981	0,0164	0,45	1
2	48,5	2,09	0,4817	0,0802	2,24	3
3	57,5	1,29	0,4015	0,2461	6,89	3
4	67,5	0,40	0,1554	0,2771	7,75	9
5	75,5	0,31	0,1217	-0,2448	6,85	10
6	84,5	1,11	0,3665	-0,1054	2,95	2
7	93,5	1,91	0,4719			28

Mencari Chi Kuadrat (X^2_{hitung}) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
X^2 &= \sum_I^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
&= \frac{(1-0,45)^2}{0,45} + \frac{(3-2,24)^2}{2,24} + \frac{(3-6,89)^2}{6,89} + \frac{(9-7,75)^2}{7,75} + \\
&\quad \frac{(10-6,85)^2}{6,85} + \frac{(2-2,95)^2}{2,95} \\
&= 1,81 + 1,31 + 0,25 + 0,80 + 0,31 + 1,05 \\
&= 2,94
\end{aligned}$$

2. Uji Normalitas Hasil Posttest Kelas III B

- a. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 100

Skor kecil : 50

- b. Menentukan rentangan (R)

R = 100 - 50

= 50

- c. Menentukan banyaknya kelas

BK = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 28

= 1 + 3,3 (1,447)

= 1 + 4,775

= 5,775 (dibulatkan menjadi 6)

- d. Menentukan panjang kelas

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{50}{6} = 8,33 \text{ (dibulatkan menjadi 9)}$$

Tabel 4.28
Distribusi Frekuensi Skor Baku Hasil Belajar

No	Kelas	F	Xi	Xi ²	Fxi	FXi ²
1	50 – 58	2	54	2916	108	5832
2	59 – 65	2	62	3844	124	7688
3	68 – 76	6	72	5184	432	31104
4	77 – 85	8	81	6561	648	52488
5	86 – 94	6	90	8100	540	48600
6	95 – 103	4	99	9801	396	39204
		28	458	36406	2248	184916

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini model *picture and picture* maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

- e. Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum Fxi}{n} \\ &= \frac{2.248}{28} = 80,3 \end{aligned}$$

- f. Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum Fxi^2 - (\sum Fxi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{28 \cdot 184916 - (2.248)^2}{27 \cdot (27-1)}} \end{aligned}$$

$$= \sqrt{\frac{5.177.648 - 5.053.504}{756}}$$

$$= \sqrt{\frac{12.4144}{756}}$$

$$= \sqrt{164,2116} = 12,81$$

g. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

1. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 49,5 58,5 65,5 76,5 85,5 94,5 103,5
2. Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{49,5 - 80,3}{12,81} = 2,40$$

$$Z_2 = \frac{58,5 - 80,3}{12,81} = 1,75$$

$$Z_3 = \frac{65,5 - 80,3}{12,81} = 0,99$$

$$Z_4 = \frac{76,5 - 80,3}{12,81} = 0,29$$

$$Z_5 = \frac{85,5 - 80,3}{12,81} = 0,40$$

$$Z_6 = \frac{94,5 - 80,3}{12,81} = 1,10$$

$$Z_7 = \frac{103,5 - 80,3}{12,81} = 1,81$$

- h. Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4918
0,445 0,3389 0,0753 0,1554 0,3642 0,4649
- i. Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4918 - 0,4554 = 0,0364$$

$$0,4554 - 0,3389 = 0,1165$$

$$0,3389 - 0,0753 = 0,2636$$

$$0,0753 + 0,1554 = 0,2307$$

$$0,1554 - 0,3643 = -0,2089$$

$$0,3643 - 0,4649 = -0,1006$$

- j. Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=28)

$$0,0364 \times 28 = 1,0192$$

$$0,1165 \times 28 = 3,262$$

$$0,2636 \times 28 = 7,3808$$

$$0,2307 \times 28 = 6,4596$$

$$\begin{aligned}
 -0,2089 & \times 28 = -5,8492 \\
 -0,1006 & \times 28 = -2,8168
 \end{aligned}$$

