

Pembelajaran daring materi mengurutkan gambar menjadi cerita pada siswa kelas II SDN 189 Neglasari menggunakan model *picture and picture*

Tina Darmayanti¹, Muhammad Rizal Fauzi², Galih Dani Septiyan Rahayu³

^{1,2} Ikip Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹tinadarmayanti.td@gmail.com,²fauzi@ikipsiliwangi.ac.id,³ galih040990@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to examine the learning material of sorting pictures into stories for Class II students using an online-based *Picture and Picture* model. The research method used is descriptive qualitative. The subjects in this study were Class II students of SDN 189 Neglasari Bandung City with a total of 20 students. The instruments used were teacher and student observation sheets, test questions, and teacher and student interview questionnaires. The results showed that there was an increase in the quality of learning when the *Picture and Picture* model was applied. This is indicated by the average value of understanding the Indonesian language class of 82.00 which belongs to the good category, the highest score of students is 100 and the lowest value is 60. Student learning completeness shows 90.0% of students get scores above the minimum completeness criteria and 10.0% still got a score below the minimum completeness criteria value.

Keywords : Sorting pictures into stories, Model *Picture and Picture*.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pembelajaran materi mengurutkan gambar menjadi cerita pada siswa Kelas II menggunakan model *Picture and Picture* berbasis daring. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas II SDN 189 Neglasari Kota Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa, soal ulangan, serta angket wawancara guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran ketika diterapkannya model *Picture and Picture*. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata pemahaman bahasa Indonesia kelas sebesar 82,00 yang tergolong dalam kategori baik, nilai tertinggi siswa sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 60. Ketuntasan belajar siswa menunjukkan 90,0% siswa mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum dan 10,0% masih mendapat nilai dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum.

Kata kunci : Mengurutkan gambar menjadi cerita, Model *Picture and Picture*.

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan interaksi yang intensif antarberbagai komponen sistem pembelajaran yaitu guru, siswa, materi belajar, dan lingkungan. Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk berinisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Menurut Susanti (2019) “Belajar merupakan proses yang dialami secara langsung dan aktif oleh siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang direncanakan dan disajikan di sekolah, baik yang terjadi di kelas maupun di luar kelas.”

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi (Sadiman, 2011). Hal ini berarti bahwa dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik saling bertukar informasi. Guru bertugas mengirimkan pesan yang berupa informasi tentang materi pelajaran kepada siswa dan siswa akan mengirimkan umpan balik. Berhasil tidaknya proses pembelajaran ini akan tercermin pada umpan balik dari siswa.

Selain memiliki karakter yang baik, peserta didik juga perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mumpuni. Salah satu pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki, yaitu menguasai mata pelajaran bahasa Indonesia dengan baik. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terdiri dari empat keterampilan, yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Salah satu komponen keterampilan yang paling sukar dikuasai oleh para siswa adalah menulis.

Menurut Gie (Nafi'ah, 2018) "Menulis memiliki kesamaan makna dengan mengarang, yaitu segenap kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami". Menulis adalah menuangkan ide atau gagasan dengan tujuan memberikan informasi kepada para pembaca.

Keterampilan menulis bukanlah keterampilan yang diperoleh secara otomatis. Bukan pula kemampuan secara turun temurun, melainkan kemampuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Untuk menjadi penulis yang andal, maka perlu banyak latihan.

Salah satu model pembelajaran menulis dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah model *Picture and Picture*. Model ini adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan komunikatif. Menurut Suriyono yang dikutip oleh Mifathul Huda, "Model *Picture and Picture* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Untuk itulah sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan." Namun, saat ini pembelajaran tidak dapat disampaikan secara langsung oleh guru kepada peserta didik di dalam kelas karena sekarang dunia sedang dihadapkan pada masa pandemi Covid-19 yang memberikan dampak besar pada berbagai bidang. Salah satunya bidang pendidikan.

Untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19, maka pembelajaran untuk sementara waktu tidak dapat dilakukan di sekolah karena virus ini sangat berbahaya dan mematikan, apalagi anak usia sekolah dasar rentan terkena virus ini. Untuk mengatasi permasalahan Covid-19 ini, maka pendidikan harus memiliki solusi agar pembelajaran tetap berjalan. Solusi yang diambil untuk permasalahan ini, yaitu peserta didik belajar di rumah dengan memanfaatkan media elektronik atau disebut pembelajaran daring serta dibimbing oleh orang tua.

