



Penerapan Strategi *Picture and Piture* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Murid Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Dian Ayu Widia Putri*

Universitas Terbuka, Indonesia

Sunarto

Universitas Tebruka, Indonesia

Imam Faizin

Institut Agama Islam Pemalang, Indonesia

*Email Korespondensi: dianayuayu0@gmail.com

INFO ARTIKEL

Diterima : 01/02/2026

Direvisi : 09/02/2026

Dipublikasikan : 15/02/2026

Kata Kunci:

*Strategi Picture and Piture;
Hasil Belajar; Bahasa Indonesia;
Pembelajaran Kooperatif.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan strategi *Picture and Piture* dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 4 Sidorejo. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 murid kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif berdasarkan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar murid, dari 30% ketuntasan pada kondisi awal menjadi 60% pada siklus I dan meningkat hingga 90% pada siklus II. Selain peningkatan capaian akademik, strategi ini juga meningkatkan aktivitas, motivasi, dan partisipasi murid dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, strategi *Picture and Piture* terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa karena berfungsi sebagai sarana transformasi ilmu pengetahuan, pembentukan karakter, serta pengembangan keterampilan abad ke-21. Melalui pendidikan, individu dipersiapkan untuk mampu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif dalam menghadapi dinamika sosial yang terus berkembang. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangun kemampuan

literasi dan numerasi sebagai dasar bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar menjadi faktor krusial dalam menentukan mutu pendidikan secara keseluruhan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi yang sangat strategis dalam kurikulum sekolah dasar. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai objek pembelajaran, tetapi juga sebagai medium utama dalam memahami berbagai mata pelajaran lainnya. Kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara menjadi fondasi bagi penguasaan ilmu pengetahuan. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia dapat berdampak langsung pada keterbatasan kemampuan literasi murid, yang pada akhirnya memengaruhi performa akademik secara menyeluruh. Oleh sebab itu, peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia menjadi agenda penting dalam praktik pembelajaran di kelas.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 4 Sidorejo, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan penugasan tertulis. Guru lebih banyak menjelaskan materi, sementara murid berperan sebagai pendengar pasif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Data awal menunjukkan bahwa dari 20 murid kelas III, hanya 6 murid (30%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 14 murid (70%) belum mencapai ketuntasan. Angka ini mengindikasikan bahwa mayoritas murid belum mencapai hasil belajar yang optimal.

Rendahnya hasil belajar tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kurangnya variasi strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar murid. Kedua, pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) sehingga murid kurang diberi kesempatan untuk aktif membangun pengetahuan. Ketiga, minimnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik, padahal murid sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Marinda, 2020). Pada tahap ini, murid lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata dan visualisasi konkret dibandingkan dengan penjelasan abstrak.

Dalam perspektif teori konstruktivisme (Azzahra et al., 2025; Mandar & Sihono, 2025), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman langsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan murid mengeksplorasi, berdiskusi, dan berkolaborasi. Strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan murid secara kognitif dan sosial sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, inovasi dalam strategi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak.

Salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid adalah strategi *Picture and Piture*. Strategi ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggunakan media gambar atau kartu untuk membantu murid memahami konsep melalui aktivitas mencocokkan pasangan pertanyaan dan jawaban. Model ini bersifat interaktif karena melibatkan murid secara langsung dalam

kegiatan mencari pasangan yang sesuai. Unsur permainan dalam strategi ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Secara teoritis, penggunaan media gambar dalam pembelajaran memiliki dasar yang kuat. Teori dual coding yang dikemukakan oleh Paivio menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi visual dan verbal akan lebih mudah dipahami dan diingat (Mariana et al., 2010). Media gambar membantu murid membangun representasi mental terhadap konsep yang dipelajari. Selain itu, strategi pembelajaran berbasis permainan juga sejalan dengan teori belajar humanistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan media interaktif mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep siswa ketika disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik (Nasir & Jamiludin, 2023; Thesarah et al., 2021; Yanti et al., 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang didukung media visual dapat meningkatkan interaksi antarsiswa, keterlibatan belajar, serta pemahaman konsep secara lebih efektif (Elisa et al., 2023; Sari & Harjono, 2021; Lubis & Syafriani, 2023).

Sementara itu, beberapa studi menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Faradila & Pratiwi, 2024; Sunami & Aslam, 2021; Mardana et al., 2023; Kurnia & Sunaryati, 2023). Selain itu, penelitian lain juga menekankan bahwa keberhasilan penggunaan media dan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam memilih dan merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa (Lipikuni et al., 2023; Hasanah et al., 2023; Nurmala, 2022).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran inovatif, implementasi di lapangan masih terbatas. Banyak guru yang belum memanfaatkan strategi kooperatif secara optimal karena berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan, atau kebiasaan menggunakan metode tradisional. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas (PTK) menjadi pendekatan yang relevan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara sistematis dan reflektif.

Penelitian tindakan kelas memungkinkan guru untuk merencanakan tindakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan hasilnya dalam siklus berulang. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar murid, tetapi juga pada peningkatan kompetensi profesional guru. Dalam konteks penelitian ini, strategi Picture and Piture diterapkan melalui dua siklus tindakan untuk melihat peningkatan hasil belajar secara bertahap.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui strategi pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Strategi Picture and Piture dipilih karena memiliki potensi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Selain itu, strategi ini relatif mudah diterapkan dan tidak memerlukan fasilitas yang kompleks, sehingga sesuai dengan kondisi sekolah dasar.

Penelitian ini juga memiliki relevansi dalam mendukung kebijakan pendidikan yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada murid. Kurikulum nasional mendorong penggunaan strategi pembelajaran inovatif yang mampu mengembangkan kompetensi berpikir kritis dan kolaboratif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar di kelas tertentu, tetapi juga memberikan model praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi di sekolah lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi *Picture and Piture* dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 4 Sidorejo. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan strategi pembelajaran kooperatif serta kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan nilai akademik semata, tetapi juga pada perbaikan kualitas proses pembelajaran yang mampu membangun motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi murid. Strategi *Picture and Piture* diharapkan menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan berkelanjutan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penerapan strategi *Picture and Piture* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. PTK dipilih karena bersifat reflektif dan siklikal, sehingga memungkinkan perbaikan pembelajaran dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model siklus yang dikembangkan oleh *Kemmis dan McTaggart*, yang meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Maliasih et al., 2017).

Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Sidorejo dengan subjek penelitian sebanyak 20 murid kelas III yang terdiri dari 12 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Seluruh murid dijadikan subjek penelitian menggunakan teknik total sampling karena jumlahnya relatif kecil dan seluruhnya terlibat dalam tindakan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, serta instrumen tes evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, strategi *Picture and Piture* diterapkan melalui aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban berbasis gambar. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan dan keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid, sedangkan observasi digunakan untuk menilai aktivitas dan partisipasi murid selama pembelajaran. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Temuan

a. Kondisi Awal Hasil Belajar Murid Sebelum Penerapan Strategi Picture and Piture

Berdasarkan data awal yang diperoleh sebelum pelaksanaan tindakan di SDN 4 Sidorejo, hasil belajar murid kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan tingkat ketuntasan yang masih rendah. Dari total 20 murid, hanya 6 murid atau 30% yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 14 murid atau 70% belum mencapai ketuntasan. Persentase ini menggambarkan bahwa mayoritas murid belum mampu memahami materi secara optimal sesuai standar yang ditetapkan sekolah. Kondisi tersebut menjadi indikator bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum sepenuhnya efektif dalam membantu murid mencapai kompetensi yang diharapkan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan individual. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara verbal tanpa melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran. Murid cenderung mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas secara individu tanpa adanya aktivitas diskusi atau kolaborasi yang intensif. Situasi ini menyebabkan suasana kelas kurang interaktif dan kurang menumbuhkan motivasi belajar. Beberapa murid terlihat pasif dan kurang fokus ketika guru menyampaikan materi.

Selain itu, rendahnya hasil belajar juga dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Pada usia sekolah dasar, murid berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan visualisasi nyata. Namun, pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum memanfaatkan media visual atau aktivitas permainan yang dapat membantu murid memahami materi secara lebih konkret. Akibatnya, murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan, terutama dalam menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah rendahnya partisipasi murid dalam kegiatan tanya jawab. Murid jarang mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif murid. Kurangnya interaksi dua arah antara guru dan murid berpotensi menghambat proses konstruksi pengetahuan yang seharusnya terjadi dalam pembelajaran yang efektif. Murid belum diberi ruang yang cukup untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi, atau memecahkan masalah secara bersama-sama.

Data awal ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi riil di kelas. Rendahnya ketuntasan belajar menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan sebelumnya perlu diperbaiki. Guru perlu mengembangkan pendekatan yang lebih inovatif dan berpusat pada murid agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Kondisi awal ini menjadi dasar yang kuat untuk dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan strategi Picture and Piture sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar murid. Dengan demikian, identifikasi kondisi awal bukan hanya menjadi gambaran

permasalahan, tetapi juga menjadi landasan reflektif dalam merancang tindakan perbaikan pembelajaran yang lebih efektif dan partisipatif.

b. Hasil Belajar Murid pada Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I di SDN 4 Sidorejo merupakan tahap awal penerapan strategi *Picture and Piture* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III. Pada tahap ini, guru mulai mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih interaktif melalui penggunaan kartu pertanyaan dan jawaban yang harus dipasangkan oleh murid. Strategi ini dirancang untuk mendorong murid bergerak aktif, berdiskusi, serta berpikir dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

Pada awal penerapan, sebagian murid tampak belum terbiasa dengan model pembelajaran tersebut. Mereka masih memerlukan arahan yang jelas mengenai mekanisme permainan dan tata cara mencari pasangan kartu. Beberapa murid terlihat ragu-ragu dan kurang percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sekelasnya. Hal ini wajar terjadi karena perubahan metode pembelajaran membutuhkan proses adaptasi. Meskipun demikian, suasana kelas mulai menunjukkan perubahan dibandingkan kondisi awal. Murid tampak lebih antusias dan tertarik mengikuti kegiatan karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran.

Secara kuantitatif, hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan data awal. Dari 20 murid, sebanyak 12 murid atau 60% telah mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 8 murid atau 40% belum mencapai ketuntasan. Jika dibandingkan dengan kondisi awal yang hanya mencapai 30% ketuntasan, peningkatan sebesar 30% ini menunjukkan bahwa strategi *Picture and Piture* mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman murid. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial dapat membantu murid memahami materi dengan lebih baik.

Secara kualitatif, peningkatan juga terlihat pada aspek partisipasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Murid mulai aktif berdiskusi dan bekerja sama untuk menemukan pasangan kartu yang tepat. Aktivitas mencari pasangan membuat murid tidak hanya berpikir secara individu, tetapi juga saling bertukar informasi dengan teman. Interaksi ini membantu memperkuat pemahaman konsep karena murid dapat saling mengoreksi dan melengkapi jawaban.

Namun demikian, hasil siklus I belum mencapai target ketuntasan klasikal yang diharapkan, yaitu minimal 80% murid tuntas belajar. Berdasarkan refleksi, terdapat beberapa kendala yang memengaruhi hasil siklus I. Pertama, sebagian murid masih belum memahami sepenuhnya mekanisme strategi *Picture and Piture*. Kedua, pengelolaan waktu dalam kegiatan mencari pasangan belum optimal sehingga beberapa murid kurang fokus ketika waktu hampir habis. Ketiga, masih terdapat murid yang pasif dan bergantung pada teman dalam menemukan jawaban yang benar.

Meskipun belum optimal, hasil siklus I menunjukkan bahwa strategi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar. Perubahan suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan merupakan indikator bahwa pembelajaran mulai bergerak ke arah yang lebih partisipatif. Refleksi pada akhir siklus I menjadi dasar perbaikan pada siklus II, terutama dalam hal pemberian instruksi yang lebih jelas, penguatan motivasi,

serta pengelolaan kelas yang lebih efektif. Dengan demikian, siklus I menjadi tahap penting dalam proses perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan melalui penerapan strategi *Picture and Piture*.

c. Hasil Belajar Murid pada Siklus II

Pelaksanaan siklus II di SDN 4 Sidorejo merupakan tahap penyempurnaan dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Berdasarkan hasil refleksi sebelumnya, guru melakukan beberapa perbaikan, antara lain memberikan penjelasan yang lebih sistematis mengenai langkah-langkah strategi *Picture and Piture*, memperjelas aturan permainan, meningkatkan pengelolaan waktu, serta memberikan motivasi tambahan agar murid lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi. Perbaikan ini bertujuan untuk mengoptimalkan implementasi strategi sehingga hasil belajar dapat meningkat secara maksimal.

Pada siklus II, suasana pembelajaran tampak lebih terarah dan kondusif. Murid sudah mulai terbiasa dengan mekanisme mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban. Proses adaptasi yang telah terjadi pada siklus I membuat murid lebih siap mengikuti pembelajaran. Mereka tampak lebih percaya diri, tidak lagi ragu dalam berinteraksi, serta lebih cepat memahami instruksi yang diberikan guru. Aktivitas mencari pasangan kartu berlangsung lebih tertib dan efisien dibandingkan sebelumnya.

Secara kuantitatif, hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Dari 20 murid, sebanyak 18 murid atau 90% mencapai nilai di atas KKM, sedangkan hanya 2 murid atau 10% yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan lonjakan ketuntasan sebesar 30% dibandingkan siklus I yang mencapai 60%. Dengan capaian 90%, ketuntasan klasikal telah melampaui target minimal yang ditetapkan, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai.

Peningkatan ini tidak hanya tercermin pada angka ketuntasan, tetapi juga pada kualitas pemahaman murid. Murid mampu menjawab soal evaluasi dengan lebih cepat dan tepat. Mereka menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Diskusi yang terjadi selama kegiatan mencari pasangan kartu membantu murid mengklarifikasi konsep dan memperbaiki kesalahan pemahaman. Proses kolaboratif ini memperkuat ingatan dan memperdalam pemahaman konsep Bahasa Indonesia yang diajarkan.

Secara kualitatif, perubahan sikap murid juga sangat terlihat. Murid menjadi lebih antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Aktivitas kelas berlangsung lebih hidup dan dinamis. Murid tidak lagi hanya menunggu penjelasan guru, tetapi aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi antar murid meningkat, dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Unsur permainan dalam strategi *Picture and Piture* terbukti mampu menciptakan motivasi intrinsik yang mendorong murid untuk belajar tanpa merasa terpaksa.

Meskipun demikian, masih terdapat dua murid yang belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil observasi, kedua murid tersebut memiliki kemampuan pemahaman yang relatif lebih rendah dibandingkan teman-temannya. Namun, secara umum peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa strategi *Picture and Piture* efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas III.

Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 90%, siklus II menjadi bukti bahwa perbaikan pembelajaran melalui refleksi dan penyempurnaan strategi mampu menghasilkan perubahan yang signifikan. Implementasi strategi yang konsisten, disertai pengelolaan kelas yang baik, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar serta kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

d. Peningkatan Aktivitas dan Motivasi Belajar Murid

Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, penelitian ini juga menemukan adanya perubahan yang signifikan pada aspek aktivitas dan motivasi belajar murid di SDN 4 Sidorejo. Perubahan ini terlihat secara bertahap sejak siklus I hingga siklus II setelah strategi Picture and Piture diterapkan secara konsisten. Aktivitas dan motivasi belajar merupakan faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh capaian nilai, tetapi juga oleh keterlibatan murid dalam proses belajar itu sendiri.

Pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, murid cenderung pasif dan kurang menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Interaksi di kelas lebih bersifat satu arah, dengan guru sebagai pusat informasi. Murid jarang bertanya atau menyampaikan pendapat. Beberapa murid terlihat kurang fokus dan kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran. Situasi ini mencerminkan rendahnya motivasi belajar serta minimnya partisipasi aktif dalam kegiatan kelas.

Ketika strategi Picture and Piture mulai diterapkan pada siklus I, perubahan mulai terlihat meskipun belum optimal. Murid tampak lebih tertarik karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran. Aktivitas mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban membuat murid bergerak dan berinteraksi dengan teman sekelasnya. Kegiatan ini memecah kebosanan yang biasanya muncul dalam pembelajaran konvensional. Murid yang sebelumnya pasif mulai terlibat dalam diskusi kecil untuk memastikan pasangan kartu yang mereka temukan sudah tepat. Meskipun masih terdapat murid yang ragu atau malu, suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan sebelumnya.

Perubahan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II. Murid telah memahami mekanisme permainan dan merasa lebih percaya diri dalam berpartisipasi. Aktivitas diskusi berlangsung lebih lancar dan terarah. Murid tidak hanya mencari pasangan kartu secara mekanis, tetapi juga berusaha memahami isi pertanyaan dan jawaban yang mereka pegang. Interaksi sosial antar murid meningkat, dan suasana kelas menjadi lebih komunikatif. Murid tampak lebih berani menjawab pertanyaan guru dan memberikan tanggapan terhadap materi yang dibahas.

Peningkatan motivasi belajar terlihat dari antusiasme murid dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan. Murid menunjukkan rasa senang dan tertantang ketika diminta mencari pasangan kartu dalam waktu tertentu. Mereka berusaha menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat. Unsur permainan dalam strategi ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan mendorong murid untuk lebih aktif. Motivasi intrinsik tumbuh karena murid merasa pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, strategi Picture and Piture juga mendorong kerja sama dan kolaborasi antar murid. Proses mencari pasangan kartu melibatkan komunikasi dan interaksi yang intensif. Murid belajar untuk saling membantu dan berbagi informasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial yang

penting dalam pembelajaran kooperatif. Keterlibatan aktif ini berdampak positif terhadap kepercayaan diri murid dalam belajar.

Secara keseluruhan, temuan pada aspek aktivitas dan motivasi belajar menunjukkan bahwa strategi Picture and Piture mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Peningkatan aktivitas dan motivasi ini menjadi faktor pendukung utama dalam peningkatan hasil belajar murid. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya efektif dari segi pencapaian nilai akademik, tetapi juga dalam membangun kualitas proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

2. Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 4 Sidorejo menunjukkan bahwa penerapan strategi Picture and Piture memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan ketuntasan belajar dari 30% pada kondisi awal menjadi 60% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 90% pada siklus II bukan sekadar perubahan angka, tetapi mencerminkan transformasi proses pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna. Pembahasan ini akan mengkaji temuan tersebut dari perspektif teoritis, pedagogis, dan praktis.

Secara teoretis, efektivitas strategi Picture and Piture dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Murid sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan media visual dibandingkan dengan penjelasan abstrak (Marinda, 2020). Strategi Picture and Piture yang menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban berbasis visual memberikan stimulus konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid. Ketika murid mencari pasangan kartu yang tepat, mereka tidak hanya membaca teks, tetapi juga memproses informasi melalui aktivitas fisik dan interaksi sosial. Hal ini memperkuat representasi mental terhadap konsep yang dipelajari.

Selain itu, teori konstruktivisme juga mendukung temuan penelitian ini. Dalam pandangan konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru ke murid, tetapi dibangun secara aktif oleh murid melalui pengalaman belajar (Nurjamilah et al., 2025). Strategi Picture and Piture memberikan ruang bagi murid untuk membangun pengetahuan melalui proses pencarian pasangan kartu, diskusi, dan klarifikasi bersama teman sekelasnya. Aktivitas ini memungkinkan murid mengkonstruksi pemahaman secara mandiri sekaligus kolaboratif. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya terjadi karena murid menerima informasi, tetapi karena mereka terlibat aktif dalam proses belajar.

Dari sudut pandang teori pembelajaran kooperatif, strategi Picture and Piture termasuk dalam model yang menekankan kerja sama antar murid. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa prinsip utama, seperti interdependensi positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, dan keterampilan sosial. Dalam implementasinya, murid yang memegang kartu pertanyaan harus menemukan murid yang memegang kartu jawaban yang sesuai. Proses ini menciptakan ketergantungan positif antar murid, karena keberhasilan tugas bergantung pada kemampuan mereka bekerja sama. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa perubahan strategi pembelajaran mulai memberikan dampak positif, meskipun belum optimal. Pada tahap ini, murid masih dalam proses adaptasi terhadap model pembelajaran baru. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran memerlukan waktu untuk mencapai efektivitas maksimal. Peningkatan yang lebih signifikan pada siklus II mengindikasikan bahwa refleksi dan perbaikan dalam PTK berperan penting dalam menyempurnakan implementasi strategi. Perbaikan instruksi, pengelolaan waktu, dan pemberian motivasi tambahan pada siklus II berkontribusi terhadap peningkatan ketuntasan hingga 90%.

Temuan ini juga dapat dianalisis melalui teori motivasi belajar. Unsur permainan dalam strategi Picture and Piture menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut teori motivasi intrinsik, individu cenderung lebih termotivasi ketika aktivitas belajar memberikan rasa senang, tantangan, dan kepuasan. Aktivitas mencari pasangan kartu memberikan tantangan yang memicu rasa ingin tahu dan semangat kompetitif yang sehat. Murid merasa terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar meningkat. Peningkatan motivasi ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar.

Selain aspek kognitif dan afektif, strategi ini juga berdampak pada aspek sosial murid. Interaksi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran mendorong murid untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Murid yang sebelumnya pasif mulai berani berpartisipasi dalam diskusi. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga membangun keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan murid.

Perbandingan antara kondisi awal dan hasil akhir penelitian memperlihatkan bahwa pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher-centered*) berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada murid (*student-centered*). Perubahan ini merupakan inti dari reformasi pedagogis yang menekankan keaktifan murid dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing, sementara murid menjadi subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Transformasi ini menjadi faktor utama dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan yang signifikan, terdapat beberapa hal yang perlu dicermati. Dua murid yang belum mencapai ketuntasan pada siklus II menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan individu tetap menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Strategi Picture and Piture efektif secara klasikal, tetapi guru tetap perlu memberikan pendampingan khusus bagi murid yang memiliki kesulitan belajar. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan diferensiasi dalam pembelajaran.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu kreatif dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran. Model pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid. Strategi Picture and Piture relatif mudah diterapkan dan tidak memerlukan fasilitas yang kompleks, sehingga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian ini menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar murid tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang digunakan. Implementasi strategi Picture and Piture berhasil meningkatkan hasil belajar

melalui kombinasi stimulus visual, aktivitas fisik, interaksi sosial, dan motivasi intrinsik. Integrasi antara teori perkembangan kognitif, konstruktivisme, dan pembelajaran kooperatif memperkuat landasan teoretis dari temuan penelitian ini. Strategi Picture and Piture dapat dipandang sebagai inovasi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan implementasinya menunjukkan bahwa pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan mampu menciptakan perubahan signifikan dalam kualitas proses dan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 4 Sidorejo, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi Picture and Piture secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan ini terlihat secara bertahap melalui dua siklus tindakan. Pada kondisi awal, ketuntasan belajar murid hanya mencapai 30%. Setelah penerapan strategi pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 60%, dan pada siklus II meningkat secara signifikan hingga mencapai 90%. Capaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan klasikal telah terpenuhi.

Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, penelitian ini juga menunjukkan adanya perubahan positif dalam proses pembelajaran. Strategi Picture and Piture mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, serta motivasi belajar murid. Unsur permainan dalam kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Murid menjadi lebih percaya diri dalam berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Interaksi sosial yang terbangun selama pembelajaran turut memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari.

Keberhasilan strategi ini didukung oleh kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan media visual dan aktivitas kolaboratif membantu murid memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna.

Dengan demikian, strategi Picture and Piture dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Implementasi yang konsisten, disertai refleksi dan perbaikan berkelanjutan, menjadi kunci utama dalam mencapai hasil yang optimal.

REFERENSI

- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- Elisa, R., Nugroho, A. S., & Subayani, N. W. (2023). Pengembangan Media Credipup Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 26-36. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.139>
- Faradila, F. I. and Pratiwi, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *Jagomipa Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 4(1), 97-104. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.446>
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif*

- Kurnia, I. R. and Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Lipikuni, H. F., Boimau, Y., Maubana, W. M., Olla, A., & Pote, F. I. (2023). Hubungan Media Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Fisika SMA Negeri Lurasik. *Magnetic Research Journal of Physics and It's Application*, 3(1), 222-225. <https://doi.org/10.59632/magnetic.v3i1.281>
- Lubis, D. Y. and Syafriani, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Swasta Dharma Pancasila Medan. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 187-194. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4072>
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif melalui metode Teams Games Tournaments dengan strategi peta konsep pada siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222-226.
- Mandar, Y., & Sihono. (2025). Implementasi teori konstruktivisme dalam PAI: Kajian teori Jean Piaget dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223-237.
- Mardana, V. S., Rijal, M., & Darwis, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Alam Sekitar terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Fotosintesis. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 736-743. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1169>
- Mariana, Zulkifli, & Sari, E. (2010). Peningkatan keterampilan berpikir kritis sebagai pembentuk karakter calon guru biologi pada 3 varian multimedia yang berbeda. Dalam *Prosiding Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi*, hlm. 333-338.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-143.
- Nasir, L. M. and Jamiludin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 129-142. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1041>
- Nurjamilah., Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867-6882.
- Nurmala, R. (2022). Minat Belajar Siswa Menggunakan Pocket Book Mathematic (Pockemath) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran. *Mathematics Education and Application Journal (Meta)*, 3(2), 1-8. <https://doi.org/10.35334/meta.v3i2.2396>
- Sari, R. K. and Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sunami, M. A. and Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa

Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>

Thesarah, R. H., Subagiyo, L., & Qadar, R. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual dengan aplikasi Powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi impuls dan momentum di SMK Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Kajian Pendidikan Ipa*, 1(1), 31-40.
<https://doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1050>

Yanti, R. A., Astawa, I. B. M., & Sarmita, I. M. (2023). Penggunaan Media Story Maps dalam Pembelajaran Geografi dan Implikasinya Terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 196-203.
<https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i2.64048>