Tabel 4.29

**Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Hasil Belajar**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	49,5	2,4	0,4918	0,0364	1,01	2
2	58,5	1,7	0,4554	0,1165	3,26	2
3	67,5	0,99	0,3389	0,2636	7,38	6
4	76,5	0,29	0,0753	0,2307	6,45	8
5	85,5	0,4	0,1554	-0,2089	5,48	6
6	94,5	1,1	0,3643	-0,1006	2,81	4
7	103,5	1,81	0,4649			28

Mencari Chi Kuadrat (X^2_{hitung}) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_l^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(2-1,01)^2}{1,01} + \frac{(2-3,26)^2}{3,36} + \frac{(6-7,38)^2}{7,38} + \\
 &\quad \frac{(8-6,45)^2}{6,45} + \frac{(6-5,48)^2}{5,48} + \frac{(4-2,81)^2}{2,81} \\
 &= 0,97 + 0,48 + 0,25 + 0,37 + 0,04 + 0,50 \\
 &= 2,64
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikansi $d.b = k-2 = 6-2 = 2 = 0,05$ didapat $X^2_{tabel} = 9,448$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas hasil belajar kelas III A memiliki $X^2_{hitung} = 2,94$, sedangkan perhitungan uji normalitas hasil belajar Kelas III B memiliki $X^2_{hitung} = 2,64$. Dari hasil tersebut, ternyata variabel X_1 dan X_2 memiliki nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari nilai X^2_{tabel} . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X_1 , dan X_2 dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogeitas Hasil Belajar Posttest

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* yang menggunakan metode *konvensional* (Variabel X_1), model *picture and picture* (Variabel X_2) pada tabel 4.19, tabel 4.22, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

1. Nilai varian kelas III A :

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{28(144200) - (1980)^2}{28(28-1)} \end{aligned}$$

$$= \frac{4.037.600 - 3.920.400}{28(27)}$$

$$= \frac{117.200}{756}$$

$$S_1 = \sqrt{155,0264} = 12,45$$

2. Nilai varian kelas III B

$$S_2^2 = \frac{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{28.(181400) - (2220)^2}{28(27)}$$

$$= \frac{5.079.200 - 4.928.400}{756}$$

$$= \frac{150.800}{756}$$

$$S_2 = \sqrt{199.4708} = 14,12$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai hasil belajar kelas III A = 12,45, nilai hasil belajar kelas III B = 14,12. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel X_2 dan varian terkecil variabel X_1 . Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut :

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{14,12}{12,14} = 1,163$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_b - 1$. apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan $F_{hitung} = 1,163$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = 27$ dan $dk_{penyebut} = 27$, karena db pembilang 27 pada taraf 5% = 1,93 tidak ditemukan yang ada hanya 24 dan 30 maka F_{tabel} diambil di tengah. $(1,95 + 1,90 : 2)$ maka nilai $F_{tabel} = 1,925$. Ternyata nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,163 \leq 1,93$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan tingkat kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel uji SPSS di bawah ini :

Hasil Uji Anova SPSS

Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas III Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di SDN 101 Kota Bengkulu

T-Test

Group Statistics

	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Metode Konvensional	28	70,71	12,451	2,353
	Model Picture and Picture	28	79,29	14,123	2,669

Univariate Analysis of Variance

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil Belajar

Model Pembelajaran	Kreativitas	Mean	Std. Deviation	N
Metode Konvensional	Rendah	70,00	10,000	3
	Sedang	72,63	12,842	19
	Tinggi	65,00	12,247	6
	Total	70,71	12,451	28
Model Picture and Picture	Rendah	72,50	18,930	4
	Sedang	78,95	13,701	19
	Tinggi	86,00	11,402	5
	Total	79,29	14,123	28
Total	Rendah	71,43	14,639	7
	Sedang	75,79	13,483	38
	Tinggi	74,55	15,725	11
	Total	75,00	13,883	56

