



## Pengaruh Model *Picture and Picture* Berbantuan Media *Story Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Aulina Asti Amini<sup>1\*</sup>, Muhammad Erfan<sup>1</sup>, Aisa Nikmah Rahmatih<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2509>

### Article Info:

Received : 16 Juni 2026  
Revised : 27 Juni 2026  
Accepted : 04 Juli 2026  
Published : 13 Juli 2026

### Correspondence:

Aulina Asti Amini

Phone:

**Abstract:** This research is motivated by the low learning outcomes of students in science and social subjects, so it is necessary to implement a learning model that is able to increase student involvement in the learning process. This research aims to determine the effect of the Picture and Picture model assisted by Story Puzzle media on the science and social learning outcomes of class IV students at SDN 2 Pengadangan. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design of the Nonequivalent Control Group Design type. The research subjects consisted of an experimental class that received learning using the Picture and Picture model assisted by Story Puzzle media and a kontrol class that used direct learning. Data collection techniques are carried out through learning outcomes tests that meet the validity and reliability criteria. The research results showed that there was a significant difference between student learning outcomes in the experimental class and the kontrol class, with higher improvements in the experimental class. The results of the hypothesis test show a calculated  $t$  value of -3.505 and a significance value ( $p$ -value) of 0.001 which is smaller than 0.025. Thus, the Picture and Picture model assisted by Story Puzzle media has a significant effect on the science and social learning outcomes of class IV students at SDN 2 Pengadangan. These findings indicate that the use of the Picture and Picture model assisted by Story Puzzle media can be an effective learning alternative to improve student learning outcomes.

**Keywords:** Cooperative Learning; Picture and Picture; Visual Learning Media; Story Puzzle; Learning Outcomes; Science and Social Learning; Elementary Education.

**Citation:** Amini, A. A., Erfan, M., & Rahmatih, A. N. (2026). Pengaruh Model Picture and Picture Berbantuan Media Story Puzzle terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3572-3579. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2509>

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk peradaban suatu bangsa. Saat ini generasi muda memiliki tantangan global yang menuntut mereka memiliki kemampuan berfikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pendidikan dihadapkan pada permasalahan mengenai bagaimana menciptakan pembelajaran yang tidak hanya terbatas pada pengetahuan semata, melainkan turut membekali peserta didik dengan keterampilan berfikir tingkat tinggi dan keterampilan abad-21 (Miterianifa *et al.*, 2021).

Kualitas pendidikan merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu bangsa (Wardani *et al.*, 2020). Dalam hal ini, pendidikan dasar memiliki peran penting sebagai pondasi awal bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Hal ini didukung oleh pendapat Delar *et al.*, (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan dasar peserta didik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi landasan penting dalam mengembangkan kecakapan lain, terutama keterampilan abad ke-21. Oleh

Email: [aulinaamini@gmail.com](mailto:aulinaamini@gmail.com)

karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu dirancang secara inovatif agar mampu mengembangkan ketiga aspek tersebut secara seimbang.

Sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan mata pelajaran integratif yang memadukan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam maupun kehidupan sosial secara holistik (Kemendikdasmen, 2025). Pembelajaran IPAS juga mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila melalui pengembangan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap berbagai fenomena di lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Kemendikdasmen, 2025). Dalam aspek ilmu pengetahuan alam, pembelajaran dilaksanakan melalui proses ilmiah yang sistematis, sehingga tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta, tetapi juga mendorong peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep ilmiah secara mandiri (Rahmatih et al., 2024).

Meskipun demikian, dalam implementasinya di sekolah dasar, pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala. Yang secara spesifik, pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu komponen utama dalam IPAS. Pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah karakteristik materi IPA yang banyak memuat konsep-konsep abstrak. Konsep semacam ini seringkali sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar karena pada usia kelas IV, mereka masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget. Anak pada tahap ini lebih mudah memahami sesuatu yang bisa dilihat dan diamati, disentuh, dan diperaktekan secara langsung, sementara konsep yang sifatnya abstrak menuntut kemampuan berfikir formal yang belum sepenuhnya berkembang (Piaget dalam Santrock, 2018).