Pembelajaran daring ini merupakan solusi yang tepat. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pembelajaran daring yang dimaksud dalam surat edaran tersebut, yaitu sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer/laptop dan *handphone* yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Dalam hal ini, guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp* (WA), *google classroom*, *google meet*, dan aplikasi lainnya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, para guru dapat memastikan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan walaupun di tempat yang berbeda. Selain itu, guru juga dapat memberikan tugas terstruktur sesuai dengan tujuan materi.

Pembelajaran saat ini sudah memasuki paradigma baru. Pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, tidak terbatas ruang dan waktu. Pendidikan yang menggunakan pembelajaran seperti itu di antaranya adalah Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dimana peserta didik berbeda tempat dengan pengajar dan belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Mengandung makna bahwa pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang dirancang untuk peserta yang berbeda tempat dengan pengajar.

Sebagai konsekuensinya dibutuhkan disain strategi pembelajaran yang khusus, metoda komunikasi melalui elektronika dan teknologi lain yang khusus, juga pengaturan organisasi dan administrasi yang khusus. Pendapat serupa dikemukakan oleh Suparman, yang mendeskripsikan pendidikan jarak jauh sebagai berikut:

1. PJJ ditandai dengan jauhnya jarak antara orang yang belajar, baik dengan pengajar maupun dengan pusat pengelola pendidikan.
2. PJJ lebih banyak menggunakan dan mengandalkan pada penggunaan media, baik media cetak, media audiovisual dan atau media elektronik daripada menggunakan pengajaran tatap muka.
3. Siswa tidak selalu berada dalam bimbingan belajar.
4. Siswa dapat belajar dimana saja, kapan saja, dan dapat memilih program-program menurut kebutuhannya sendiri.
5. PJJ menawarkan program-program yang jenis dan tujuannya sama seperti pendidikan biasa pada umumnya, walaupun strategi penyelenggaraan proses instruksionalnya yang menggunakan media dan dapat mengandalkan belajar mandiri siswa, berbeda dengan strategi pengajaran tatap muka pada pendidikan biasa.
6. PJJ menjadi arena penyebaran keahlian dalam sistem instruksional secara luas, karena prinsip-prinsip belajar dan prinsip pembelajaran yang digunakan dalam bahan ajar jarak jauh sama dengan prinsip-prinsip pengajaran tatap muka.
7. Pengelolaan PJJ beroperasi seperti industri karena berbagai subsistem di dalamnya memang merupakan kegiatan industri, seperti subsistem produksi dan reproduksi bahan ajar, subsistem distribusi bahan ajar dan bahan registrasi, serta subsistem jaringan komunikasi baik untuk kebutuhan administratif maupun akademik.

Berikut ini dua belas prinsip-prinsip umum dalam merancang pembelajaran jarak jauh, yang dikemukakan oleh Moore dan Kearsley;

1. *Good structure*. Pengorganisasian proses pembelajaran dan materi ajar haruslah dirancang dengan baik, jelas dan konsisten.
2. *Clear objectives*. Tujuan pembelajaran haruslah jelas sehingga proses identifikasi pengalaman belajar yang sesuai, penentuan pilihan teknologi yang tepat, serta proses evaluasi, menjadi mudah. Baik tutor maupun peserta mengetahui dengan tepat tingkat penguasaan yang diharapkan oleh mata kuliah terkait.
3. *Small unit*. Isi mata kuliah dan cara penyampaian materi pelajaran diorganisasikan dan disajikan dalam unit-unit kecil, untuk memudahkan proses pemahaman;.
4. *Planned participation*. Peluang untuk berinteraksi melalui berbagai aktivitas peserta atau berbagai latihan, terkandung dalam rancangan pembelajaran dan materi ajar.
5. *Completeness*. Materi ajar atau program haruslah mengandung antara lain komentar-komentar yang luas dan relevan, contoh-contoh dan sebagainya seperti layaknya terdapat pada pembelajaran tatap muka.
6. *Repetition*. Pokok bahasan yang penting harus diulang secara periodik untuk memberikan penekanan dan mengkompensasi keterbatasan kemampuan mengingat peserta.
7. *Synthesis*. Ide penting yang diekspresikan dalam materi dan yang dikontribusikan oleh peserta harus terjalin secara terpadu, terutama dalam bahasan kesimpulan.
8. *Stimulation*. Upaya menangkap dan mempertahankan perhatian peserta pada isi mata kuliah melalui berbagai tampilan dan format yang menarik.
9. *Variety*. Informasi harus disajikan dalam berbagai bentuk format dan media yang berbeda untuk menarik berbagai minat dan latar belakang peserta.
10. *Open-ended*. Tugas, contoh-contoh, dan masalah haruslah terbuka atau tidak terbatas (open-ended).
11. *Feedback*. Para peserta harus menerima umpan balik (feedback) secara teratur atas kemajuan hasil belajarnya.
12. *Continous evaluation*. Efektivitas bahan ajar, media dan metoda pembelajaran harus secara rutin dievaluasi menggunakan berbagai metoda.