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada 3 orang siswa yang diberikan metode konvensional dan mempunyai kreativitas rendah mempunyai rata-rata 70,00 dan standar deviasi 10,000. Hasil belajar pada 19 orang siswa yang diberikan metode konvensional dan mempunyai kreativitas sedang mempunyai rata-rata 72,63 dan standar deviasi 12,842. Hasil belajar pada 6 orang siswa yang diberikan metode konvensional dan mempunyai kreativitas tinggi mempunyai rata-rata 65,00 dan standar deviasi 12,247.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada 4 orang siswa yang diberikan model *Picture and Picture* serta mempunyai kreativitas rendah mempunyai rata-rata 72,50 dan standar deviasi 18,930. Hasil belajar pada 19 orang siswa yang diberikan model *Picture and Picture* serta mempunyai kreativitas sedang mempunyai rata-rata 78,95 dan standar deviasi 13,701. Hasil belajar pada 5 orang siswa yang diberikan metode model *Picture and Picture* serta mempunyai kreativitas tinggi mempunyai rata-rata 86,00 dan standar deviasi 11,402.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada 7 orang siswa yang mempunyai kreativitas rendah mempunyai rata-rata 71,43 dan standar deviasi 14,639. Hasil belajar pada 38 orang siswa yang mempunyai kreativitas sedang mempunyai rata-rata 75,79 dan standar deviasi 13,483. Hasil belajar pada 11 orang siswa yang mempunyai kreativitas tinggi mempunyai rata-rata 74,55 dan standar deviasi 15,725

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1707,632 ^a	5	341,526	1,920	,107
Intercept	187721,203	1	187721,203	1055,519	,000
ModelPembelajaran	842,426	1	842,426	4,737	,034
Kreativitas	121,139	2	60,569	,341	,713
ModelPembelajaran *	532,503	2	266,252	1,497	,234
Error	8892,368	50	177,847		
Total	325600,000	56			
Corrected Total	10600,000	55			

a. R Squared = ,161 (Adjusted R Squared = ,077)

1. Untuk variabel Model Pembelajaran diperoleh nilai F hitung = 4,737 > F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,034 < 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah.
2. Untuk variabel Kreativitas diperoleh nilai F hitung = 0,341 < F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,713 > 0,05 yang berarti tidak ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai tingkat kreativitas rendah, sedang dan tinggi.
3. Untuk interaksi antara variabel Model Pembelajaran dengan kreativitas diperoleh nilai F hitung = 1,497 < F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,234 > 0,05 yang berarti tidak ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah tidak ada interaksi antara variabel model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar siswa.

Post Hoc Tests Kreativitas

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Hasil Belajar
LSD

(I) Kreativitas	(J) Kreativitas	Mean	Std.	Sig.	95% Confidence Interval
-----------------	-----------------	------	------	------	-------------------------

		Difference (I-J)	Error		Lower Bound	Upper Bound
Rendah	Sedang	-4,36	5,485	,430	-15,38	6,66
	Tinggi	-3,12	6,448	,631	-16,07	9,83
Sedang	Rendah	4,36	5,485	,430	-6,66	15,38
	Tinggi	1,24	4,566	,786	-7,93	10,42
Tinggi	Rendah	3,12	6,448	,631	-9,83	16,07
	Sedang	-1,24	4,566	,786	-10,42	7,93

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 177,847.

1. Berdasarkan hasil uji lanjutan di atas diperoleh nilai p (Sig.) antara kreativitas rendah dengan sedang adalah sebesar $0,430 > 0,05$, sedangkan antara kreativitas rendah dengan tinggi adalah sebesar $0,631 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas rendah dengan siswa yang mempunyai kreativitas sedang dan tinggi.
2. Berdasarkan hasil uji lanjutan di atas diperoleh nilai p (Sig.) antara kreativitas sedang dengan rendah adalah sebesar $0,430 > 0,05$, sedangkan antara kreativitas sedang dengan tinggi adalah sebesar $0,786 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas sedang dengan siswa yang mempunyai kreativitas rendah dan tinggi.
3. Berdasarkan hasil uji lanjutan di atas diperoleh nilai p (Sig.) antara kreativitas tinggi dengan rendah adalah sebesar $0,631 > 0,05$, sedangkan antara kreativitas tinggi dengan sedang adalah sebesar $0,786 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dengan siswa yang mempunyai kreativitas rendah dan sedang.