Hasil wawancara awal dengan guru kelas IV SDN 2 Pengadangan pada bulan september 2025, juga menguatkan temuan tersebut. Dimana guru menyampaikan bahwa siswa lebih antusias belajar jika pembelajaran menggunakan benda konkret, gambar, atau kegiatan langsung di lapangan. Sebaliknya, pembelajaran yang didominasi metode ceramah cenderung membuat sebagian besar siswa kurang aktif dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut terlihat pada hasil Ujian Tengah Semester (UTS) yang dilaksanakan pada bulan Desember 2025, yang menunjukkan bahwa dari total 48 siswa kelas IV, sebanyak 22 siswa (45,8%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75, sedangkan 26 siswa

(54,2%) telah mencapai atau melampaui batas ketuntasan tersebut. Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat proporsi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar masih relatif tinggi, sehingga menegaskan pentingnya penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Masalah lain yang muncul adalah kecenderungan siswa untuk cepat bosan jika pembelajaran tidak bervariasi. Sementara itu, guru masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi sederhana, dan tanya jawab. Meskipun metode tersebut memiliki kelebihan, namun tidak selalu sesuai untuk mengajarkan konsep IPA yang abstrak. Hal ini didukung oleh pendapat Setiani (2023) yang menyatakan bahwa penyampaian pembelajaran IPAS dengan metode ceramah membuat siswa menjadi lebih cepat bosan dan tidak punya daya tarik dengan materi sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh pendapat Kallesta *et al.*, (2017) yang menyatakan bahwa kurang aktifnya siswa selama proses pembelajaran akan memengaruhi tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, sehingga konsep yang disampaikan guru menjadi kurang dipahami secara optimal. Padahal, pembelajaran yang baik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Andiniati *et al.*, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi model dan media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, sekaligus mampu membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar maupun keterlibatan siswa. Fadilla, *et al.* (2023) menemukan bahwa penggunaan *Picture and Picture* pada siswa kelas V SD mampu meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan. Cunia, *et al.* (2024) juga melaporkan adanya peningkatan keterampilan komunikasi siswa pada pelajaran IPS setelah penerapan model tersebut. Penelitian lain oleh Dinda (2023), membuktikan bahwa media puzzle berbasis android dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Alzanah dan Dewi (2022) menegaskan bahwa media puzzle dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pembelajaran.

Meskipun hasil-hasil penelitian tersebut memberikan gambaran positif, sebagian besar penelitian masih menguji model *Picture and Picture* atau media Puzzle secara terpisah. Belum banyak penelitian yang mencoba mengintegrasikan keduanya, khususnya dalam bentuk media *Story Puzzle* yang memadukan narasi, visualisasi gambar, dan puzzle.

Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini. penelitian terdahulu belum

secara spesifik menyinggung pengaruh penerapan model *Picture and Picture* berbantuan *Story Puzzle* pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, penelitian ini relevan untuk dilakukan, guna menguji sejauh mana model dan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Melalui penelitian berjudul “Pengaruh model *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, serta menilai hubungan antarvariabel melalui deskripsi statistik yang memungkinkan interpretasi hasil secara objektif (Jakni, 2016). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan desain penelitian quasi-eksperimen yakni Nonequivalent Control Group Design, di mana kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara

random (Sugiyono, 2018). Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran langsung.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Pengadangan pada siswa kelas IV tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IV A dan IV B dengan jumlah keseluruhan 48 siswa. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu mengikuti *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan observasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji validitas dilakukan terhadap seluruh butir soal menggunakan analisis *Procut Moment*. Hasil uji validitas instrumen disajikan pada tabel 1. berikut:

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Instrumen

| No. Soal | r tabel | r hitung | Keterangan  |
|----------|---------|----------|-------------|
| 1        | 0,338   | 0,25753  | Tidak Valid |
| 2        | 0,338   | 0,50128  | Valid       |
| 3        | 0,338   | 0,55067  | Valid       |
| 4        | 0,338   | 0,39861  | Valid       |
| 5        | 0,338   | 0,35349  | Valid       |
| 6        | 0,338   | 0,35649  | Valid       |
| 7        | 0,338   | 0,32688  | Tidak Valid |
| 8        | 0,338   | 0,36277  | Valid       |
| 9        | 0,338   | 0,39679  | Valid       |
| 10       | 0,338   | 0,06686  | Tidak Valid |
| 11       | 0,338   | 0,62019  | Valid       |
| 12       | 0,338   | 0,66044  | Valid       |
| 13       | 0,338   | 0,72272  | Valid       |
| 14       | 0,338   | 0,60605  | Valid       |
| 15       | 0,338   | 0,56897  | Valid       |
| 16       | 0,338   | 0,49261  | Valid       |
| 17       | 0,338   | 0,63304  | Valid       |
| 18       | 0,338   | 0,41004  | Valid       |
| 19       | 0,338   | 0,41529  | Valid       |
| 20       | 0,338   | 0,37919  | Valid       |
| 21       | 0,338   | 0,18443  | Tidak Valid |
| 22       | 0,338   | 0,24854  | Tidak Valid |
| 23       | 0,338   | 0,43176  | Valid       |
| 24       | 0,338   | 0,41805  | Valid       |
| 25       | 0,338   | 0,42352  | Valid       |
| 26       | 0,338   | 0,53686  | Valid       |
| 27       | 0,338   | 0,03177  | Tidak Valid |

|    |       |         |             |
|----|-------|---------|-------------|
| 28 | 0,338 | 0,64731 | Valid       |
| 29 | 0,338 | 0,21222 | Tidak Valid |
| 30 | 0,338 | 0,47111 | Valid       |

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 30 butir soal terdapat 23 soal dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Butir soal yang tidak valid berjumlah 7 butir soal dan tidak digunakan dalam penelitian karena belum mampu mengukur indikator pembelajaran secara tepat. Selanjutnya, butir soal yang telah dinyatakan valid dianalisis reliabilitasnya menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 2. berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas dengan Rumus *Cronbach Alpha*

| <i>Reliability Statistics</i> |      |
|-------------------------------|------|
| <i>Cronbach Alpha</i>         | 0,80 |
| <i>N of item</i>              | 23   |

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,80 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Menurut Sugiyono (2022), uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk analisis parametrik.

Sementara itu, uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok memiliki karakteristik yang sama atau homogen. Setelah memenuhi kedua prasyarat tersebut, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Pengadangan.

## Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 April sampai 6 Mei 2026 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN 2 Pengadangan. Subjek penelitian terdiri atas kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Kegiatan penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, masing-masing kelas memperoleh perlakuan selama tiga kali pertemuan. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran langsung. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelas mengikuti *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran serta membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Deskripsi lengkap hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar IPAS siswa dapat dilihat pada tabel 3. berikut:

**Tabel 3.** Data Hasil Belajar IPAS

|                  | Kelas      | Jumlah Siswa | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Rata-rata | Standar Deviasi |
|------------------|------------|--------------|-----------------|----------------|-----------|-----------------|
| <i>Pre-test</i>  | Eksperimen | 24           | 91              | 26             | 54        | 18,7802         |
|                  | Kontrol    | 24           | 78              | 17             | 49        | 18,2992         |
| <i>Post-test</i> | Eksperimen | 24           | 100             | 56             | 77        | 16,4317         |
|                  | Kontrol    | 24           | 87              | 30             | 61        | 15,5982         |

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata hasil belajar IPAS siswa pada tahap *pre-test* menunjukkan nilai sebesar 54,0 pada kelas eksperimen dan 49,0 pada kelas kontrol. Selisih rata-rata *pre-test* antara kedua kelas sebesar 5,0 sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas relatif tidak berbeda jauh. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi zat dan perubahannya masih tergolong rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum

menguasai materi pembelajaran secara optimal sebelum diberikan perlakuan, sehingga diperlukan pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep-konsep zat dan perubahannya secara lebih konkret dan bermakna.

Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 77,0, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 61,0. Perbedaan rata-rata *post-test* antara kedua kelas mencapai 16,0. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil

belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dengan kata lain, uji normalitas bertujuan untuk melihat bahwa data hasil penelitian tersebar secara normal atau tidak. Jenis uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 0,05.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas dengan *Shapiro Wilk*

| <i>Test of Normality Shapiro-Wilk</i> |                |              |
|---------------------------------------|----------------|--------------|
| Hasil belajar                         | Kelas          | Signifikansi |
| Pre-test                              | IVA Kontrol    | 0,337        |
| Post-test                             | IVA Kontrol    | 0,559        |
| Pre-test                              | IVB Eksperimen | 0,451        |
| Post-test                             | IVB Eksperimen | 0,400        |

Berdasarkan tabel tersebut, hasil perhitungan uji normalitas data yang dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 32 menunjukan bahwa nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,337, sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 0,451. Adapun nilai signifikansi pada *post-test* kelas kontrol sebesar 0,559, dan kelas eksperimen sebesar 0,400. Dengan demikian, keseluruhan nilai signifikansi menunjukan  $>0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua kelompok data atau lebih memiliki sifat yang sama (homogen) atau berbeda (heterogen). Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Levene* dengan taraf signifikansi 0,05. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi *based on mean* lebih besar dari 0,05.

**Tabel 5.** Uji Homogenitas

| <i>Test Homogeneity of Variance Levene Statistic</i> |               |            |
|------------------------------------------------------|---------------|------------|
| Post-test Kelas                                      | Based on Mean | Sig. 0,455 |
| Kontrol dan Eksperimen                               |               |            |

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi *post-test* hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05, yaitu sebesar 0,455. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data pada kedua kelompok penelitian bersifat homogen.

Data hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat menggunakan uji hipotesis yaitu Independent Sample t-test. Selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model *Picture and Picture* berbantuan media

*Story Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar sebelum dan setelah diberikannya perlakuan. Berikut merupakan hasil uji *independent sample t-test*.

**Tabel 6.** Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

| <i>Independent Sample T-Test</i> |                         |        |                 |
|----------------------------------|-------------------------|--------|-----------------|
|                                  |                         | t      | Sig. (2-tailed) |
| Hasil Belajar                    | Equal variances Assumed | -3,505 | 0,001           |

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar -3,505 dengan derajat kebebasan ( $df = 24 + 24 - 2 = 46$ ), sedangkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,013. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , yaitu  $(-3,505) > 2,013$ , serta nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,025. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Pengadangan.

Terakhir, uji *effect size* dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Pengadangan. Hasil analisis menunjukkan nilai *effect size* (*Cohen's d*) sebesar 1,033 yang termasuk dalam kategori sangat besar. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle* memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap hasil belajar IPAS khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Dengan demikian, model pembelajaran tersebut terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Terkait peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena model *Picture and Picture* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui gambar secara langsung, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media *Story Puzzle* juga membantu siswa untuk berpikir secara runtut dalam menyusun urutan cerita atau gambar sesuai konsep materi yang dipelajari. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung (*teacher-centered*), sehingga aktivitas siswa cenderung lebih pasif dan berpusat pada penjelasan guru (Rozali *et al.*, 2022).

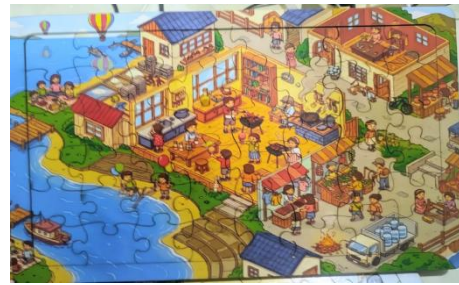
Menurut Lestari *et al.*, (2025) menyatakan bahwa gambar membantu menyusun berbagai konsep atau ide

penting dalam materi pelajaran sehingga siswa dapat melihat keterkaitan antar konsep secara lebih jelas dan menyeluruh. Sejalan dengan itu, perbedaan hasil belajar antara kedua kelas menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan media visual dan keterlibatan langsung siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Julaeka, 2022). Model *Picture and Picture* menempatkan gambar sebagai media utama dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah menghubungkan konsep dengan objek nyata di sekitarnya. Terdapat tujuh sintaks dalam penerapan model *Picture and Picture* menurut Sibarani (2024), yaitu 1) penyampaian tujuan pembelajaran, 2) penyajian materi, 2) menampilkan gambar sesuai materi, 4) meminta siswa mencocokkan gambar, 5) mengurutkan gambar secara logis, 6) menjelaskan konsep materi, dan 7) menyimpulkan hasil pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri melalui pengamatan dan diskusi kelompok.

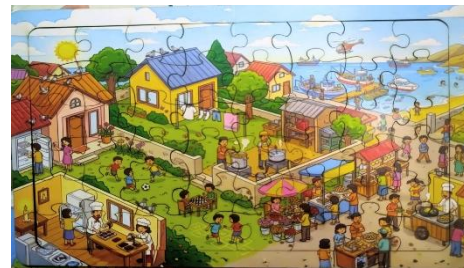
Pada penelitian ini, materi yang digunakan adalah Wujud Zat dan perubahannya. Materi tersebut mencakup konsep mengenai karakteristik benda berdasarkan sifat dan wujudnya, serta proses perubahan wujud zat. Karakteristik materi tersebut menuntut siswa tidak hanya mengenali ciri-ciri setiap wujud zat, tetapi juga memahami hubungan antarproses perubahan wujud zat secara runtut. Oleh karena itu, model *Picture and Picture* relevan diterapkan karena memanfaatkan gambar sebagai media utama dalam pembelajaran. Melalui gambar siswa dapat mengidentifikasi karakteristik benda, membedakan wujud zat, serta mengamati urutan perubahan wujud zat secara lebih sistematis. Dengan demikian, konsep-konsep yang semula bersifat abstrak dapat divisualisasikan secara lebih konkret sehingga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan media *Story Puzzle* membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui kegiatan menyusun potongan gambar yang kemudian menganalisis isi gambar lalu ditulis menjadi sebuah cerita utuh yang berkaitan dengan materi IPAS pada LKPD yang dibagikan kepada masing-masing kelompok. Kegiatan tersebut mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, serta berkolaborasi dalam memahami materi yang dipelajari (Laia *et al.*, 2025). Adapun gambar media *Story Puzzle* yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut: Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Bano *et al.*, (2022), menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif model

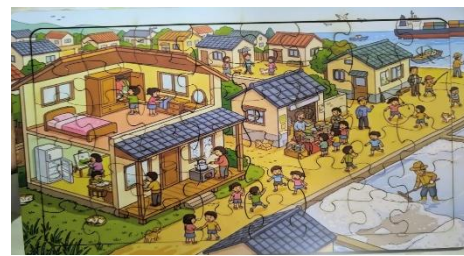
pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia.



**Gambar 1.** Media Story Puzzle Pertemuan 1



**Gambar 2.** Media Story Puzzle Pertemuan 2



**Gambar 3.** Media Story Puzzle Pertemuan 3

Sejalan dengan hal tersebut, Pratiwi *et al.*, (2025) juga menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa kelas III. Selain itu, penggunaan media gambar yang disertai aktivitas menyusun gambar membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan bermakna. Dengan menggunakan media gambar yang disertai aktivitas menyusun gambar membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan bermakna. Media pembelajaran yang baik tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk belajar secara mandiri, tetapi juga dapat berperan dalam mengatasi kebosanan selama proses pembelajaran di kelas (Erfan *et.al.*, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media *Story Puzzle* yang dipadukan dengan model *Picture and Picture* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada

tahap operasional konkret, di mana siswa cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk nyata atau visual daripada melalui penjelasan yang bersifat abstrak (Piaget dalam Santrock, 2018). Dengan demikian, penerapan model *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi Wujud Zat dan perubahannya pada siswa kelas IV SDN 2 Pengadangan. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model dan media tersebut juga mendorong keaktifan, minat belajar, serta pemahaman siswa melalui kegiatan mengamati, mencocokkan, menyusun, dan menganalisis gambar. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis visual yang membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, sistematis, dan bermakna. Oleh karena itu, model *Picture and Picture* berbantuan media *Story Puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Penerapannya diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik dan bermakna, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga keaktifan, minat belajar, serta kemampuan bekerja sama siswa selama proses pembelajaran.

### Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak sekolah, serta seluruh responden yang telah memberikan bantuan dan berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

### Referensi

- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 89-97.
- Andiniati, M. R., Tahir, M., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 45 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1639-1647. <http://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1515>
- Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Binomial*, 5(2), 126-135.
- Cunia, C., Sutisna, R. H., & Setiawati, T. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Picture and Picture terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS materi pengembangan teknologi transportasi. *Elementary Education*, 3(2), 179-186. <https://ejournal.lppmunsap.org/index.php/sae/article/view/1263>
- Delar, D. A., Reinita, Arwin, & Mansurdin. (2022). Analisis Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Model Cooperative Tipe Make a Match di SDN 05 Sawahan Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 6(1), 8390-8400.
- Dinda, E. W. (2023). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Android Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Terhadap Hasil Pemahaman Peserta Didik Kelas V SD/MI (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Fadilla, N., Hidayat, N., & Siska, Y. (2023). Penggunaan model pembelajaran Picture and Picture berbasis media PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Kebon Jeruk tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Eskripsi PGSD STKIP PGRI Bandar Lampung*.
- Jakni. (2016). Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan (Bandung: Alfabeta), hal 59.
- Julaeka, (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan media gambar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Guru Indonesia*, 3(5), 515-527.
- Kallesta, K., & Erfan, M. (2017). Analisis Faktor penyebab kesulitan belajar IPA fisika pada materi bunyi. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1 (1). <https://doi.org/10.31227/osf.io/dwh5e>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Panduan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase B dan C. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Laia, M. D. S., Amelia, C., Sembiring, E. A. F., Sipayung, C. (2025). Pengaruh model pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
- Lestari, N. P., & Suriani, A. (2025). Peran media gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA di sekolah dasar. *Jurnal*

- Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial, 3(4), 219-226.  
<https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1951>
- Miterianifa, A., Ashadi, Saputro, S., & Suciati. (2021). Higher order thinking skills in the 21st century: Critical thinking. *EAI*.  
<https://doi.org/10.4108/eai.30-11-2020.2303766>
- Pratiwi, I., & Wahyuningsih, E. (2026). Pengaruh Model Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Hak dan Kewajiban Kelas III UPTD SDN 29 Mendo Barat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 182-193.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.12908>
- Rahmatih, A. N., Fauzi, A., Ermiana, I., Handika, I., & Rosyidah, A. N. K. (2024). Media Manipulatif Papan Peredaran Darah Manusia: Pengaruhnya Terhadap Penguasaan Konsep Sains Peserta Didik Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 392-399.
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher-centered learning dalam pembelajaran siswa (studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi). *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1).  
<https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996>
- Santrock, J. W. (2018). *Life-span Development* (17th edition). McGraw-Hill Education.
- Setiani, A. 2023. Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 1 Karangnanas [Undergraduate Thesis]. [Purwokerto (Indonesia)]: Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Sibarani, I. S. (2024). Model pembelajaran kooperatif [e-book]. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.  
<https://www.rcipress.rcipublisher.org>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta. hal 110.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Cet. ke-4)*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, K. S. K., Rahmatih, A. N. ., Sriwarthini, N. L. P. N. ., Nurwahidah, N., & Astria, F. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 5(1).  
<https://doi.org/10.33541/edumatsains.v5i1.1652>