Bidang pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat fundamental dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan,serta merupakan faktor penentu bagi perkembangan sosial dan ekonomi kearah

kondisi yang lebih baik. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana paling strategis untuk mengangkat harkat dan martabat suatu bangsa. Mengingat begitu pentingnya peran pendidikan maka kegiatan atau proses belajar mengajar pada saat ini seringkali dilakukan online, yakni dengan media dan materi pembelajaran yang lengkap dan didukung dengan jaringan internet yang sangat cepat.

Pembelajaran *online* adalah suatu jenis konsep belajar yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik, terutama computer. Istilah lain daripada pembelajaran online sendiri disebut dengan pembelajaran elektronik, *on-line learning*, *e-Learning*, *internet-enable learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*.

Manfaat e-learning menurut Smaratungga (2009) adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*).
 2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran darimana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
 3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
- Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Menurut Taniredja (2013) pembelajaran *Picture and Picture* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan pada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang berstruktur, berkelompok, sehingga terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

Menurut Soekamto, (dalam Aqib Zaenal, 2013) mengemukakan pendapat bahwa: Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Menurut Shoimin (2014), menyatakan model *Picture and Picture* adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.

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.

Menurut Huda (2014), menyatakan keuntungan model pembelajaran *Picture and Picture* antara lain: 1) guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa; 2) siswa dilatih berpikir logis dan sistematis; 3) siswa dibantu belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir; 4) motivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan; dan 5) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 89), menyebutkan kekurangan model ini adalah memakan banyak waktu dan banyak siswa yang pasif.

Langkah-langkah pembelajaran model *Picture and Picture* menurut Suprijono (2012) yaitu:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Menyajikan materi sebagai pengantar
3. Guru menunjukkan/ memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
4. Guru menunjuk/ memanggil siswa secara bergantian
5. Guru menanyakan alasan/ dasar pemikiran urutan gambar tersebut

6. Dari alasan/ urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
7. Kesimpulan/ rangkuman

Indikator model pembelajaran *Picture and Picture* adalah terciptanya suasana belajar menyenangkan yang memungkinkan siswa untuk aktif bertanya dan berani mengeluarkan pendapat sehingga hubungan antara guru dan siswa berjalan secara seimbang.

Menurut Istarani (2011), kelebihan pembelajaran dengan model *Picture and Picture*, diantaranya:

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

Kekurangan Model *Picture and Pictur;e*

1. Memakan banyak waktu.
2. Memunculkan kekhawatiran akan terjadi kekacauan di dalam kelas.
3. Kebutuhan akan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Menurut Sugiono (2012) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Menurut pendapat Sukmadinata (2011), sebuah penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan upaya yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran mengurutkan gambar menjadi cerita pada siswa kelas II SDN 189 Nglasari Kota Bandung dengan menggunakan model *Picture and Picture*.