3. Kesimpulan

1. Untuk variabel Model Pembelajaran diperoleh nilai F hitung = $4,737 > F$ tabel (2,4056) dan nilai $p = 0,034 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah.

Ha Diterima dan Ho ditolak.

2. Untuk variabel Kreativitas diperoleh nilai F hitung = $0,341 < F$ tabel (2,4056) dan nilai $p = 0,713 > 0,05$ yang berarti tidak ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai tingkat kreativitas rendah, sedang dan tinggi. **Ha Ditolak dan Ho Diterima.**

3. Untuk interaksi antara variabel Model Pembelajaran dengan kreativitas diperoleh nilai F hitung = $1,497 < F$ tabel (2,4056) dan nilai $p = 0,234 > 0,05$ yang berarti tidak ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah tidak ada interaksi antara variabel model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar siswa. **Ha Ditolak dan Ho Diterima.**

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan peneliti yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat yang sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya untuk tes soal divalidkan oleh pakar ahli yaitu ibu Erin Kartika Trizilia M.Pd dan angket kreativitas divalidkan dengan menggunakan uji SPSS. Setelah di validkan soal dan angket kreativitas siswa dibagikan kepada kelas yang peneliti teliti.

Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dengan Metode konvensional. Model pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.⁴¹Metode konvensional merupakan metode ceramah, dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru didepan kelas tanpa menggunakan model atau alat peraga lainnya.

Indikator kreativitas yang digunakan peneliti adalah :

1. Kelancaran yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai kategori
2. Keluwesan yaitu mempunyai ide/gagasan yang beragam

⁴¹ Aris shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*,(Yogyakarta : ar-ruzz media, 2016) hal 122

3. Keaslian yaitu mempunyai ide/gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan
4. Elaborasi yaitu mampu mengembangkan ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci.⁴²

Model *picture and picture* di ajarkan pada kelas III A dan metode konvensional pada kelas III B. Sebelum dilakukan pembelajaran siswa diberikan *pretest* dan angket kreativitas belajar terlebih dahulu. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi menyelesaikan soal pilihan ganda pada mata pelajaran SBDP. Hasil *pretest* ini dapat digunakan untuk memperkirakan pada bagian mana yang belum dikuasai oleh siswa pada soal pilihan ganda. Rata-rata *pretest* di kelas III A adalah 28 sedangkan di kelas IIIB 28.

Setelah dilakukan *pretest* baru peneliti melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan 6 kali pertemuan. 3 kali pertemuan di kelas IIIA dan 3 kali pertemuan di kelas IIIB. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* dan angket kreativitas. *Posttest* untuk mengukur hasil belajar dan angket untuk mengukur kreativitas.

Selanjutnya setelah dilaksanakan penelitian terkait hal tersebut serta melalui perhitungan dan analisa hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

⁴² Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2015).hlm.89

1. Jawaban rumusan masalah pertama “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya (SBDP) antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah?

Berdasarkan hasil uji lanjutan diatas Untuk variabel Model Pembelajaran diperoleh nilai F hitung = 4,737 > F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,034 < 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah “ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah”. **Ha Diterima dan Ho ditolak.**

2. Jawaban rumusan masalah kedua “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas?

Berdasarkan Hasil uji lanjutan di atas Untuk variabel Kreativitas diperoleh nilai F hitung = 0,341 < F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,713 > 0,05 yang berarti tidak ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah ”tidak ada perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya siswa berdasarkan tingkat kreativitas”. **Ha Ditolak dan Ho Diterima.**

3. Jawaban rumusan masalah ketiga “Apakah terdapat interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar?”

Berdasarkan hasil uji lanjutan Untuk interaksi antara variabel Model Pembelajaran dengan kreativitas diperoleh nilai F hitung = 1,497 < F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,234 > 0,05 yang berarti tidak ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota

Bengkulu, maksudnya adalah ”tidak ada interaksi antara variabel model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar siswa”.

