

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mencakup segala bentuk pengetahuan yang bisa diperoleh sepanjang hidup dan memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang diberikan oleh seorang pendidik kepada murid-muridnya. Orang dewasa diharapkan untuk mengajarkan, mendidik, dan meningkatkan nilai-nilai etika kepada anak-anak mereka melalui tindakan yang baik.

Al-Qur'an membahas pendidikan secara rinci, khususnya mengenai proses, pengetahuan, dan tujuan. Karena Allah adalah pencipta alam dan segala isinya, termasuk hukum alam, setiap sistem dan hubungan di dalamnya berada di bawah kekuasaan-Nya. Dalam setiap pembicaraan tentang pengetahuan, Al-Qur'an selalu dikaitkan dengan nilai keimanan, seperti yang dinyatakan dalam firman Allah dalam QS. Ali Imran ayat 137-138.

قَدْ خَلَتْ مِنْ قَبْلِكُمْ سُنَنٌ فَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الْمُكْذِبِينَ ۝ ١٣٧  
هَذَا بَيَانٌ لِلنَّاسِ وَهُدًى وَمَوْعِظَةٌ لِّلْمُتَّقِينَ ۝ ١٣٨

Ayat ini menjelaskan bagaimana ketentuan Allah berlaku bagi mereka yang tidak beriman kepada-Nya. Manusia diharuskan mempelajari aturan Allah melalui kisah-kisah sejarah. Dalam penggalan ayat tersebut, Al-Qur'an menyampaikan cerita-cerita sejarah dan fenomena alam, yang diharapkan dapat memberikan

petunjuk, pelajaran, serta mendorong manusia untuk menjadi orang yang beriman dan beramal saleh (Karman, 2020, p. 85).

Pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Dalam proses ini, berbagai materi dipelajari untuk memungkinkan siswa mengalami perubahan, mendapatkan pengalaman, dan memperoleh ilmu yang bermanfaat. Pembelajaran adalah proses saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Pembelajaran dianggap berhasil ketika siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses tersebut, baik secara mental, fisik, maupun sosial.

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban memberikan lingkungan belajar yang nyaman, kreatif dan menyenangkan bagi kegiatan belajar siswa. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas pengajarannya. Peran guru sebagai sumber belajar sedemikian besar dan bahkan mendominasi proses pengajaran sebagai satu-satunya sumber belajar. Terdapat tiga unsur yang sangat menentukan dalam proses pendidikan dan pengajaran, yakni siswa, guru dan kurikulum. Terutama unsur guru, melalui guru berlangsung proses transformasi dan penanaman nilai-nilai ilmu pengetahuan kepada peserta atau anak didik.

Guru tidak hanya dituntut memiliki pengetahuan dan kemampuan mengajar, tetapi juga mewujudkan kompleksitas peran sesuai dengan tugas dan fungsi yang diembannya secara kreatif (Agung, 2019, p. 22). Kompetensi guru diperlukan untuk selalu berinovasi pada peningkatan proses pembelajaran di kelas. Guru merupakan factor yang sangat dominan dan paling penting dalam pendidikan formal pada

umumnya karena bagi siswa guru sering dijadikan tokoh teladan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk sekreatif mungkin dalam penggunaan metode pembelajaran, pengorganisasian kelas serta strategi belajar mengajar yang mampu menarik minat siswa.

Metode pembelajaran semakin berkembang sekarang ini. Suasana belajar yang efektif tentunya akan mengurangi tingkat kejenuhan seseorang terhadap teori-teori lama yang ada dalam dunia pendidikan. Selanjutnya kejenuhan siswa terhadap suatu metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil yang diharapkan sebelumnya. Oleh karena itu, para ahli pendidikan sekarang telah berusaha menciptakan berbagai metode pembelajaran baru yang diharapkan bisa meningkatkan kualitas pendidikan.

Pembelajaran yang berlangsung menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa yang mana dengan keterlibatan siswa secara aktif maka hasil belajar yang diperoleh lebih baik serta dapat dilihat dari perhatian siswa terhadap penjelasan guru, terlibat dalam memecahkan masalah ataupun bekerjasama dalam kelompok. Pembelajaran harus berpusat pada siswa supaya siswa menjadi aktif, kreatif, serta proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang bagi siswa karena belajar melalui perbuatan (Muslich, 2015, p. 71). Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, apabila guru menggunakan metode yang tepat dengan materi yang diajarkan, namun tidak jarang ditemukan guru yang hanya mengajar dengan metode ceramah dan tanya jawab saja.

Siswa tentu akan merasa jenuh dan terkadang kurang mengerti terhadap materi yang disampaikan, karena hanya sebagai pendengar saja. Menggunakan

metode pembelajaran yang tepat bukan hanya menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran, akan tetapi dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar, sehingga akan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran merupakan cara atau perbuatan manusia yang dihasilkan dari proses belajar. Manusia akan mengalami perubahan jika belajar, namun tidak dengan pembelajarannya sendiri, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan cara menarik yang mampu membangkitkan minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Menurut Sutikno metode secara harfiah berarti “cara”. Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan (Sobry, 2014, p. 33-34). Salah satu metode pembelajaran adalah metode *Pictorial Riddle*.

Metode pembelajaran *Pictorial Riddle* adalah suatu metode, teknik atau cara dalam mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar, melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi yang dapat berupa gambar baik di papan tulis, poster maupun gambar yang diproyeksikan dari suatu transparansi. Kemudian guru mengajukan pertanyaan yang terkait dengan riddle itu sendiri. *Pictorial Riddle* merupakan metode yang

mempresentasikan informasi ilmiah dalam bentuk poster atau gambar yang digunakan dalam sumber diskusi.

Berdasarkan pendapat di atas metode pembelajaran *Pictorial Riddle* adalah suatu metode pembelajaran untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar. Penggunaan metode pembelajaran yang efektif pada saat proses pembelajaran maka akan berdampak pada motivasi dan minat juga berpengaruh terhadap hasil belajar (Zulkarnain et al., 2018, p. 60). Oleh karena itu, dengan keterlibatan siswa untuk menemukan materinya melalui gambar secara mandiri dan belajar bersama serta menjadi aktif diharapkan dapat memperluas wawasan siswa dengan saling bertukar informasi satu sama lain, sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Hasil belajar setiap siswa tidaklah sama, ada yang baik serta ada yang kurang baik. Hasil belajar memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar dapat dijadikan acuan tolak ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, yang mana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dan diukur dengan skala nilai berupa huruf, angka ataupun symbol (Mudjiono & Dimiyati, 2015, p. 200). Dengan demikian, hasil dari proses belajar tercermin dalam prestasi belajar siswa yang diukur dari nilai yang didapatkan siswa setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi pembelajaran dilaksanakan.

Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman pembelajaran tematik melibatkan beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna pada siswa dan memungkinkan siswa aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik (Rusman, 2019, p. 254). Dalam pembelajaran tematik guru perlu menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan-pendekatan, model-model pembelajaran, atau metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tersebut, dan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* belum pernah dilaksanakan sehingga diharapkan siswa antusias mengikuti pembelajaran Kelas IV MI Arraudah dan hasilnya sesuai apa yang diharapkan.

Berdasarkan observasi awal sebelum melaksanakan penelitian di MI Arraudah, peneliti mengetahui bahwa kegiatan proses pembelajaran dikelas masih menggunakan metode ceramah, lebih berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru serta kurangnya interaksi antara guru dengan siswa. Guru memang menguasai materi tetapi belum dapat menciptakan proses pembelajaran yang sesuai, kurang mempunyai daya Tarik. Ketika kegiatan pembelajaran yang dimana siswanya pasif saat di dalam kelas atau hanya menerima pembelajaran materi dari guru saja, maka ada kecenderungan bagi siswa untuk cepat melupakan pelajaran yang telah

diberikan atau dijelaskan, yang mana akhirnya berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Hal tersebut berarti guru haruslah mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta siswa terlibat aktif didalamnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil ulangan siswa diketahui masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah atau kurang baik. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa kelas IV dimana nilai mereka masih rendah dan banyak yang belum mencapai KKM yang ditetapkan 65. Dalam mengatasi permasalahan tersebut penulis ingin menerapkan metode *Pictorial Riddle* dalam proses pembelajaran. Metode *Pictorial Riddle* merupakan metode yang mempresentasikan informasi ilmiah dalam bentuk poster atau gambar yang digunakan dalam sumber diskusi.

Dari uraian di atas bahwa proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan metode yang tepat dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, Maka dari itu, dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada siswa. Dari permasalahan yang dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen melalui penelitian yang berjudul **''Pengaruh Penggunaan *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Arraudah''**.

## **B. Definisi Operasional**

Agar terarah dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah yang ada pada judul skripsi ini, maka penulis merasa perlu menegaskan definisi istilah sebagai berikut:

### 1. Pengaruh

Pengaruh menurut kamus besar Bahasa Indonesia memiliki arti daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Depdiknas, 2005, p. 843). Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan metode *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa di MI Arraudah.

### 2. Metode *Pictorial Riddle*

Metode *Pictorial Riddle* adalah suatu metode atau teknik untuk mengembangkan aktivitas siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar, melalui penyajian masalah yang disajikan dalam bentuk ilustrasi/gambar. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* itu (Hamruni, 2012, p. 146). Jadi metode *Pictorial Riddle* adalah metode teka-teki bergambar yang digunakan untuk mengembangkan motivasi dan perhatian siswa di dalam diskusi kelompok kecil/besar.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat ukur, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan (Sadjana, 2012, p. 28). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang dilakukan melalui tes berbentuk soal pilihan ganda.



#### 4. Pembelajaran Tematik Materi Pokok Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya Terhadap Daratan

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Menurut Depdiknas pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis daripada model pembelajaran terpadu (Trianto, 2020, p. 79). Pembelajaran tematik yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada muatan mata pelajaran IPA materi Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya Terhadap Daratan.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka peneliti memformulasikan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar sebelum menggunakan metode *Pictorial Riddle* pada pembelajaran tematik Kelas IV di MI Arraudah?
2. Bagaimana hasil belajar sesudah menggunakan metode *Pictorial Riddle* pada pembelajaran tematik Kelas IV di MI Arraudah?
3. Apakah ada pengaruh dari penggunaan metode *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Kelas IV di MI Arraudah?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan metode *Pictorial Riddle* pada pembelajaran tematik Kelas IV di MI Arraudah.

2. Untuk mengetahui hasil belajar sesudah menggunakan metode *Pictorial Riddle* pada pembelajaran tematik Kelas IV di MI Arraudah.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Kelas IV di MI Arraudah.

### **E. Signifikansi Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

#### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dan lainnya.
- b. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain yang mengadakan penelitian tentang masalah serupa untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

##### a. Bagi Siswa

Sebagai bahan masukan dalam menggunakan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

##### b. Bagi Guru

Sebagai bahan tambahan atau masukan wawasan bagi guru untuk menggunakan metode pembelajaran dan memudahkan guru dalam membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan informasi tentang metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **F. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan hasil tinjauan penulis penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Arraudah belum ada yang meneliti. Akan tetapi ada yang berkaitan dengan penelitian tersebut, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Is Yudiana mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2015 melakukan penelitian dengan judul skripsi “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Deep Dialog Critical Thinking* dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Siswa SMKN 1 Yogyakarta”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Desain PTK dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat alur (langkah), yaitu (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi; dan (4) refleksi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran *deep dialog critical thinking* dalam pembelajaran ekonomi pada siswa SMK N 1 Yogyakarta sudah terlaksana dengan baik, Pada siklus

I nilai keterlaksanaan pembelajaran guru adalah 70 atau masuk dalam kriteria cukup baik dan meningkat pada siklus II menjadi 91,6 atau masuk dalam kriteria amat baik. (2) Penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada kondisi awal sebesar 2,83 atau masuk dalam kategori Baik (B); meningkat pada Siklus I menjadi 3,04 dalam kategori Baik (B); meningkat lagi pada Siklus II menjadi 3,53 dalam kategori Sangat Baik (SB). Kriteria ketuntasan nilai kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran ekonomi ini mengacu Permendikbud. No. 104 tahun 2014, yaitu 2,51 atau masuk kategori baik. Persentase jumlah siswa yang memperoleh ketuntasan dalam kemampuan berpikir kritis pada kondisi awal sebanyak 68,75%, meningkat pada Siklus I menjadi 75%, dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 87,50% (Yudiana, 2015). Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis sedangkan perbedaannya model pembelajarannya. Penelitian di atas tentu berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Penulis memfokuskan penelitian pada Pengaruh Penggunaan *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Arraudah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nila Nivola mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2017 melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Pictorial Riddle* Berbasis *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Sikap Kreatif Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi di SMAN 7 Bandar

Lampung”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif peserta didik pada kelas eksperimen adalah 59,7 dan 40,3, *postestnya* 80,2 dan 82,9. Sedangkan untuk kelas control nilai *pretest* 59 dan 41,3, *postestnya* 73 dan 68,1. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis *Mind Mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif peserta didik pada materi keanekaragaman hayati Indonesia tahun pelajaran 2017/2018 (Nivola, 2017). Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan metode *Pictorial Riddle* sedangkan perbedaannya penulis menambahkan metodenya berbasis *Mind Mapping*, disini tujuannya terhadap kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif. Penelitian di atas tentu berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Penulis memfokuskan penelitian pada Pengaruh Penggunaan *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Arraudah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fajriyah Nur Faiqah dan Diki Rukmana pada tahun 2022 dengan judul jurnal “Pengaruh Model *Pictorial Riddle* Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *pictorial riddle* terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Peningkatan rata-rata pre test dan post test minat

belajar siswa sebesar 11,333. Didapatkan juga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu  $7,249 > 2,201$  dan mempunyai  $p = 0,000 < 0,05$  yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada skor minat belajar siswa. Dari tabel 7 juga terlihat bahwa adanya peningkatan rata-rata pre test dan post test penguasaan konsep sebesar 25.833. Didapatkan juga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu  $11,285 > 2,201$  dan mempunyai  $p = 0,000 < 0,05$  yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada skor penguasaan konsep siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu *pictorial riddle*. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan utama penelitian. Pada penelitian ini lebih berfokus pada minat siswa terhadap pembelajaran sedangkan penulis adalah hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Arif Afifudin dan Wirawan Fadly tahun 2021 dengan jurnal yang berjudul "Pemulihan Berpikir Kritis Peserta Didik Menggunakan Model *Pictorial Riddle* dengan Pendekatan STEM". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai P-Value memperoleh 0,000, dapat diartikan nilai P Value  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Maka hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajaran *Pictorial Riddle* dengan STEM lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Cara mengetahui model pembelajaran yang terbaik dapat melihat pada hasil *out put estimatem form difference* sebesar 10,77 hal ini

memiliki maksud bahwa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Pembelajaran model *Pictorial Riddle* dengan STEM dari penelitian ini, membuktikan dari nilai rata-rata yang tinggi pada tiap indikator berpikir kritis, model dan pendekatan pembelajaran ini dapat memulihkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VIII, secara signifikan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa model *Pictorial Riddle* dengan STEM berpengaruh terhadap berpikir kritis peserta didik MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Ponorogo, dan Pembelajaran *Pictorial Riddle* dengan STEM lebih baik daripada pembelajaran Konvensional. Hal ini dikarenakan pembelajaran *Pictorial Riddle* dengan STEM merupakan pembelajaran yang berfokus pada penalaran peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah metode pembelajaran yang digunakan yaitu *Pictorial Riddle*. Perbedaannya adalah bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan STEM dengan fokus pada pemulihan berpikir kritis siswa. Adapun penulis berfokus pada hasil pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan metode *Pictorial Riddle* serta menilai ada tidaknya pengaruh penggunaan metode pembelajaran tersebut.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiono, 2014, p. 50). Hipotesis akan diuji kebenarannya melalui data yang terkumpul hasil penelitian di lapangan.

Terdapat dua jenis hipotesis yaitu alternative ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_0$ ). Hipotesis alternative ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang akan diujikan dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nihil ( $H_0$ ) dinyatakan dalam kalimat negatif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

$H_a$ : Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Arraudah.

$H_0$ : Tidak terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Arraudah.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I pendahuluan, yang berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II landasan teoritis berisi tentang pengertian metode pembelajaran, metode pembelajaran *Pictorial Riddle*, hasil belajar, dan pembelajaran tematik.

BAB III metode penelitian berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data serta prosedur penelitian.

BAB IV adalah laporan hasil penelitian yang memuat penyajian data dan analisis data.

BAB V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.