Prosedur penelitian yang dilakukan melalui tahapan sebagai berikut; observasi awal proses pembelajaran, selanjutnya pada pelaksanaan penelitian dilakukan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, pelaksanaan pembelajaran mengurutkan gambar menjadi cerita pada siswa kelas II dengan menggunakan model *Picture and Picture*, dan pemberian tes akhir atau posttest. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi antara siswa dan guru oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan mencatat kejadian-kejadian yang tidak terdapat dalam lembar observasi dengan membuat lembar catatan lapangan. Setelah proses pembelajaran selesai, maka siswa kembali diberi tes akhir berupa pengisian tes secara daring dan pengisian angket skala sikap siswa dan guru. Alokasi waktu pembelajaran mengurutkan gambar menjadi cerita dengan menggunakan model *Picture and Picture* adalah 2x35 menit (2 kali pertemuan).

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Pada penelitian ini data diperoleh melalui observasi dan tes mengurutkan gambar menjadi cerita setiap siswa untuk mengukur hasil belajar siswa kelas II SDN 189 Neglasari Kota Bandung menggunakan model *Picture and Picture*. Pengumpulan data dilakukan secara daring dengan responden, hal ini diharapkan agar lebih efektif untuk meningkatkan respon rate responden dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan di kelas II SDN 189 Neglasari Kota Bandung dengan mengambil 20 orang responden.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana skenario dan implementasi, respon guru dan siswa, kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan tugas serta kendala yang dialami guru dalam pembelajaran daring. Data penelitian diperoleh dari observasi, angket, dan soal tertulis secara daring. Data tersebut terdiri dari data kemampuan mengurutkan gambar menjadi cerita dengan menggunakan model *Picture and Picture*. Dari hasil analisis data diketahui bahwa ada perubahan kualitas yang lebih baik pada kemampuan mengurutkan gambar menjadi cerita siswa kelas II SDN 189 Neglasari Kota Bandung.

Skenario dan implementasi pembelajaran mengurutkan gambar menjadi cerita pada siswa SD kelas II diperoleh beberapa adanya temuan-temuan di lapangan diantaranya dengan penggunaan menggunakan model *Picture and Picture*, siswa dapat belajar lebih aktif selama pembelajaran dan adanya interaksi yang positif antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. Hal ini membuat siswa lebih aktif, dan kondusif selama pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga menjadi menarik, menyenangkan, dan efektif.

Respon guru dan siswa terhadap penerapan menggunakan model *Picture and Picture* dalam pembelajaran mengurutkan gambar menjadi cerita pada siswa SD kelas II diukur menggunakan instrumen wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa diketahui bahwa respon guru dan siswa kelas II SDN 189 Neglasari Kota Bandung pada pembelajaran mengurutkan gambar menjadi cerita dengan menggunakan model *Picture and Picture* sebagian besar memberikan respon positif, baik dari guru maupun para siswa dan materi pelajaran mampu tersampaikan dari guru kepada siswa.

Kesulitan yang dialami beberapa siswa dalam mengikuti pembelajaran mengurutkan gambar menjadi cerita dengan menggunakan model *Picture and Picture*. Diantaranya (1) kuota terbatas, (2) gangguan jaringan internet, dan (3) masih ada siswa yang tidak memiliki gadget.

Selanjutnya kendala yang dialami guru dalam pembelajaran daring adalah sebagai berikut; (1) Siswa masih harus didampingi orang tua/wali, (2) gangguan internet, dan (3) siswa belum mahir mengoperasikan perangkat dan aplikasi pembelajaran.

3.2. Diskusi

Data kemampuan mengurutkan gambar menjadi cerita siswa kelas II pada kelas dengan pembelajaran yang menggunakan model *Picture and Picture* dapat kita amati pada tabel 1, selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan aplikasi *Ms excel*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil pembelajaran pada kelas II dengan menggunakan model *Picture and Picture* diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 82,00. Nilai rata-rata mengurutkan gambar menjadi cerita siswa tersebut tergolong dalam kategori baik, selanjutnya nilai tertinggi yang diperoleh siswa kelas II SDN 189 Neglasari Kota Bandung sebesar 100,00 dan nilai terendah adalah 60,00.