Ha Ditolak dan Ho Diterima.

Sesuai dengan pembahasan diatas, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* ini adalah salah satu model pembelajaran aktif yang menggunakan gambar yang di pasangkan atau di urutkan menjadi urutan yang logis, sistematis, seperti gambar secara berurutan, menunjukkan gambar, memberi keterangan gambar dan menjelaskan gambar.⁴³ Menurut Istarani Model pembelajaran *picture and picture* ini adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Model pembelajaran ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam setiap proses pembelajaran..⁴⁴ Karakteristik model *picture and picture* ini yaitu memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran, siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar yang diberikan oleh guru.⁴⁵ Didalam dunia pendidikan, seorang guru hendaknya memberikan yang terbaik untuk anak didiknya, contohnya menerapkan model-model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

⁴³Renni Ramadani Lubis, *model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar siswa*, (Prosiding seminar nasional tahunan fakultas ilmu sosial universitas negeri medan : 2017)

⁴⁴ Istarani, *58 model pembelajaran inovatif (referensi guru dalam menentukan moatau del pembelajaran)*. (medan : Media persada, 2011) hal. 1 th. 2013

⁴⁵Abner Yohanes Baransano, *penerapan model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa dikelas XI IPA SMA YABT msnokwari*, (seminar nasional MIPA II universitas papua “konservasi”, matematika,sains dan tekhnologi” : 2017)

Selain menerapkan model pembelajaran yang aktif, peneliti disini juga menerapkan metode konvensional (ceramah) gunanya untuk melihat pengaruh dari kedua metode ini untuk tingkat hasil belajar siswa. Metode konvensional ini adalah metode yang pasif, dimana siswa hanya menerima dan mendengar saja. Karena metode ini guru yang menguasai arah kelas dan siswa hanya menerima dan mendengarkan. Lain halnya dengan model *picture and picture*, siswa cenderung aktif dalam belajar sambil bermain gambar. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah. Gambar sangat penting digunakan untuk memperjelas pengertian. Gambar dapat membantu guru mencapai tujuan instruksional karena selain merupakan media yang mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan kreativitas pada diri siswa. Meskipun demikian, metode konvensional ini masih tetap dibutuhkan sebagai pengantar saat diawal mata pelajaran.

Model pembelajaran *picture and picture* ini memiliki kelebihan serta juga memiliki kekurangan. Tidak semua model yang diterapkan akan berhasil di akhir pembelajaran, karena setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dan tidak semua model pembelajaran jika diterapkan akan terdapat interaksi didalamnya. Jadi. bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* ini tidak terdapat interaksi antara model satu dengan yang lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas III A dan III B Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Di SDN 101 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut :

1. Pertanyaan rumusan masalah pertama “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya (SBDP) antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah?

Berdasarkan hasil uji lanjutan diatas Untuk variabel Model Pembelajaran diperoleh nilai F hitung = 4,737 > F tabel (2,4056) dan nilai p = 0,034 < 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah “ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang di ajar dengan model *picture and picture* dengan metode ceramah”. **Ha Diterima Dan Ho Ditolak**

2. Pertanyaan rumusan masalah kedua “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni budaya dan prakarya pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas?

Berdasarkan Hasil uji lanjutan di atas Untuk variabel Kreativitas diperoleh nilai $F_{hitung} = 0,341 < F_{tabel} (2,4056)$ dan nilai $p = 0,713 > 0,05$ yang berarti tidak ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah "tidak ada perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan tingkat kreativitas". **Ha Ditolak Dan Ho Diterima.**

3. Pertanyaan rumusan masalah ketiga "Apakah terdapat interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar?"

Berdasarkan hasil uji lanjutan Untuk interaksi antara variabel Model Pembelajaran dengan kreativitas diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,497 < F_{tabel} (2,4056)$ dan nilai $p = 0,234 > 0,05$ yang berarti tidak ada pengaruh penggunaan model *picture and picture* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) di SDN 101 Kota Bengkulu, maksudnya adalah "tidak ada interaksi antara variabel model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar siswa".

Ha Ditolak Dan Ho Diterima

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberi saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru kelas khususnya pada bidang studi SBDP, untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih aktif dalam proses pembelajarannya yang dilaksanakan di SD Negeri 101 Kota Bengkulu.

2. Kepada guru-guru di SD Negeri 101 Kota Bengkulu sebaiknya tetap menggunakan model pembelajaran yang aktif dalam menumbuh kembangkan kreativitas siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk pemberian peringkat kelas maupun dalam bentuk yang lain.
3. Kepada siswa SD Negeri 101 Kota Bengkulu untuk lebih meningkatkan cara belajar dan mengembangkan kreativitas dan daya pikir kritis yang ada pada diri melalui model pembelajaran yang disampaikan guru yang pernah diterapkan oleh peneliti di sekolah.
4. Perlu penelitian lanjutan dengan penyempurnaan model pembelajaran aktif dan uji coba pada mata pelajaran lain agar model pembelajaran aktif dapat diterapkan pada seluruh mata pelajaran di tingkat SD/MI.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal ,2013, *model-model, media, dan strategi pembelajaran konstektual (inovatif)*, (Bandung : Yrama Widya)
- Bungin burhan, (*Metode Penelitian Kuantitatif*)
- Campbel David, 2009, *Mengembangkan Kreativitas*, (Jogyakarta : Kanisius)
- Djamarah Bahri Syaiful, 2008,*Psikologi Belajar*. (Jakarta : PT Rineka Cipta)
- Grafika Sinar Grafika, 2014, *undang-undang guru dan dosen* (Jakarta : Sinar Grafika)
- Hamalik Oemar, 2001, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara)
- Hurlock B Elizabeth, 2018, *Perkembangan Anak*, (Ciracas Jakarta : Erlangga)
- Istarani, 2011, *58 model pembelajaran inovatif (referensi guru dalam menentukan model pembelajaran)*. (Medan : Media Persada)
- Jihad Asep–Haris Abdul, 2003, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bantul,Yogyakarta, Multi pressindo)
- Kurniasih imas & Sani berlin, 2015, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk meningkatkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta : Kata Pena)
- Lestari Eka Karunia Dan Yudhanegara Ridwan Mokhamad, 2015, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT Refika Aditama)
- Malawi Ibadullah , Kadarwati Ani, dan Dayu Kusuma Permatasari Dian, 2019,*Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, (jawa timur : CV.AE Medika Grafika)
- Munandar Utami, 2018, *Metode Active Learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar*, (Jogjakarta : CP Budi Utama)
- Muliawan ungguh jasa , 2016, *mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak* (Yogyakarta : Gava Media)
- Ramayulis, 2015, *dasar-dasar kependidikan, suatu pengantar ilmu pendidikan*,(Jakarta:Kalam Mulia)

- Rachmawati Yeni dan Kurniati Euis, 2010, *strategi pengembangan kreativitas pada anak*, (Jakarta : Kencana)
- Renni Ramadani Lubis, 2017, *model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar siswa*, (universitas negeri medan)
- Siswa Raport , 2019/2020, (*Kelas III, SD Negeri 101 Kota Bengkulu*)
- Shoimin, Aris, 2016, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum*, (Depok, Sleman, Yogyakarta)
- Slameto, 2013, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta : PT Rineka Cipta)
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta)
- Sukardi, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara)
- Sudijono Anas, 2008, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers)
- Terjemahan dan Al-quran, RI Islam Agama Departemen, 2012, (Jakarta : Wisma Haji Tugu Bogor)
- Yusuf Muri, 2017, *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitati dan Penelitian Gabungan* (Cet ke 4. Jakarta Kencana)