Tabel 1. Tabel Statistik Nilai Mengurutkan gambar menjadi cerita Siswa Kelas 2

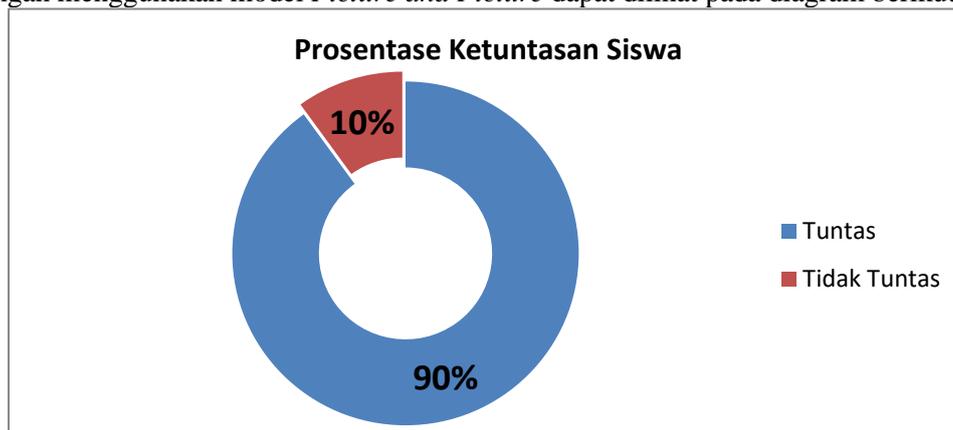
Kemampuan Siswa	
Nilai Rata-rata	82,00
Nilai Maksimal	100,00
Nilai Minimal	60,00
Jumlah Sampel	20,00

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa data kemampuan mengurutkan gambar menjadi cerita dengan menggunakan aplikasi *Ms. Excel 2011* diketahui bahwa 90% siswa mendapatkan nilai setara maupun diatas kriteria ketuntasan minimum. Sedangkan sebanyak 10% siswa lainnya masih belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Tabel Ketuntasan Siswa

Ketuntasan	Jumlah	%
Tuntas	18	90%
Tidak Tuntas	2	10%
TOTAL	20	100%

Selanjutnya prosentase ketuntasan siswa kelas II pada pembelajaran mengurutkan gambar menjadi cerita dengan menggunakan model *Picture and Picture* dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Siswa

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Picture and Picture* pada kelas II SDN 189 Neglasari Kota Bandung memberikan perubahan terhadap peningkatan nilai mengurutkan gambar menjadi cerita siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan menggunakan model *Picture and Picture* membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif serta kreatif untuk dapat menyelesaikan tugas pembelajaran. Adanya tahap pengulangan juga membuat siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah dipelajari.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian pembelajaran daring mengurutkan gambar menjadi cerita pada siswa kelas II SDN 189 Neglasari dengan menggunakan cerita bergambar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Skenario dan implementasi pembelajaran daring bahasa Indonesia materi mengurutkan gambar menjadi cerita pada siswa kelas II SDN 189 Neglasari dengan menggunakan model *Picture and Picture* terlaksana dengan baik dan mampu mengakomodir proses transfer materi mata pelajaran bahasa Indonesia dari guru kepada siswa dengan cukup baik..

2. Respon guru dan siswa pada pembelajaran daring bahasa Indonesia materi mengurutkan gambar menjadi cerita dengan menggunakan model Picture and Picture di kelas II SDN 189 Neglasari Kota Bandung sebagian besar memberikan respon positif, baik dari guru maupun para siswa dan materi pelajaran mampu tersampaikan dari guru kepada siswa
3. Kesulitan yang dialami beberapa siswa dalam mengikuti pembelajaran mengurutkan gambar menjadi cerita dengan menggunakan model Picture and Picture. Diantaranya (1) kuota terbatas, (2) gangguan jaringan internet, dan (3) masih ada siswa yang tidak memiliki gadget.
4. Kendala yang dialami guru dalam pembelajaran daring adalah sebagai berikut; (1) Siswa masih harus didampingi orang tua/wali, (2) gangguan internet, dan (3) siswa belum mahir mengoperasikan perangkat dan aplikasi pembelajaran.

5. Referensi

- Ahmad Fauzi, dkk. 2013. "Pengaruh Model *Picture and Picture* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD". Jurnal Pendidikan
- Aidi, Ulil. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Sikap Toleran terhadap Keberagaman Siswa*. Jurnal Ilmiah, Volume 2 Nomor 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwaningsih, Endah. 2012. *Improving Students Writing Skill Trough Picture andPicture at The Eight Grade Students of SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo*.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixes Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta