

---

## DEWAN EDITOR DAN TIM REVIEWER

### Editor in Chief:

**Fajar Nur Yasin**, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

### Editor Member:

**Arie Widya Murni**, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

**Mohammad Setyo Wardono**, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

**Niken Wahyu Utami**, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

### Reviewers Team:

**Nurul Aini**, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

**Wahyu Maulida Lestari**, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

**Erif Ahdhianto**, Universitas Negeri Malang, Indonesia

**Rikke Kurniawati**, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

**Muhammad Assegaf Baalwi**, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

**Weni Tria Anugrah Putri**, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

**Nurul Istiq'faroh**, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

**Izzatul Fajriyah**, STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia

### Cover Design:

**Moch. Fabet Ali Thoufan**, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

## KATA PENGANTAR

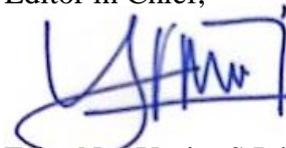
Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, **Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD)** Volume 1 Nomor 3 September 2022 telah diterbitkan. Terdapat sembilan artikel ilmiah yang merupakan hasil penelitian dalam bidang penelitian sekolah dasar. Semua artikel yang diterbitkan di Volume 1 Nomor 3 September 2022 telah melewati proses telaah oleh minimal dua orang reviewer. Tata kelola artikel yang dilaksanakan di Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD) mengikuti standar tata kelola jurnal terakreditasi nasional dan setiap proses terekam di dalam sistem *Open Journal System (OJS)*.

Kami menyampaikan terima kasih kepada Tim Editor dan Reviewer yang telah menelaah artikel secara substansial, sehingga kualitas artikel yang dipublikasikan oleh Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD) terjamin baik dari segi originalitas karyanya, kebaruan maupun kualitas penulisannya. Tim Editor selalu berusaha sebaik-baiknya untuk menjaga kualitas penerbitan dengan harapan dalam 3 kali dalam setahun penerbitan, Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD) dapat mengajukan akreditasi jurnal nasional.

Tidak lupa kami sampaikan terima kasih kepada para penulis yang sudah mempercayakan penerbitan hasil-hasil penelitiannya di Jurnal Muassis Pendidikan Dasar (JMPD), serta telah mengikuti setiap tahapan proses pengelolaan artikel dengan baik. Semoga terbitan Volume 1 Nomor 3 September 2022 ini dapat berkontribusi pada perkembangan penelitian khususnya dalam bidang pendidikan sekolah dasar.

Sidoarjo, 30 September 2022

Editor in Chief,



Fajar Nur Yasin, S.Pd., M.Pd.

## DAFTAR ISI

Volume 1, Nomor 3, September 2022

<b>COVER.....</b>	<b>i</b>
<b>DEWAN REDAKSI DAN TIM REVIEWER.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
Pengaruh Literasi dengan Model Inquiri Terbimbing dalam Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa MI Nurul Huda Mojokerto <b>Novaria Lailatul Jannah .....</b>	<b>196</b>
Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) pada Siswa Kelas IV di SDN 001 Bangkinang <b>Sri Wahyuningsih, Ramdhan Witarsa, Rizki Ananda .....</b>	<b>204</b>
Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Siswa kelas VI SDN Sukorejo 1 Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk <b>Istikakimi, Wiwik Retno Astuti.....</b>	<b>210</b>
Penerapan Modifikasi Permainan Menggunakan Media Cone Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Lokomotor Siswa SD MIDU Gedongan Waru <b>Moh. Yusroni, Brahmama Rangga Prastyana, Gatot Margisal Utomo .....</b>	<b>217</b>
Pengaruh Model Balanced Literacy terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo <b>Inayatul Izah, Muhammad Assegaf Baalwi, Achmad Wahyudi .....</b>	<b>227</b>
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Materi Ekosistem terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas V SDN Pilang 1 Sidoarjo <b>Alya Rohani Su'udah, Arie Widya Murni .....</b>	<b>237</b>
Efektivitas Model Pembelajaran ARIAS terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar <b>Fajar Nur Yasin, Ummu Nihayah.....</b>	<b>246</b>
Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card March Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar <b>Anggi Agnes Wibowo, Selvi Cahya Islami, Muhammad Iqbal Amaluddin.....</b>	<b>260</b>
Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas 1 SD Labschool Unesa <b>Mohammad Setyo Wardono, Rikke Kurniawati.....</b>	<b>271</b>

## PENGARUH LITERASI DENGAN MODEL INQUIRY TERBIMBING DALAM MELATIHKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS SISWA MI NURUL HUDA MOJOKERTO

**Novaria Lailatul Jannah**

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia  
e-mail: [novaria406.pgsd@unusida.ac.id](mailto:novaria406.pgsd@unusida.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari Pengaruh Literasi dengan model inquiry terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Di MI Nurul Huda Kabupaten Mojokerto. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Adapun jenis pendekatan Penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian untuk memeberikan uraian mengenai gejala, fenomena, atau fakta yang diteliti dengan mendeskripsikan tentang nilai variable mandiri, tanpa bermaksud menghubungkan atau membandingkan. Dari hasil penelitian menunjukkan Pengaruh Literasi dan inquiry terbimbing terhadap perkembangan Ketermpilan Proses Sains Siswa memiliki nilai 78,1%, dengan demikian variabel tersebut menunjukkan katagori cukup. Hal ini berarti mununjukkan bahwa literasi dengan menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing terhadap perkembangan Ketermpilan Proses Sains cukup berpengaruh bagi Siswa di MI Nurul Huda

**Kata Kunci:** literasi, inquiry terbimbing, keterampilan proses sains

### EFFECT OF LITERATURE WITH THE GUIDED INQUIRY MODEL IN TRAINING STUDENTS' SCIENCE PROCESS SKILLS AT MI NURUL HUDA

#### ABSTRACT

*This study aims to study the effect of literacy with a guided inquiry model on the Science Process Skills of MI Nurul Huda Students, Mojokerto Regency. This research uses quantitative research. The type of approach is descriptive quantitative research, namely research to provide an overview of the symptoms, phenomena, or facts studied by describing the values of independent variables, without intending to connect or compare. From the results of the study, the influence of literacy and guided inquiry on the development of students' science process skills has a value of 78.1%, thus the variable indicates a sufficient category. This means that literacy on the development of science process skills is quite influential for students at MI Nurul Huda.*

**Keywords:** literacy, guided inquiry, science process skills

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
29 Mei 2022	30 Juni 2022	15 September 2022	25 Oktober 2022

## PENDAHULUAN

Literasi sekolah dalam konteks Gerakan Literasi Sekolah adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai kegiatan ataupun aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis dan atau berbicara (Sutrianto: 2016, 2). Keterampilan Proses Sains (KPS) adalah kemampuan siswa untuk menerapkan metode ilmiah dalam memahami, mengembangkan dan menemukan ilmu pengetahuan. Pendekatan Keterampilan Proses Sains (KPS) merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada proses IPA. KPS sangat penting bagi setiap siswa sebagai bekal untuk menggunakan metode ilmiah dalam mengembangkan sains serta diharapkan memperoleh pengetahuan baru atau mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki. Dalam proses Pembelajaran Berbasis Praktikum akan dihasilkan Keterampilan Proses Sainsnya karena dari Keterampilan Proses Sains itu siswa diharapkan mampu untuk mengamati mengelompokkan/klasifikasi, menafsirkan, meramalkan, mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, merencanakan percobaan, menggunakan alat dan bahan, menerapkan konsep dan berkomunikasi. Dalam kaitan dengan keterampilan proses. (Nuryani: 2005, 77)

Pembelajaran IPA dimulai dengan memperhatikan konsepsi/pengetahuan awal siswa yang relevan dengan apa yang akan dipelajari. Selanjutnya aktivitas pembelajaran dirancang melalui berbagai kegiatan nyata. Melalui kegiatan nyata inilah, siswa dapat mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Berberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran sains di sekolah dasar yaitu diantaranya: 1) pengembangan rasa ingin tahu, 2) pengembangan keterampilan proses sains, 3) penumbuhan kesadaran lingkungan, 4) pengembangan kecakapan hidup, 5) pembelajaran yang hands on dan minds on, dan 6) pengembangan kreativitas. Dari permasalahan kurangnya mutu proses belajar mengajar dan dilihat dari kurangnya minat baca siswa dan kurangnya keaktifan belajar siswa di kelas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Literasi Terhadap Keterampilan Proses Sains di MI Nurul Huda Kabupaten Mojokerto”. Dengan rumusan masalah, Bagaimana Pengaruh Literasi Terhadap Keterampilan Proses Sains di MI Nurul Huda Kabupaten Mojokerto.

## KAJIAN TEORI

### Pengertian Literasi

Secara harfiah, literasi bermakna melek huruf sedangkan secara istilah, literasi mencakup semua kemampuan yang diperlukan seseorang atau sebuah komunitas untuk ambil bagian dalam semua aktivitas atau kegiatan yang berkaitan dengan teks dan wacana. (Gol A Gong & Agus M. Irkham: 2012, 51.) Program literasi sekolah ini sangat membantu pihak sekolah karena dapat membantu siswa-siswa di sekolah mempunyai kebiasaan membaca yang teratur yang kemudian dikembangkan menjadi tulisan yang bermanfaat. Selain membiasakan dan membudayakan membaca dan menulis di sekolah, kegiatan ini juga dapat mendisiplinkan siswa dalam mematuhi tata tertib dan peraturan sekolah.

Tujuan umum dari Gerakan Literasi Sekolah adalah menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah yang diwujudkan dalam Gerakan Literasi Sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat. (Nur Zazin: 2014, 17) Dengan adanya kegiatan literasi ini, diharapkan siswa dapat memiliki kepribadian yang baik dilihat dari perbuatan, perkataan, pikiran sikap maupun perasaan.

Menurut Yunuf, dkk (2017:281) menjelaskan tentang tahapan pelaksanaan gerakan literasi sekolah yang terdiri dari tiga tahapan, antara lain:

Tahap ke-1 : Pembiasaan kegiatan membaca yang menyenangkan di ekosistem sekolah.

Tahap ke-2 : Pengembangan minat baca untuk meningkatkan kemampuan literasi.

Tahap ke-3: Pembelajaran berbasis literasi. Kegiatan literasi pada tahap ini bertujuan mengembangkan kemampuan memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi.

Jenis-jenis kegiatan atau langkah-langkah kegiatan dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan apabila memenuhi lima kriteria, pertama, harus ada orang yang mengikuti kegiatan. Kedua, metode atau cara apa yang diberikan dalam kegiatan. Ketiga, tempat dilaksanakannya kegiatan. Keempat, waktu pelaksanaan yang diberikan, dan kelima, materi apa saja yang diberikan dalam kegiatan. (Mustofa Kamil: 2010, 14-15.)

Program literasi merupakan suatu kegiatan yang diadakan di sekolah, literasi terbagi kedalam beberapa tahapan, diantaranya ada literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Dalam hal ini penulis menjelaskan tentang jenis-jenis kegiatan literasi sekolah yang termasuk ke dalam literasi dasar, yaitu membaca dan menulis (Abbas Ersis Warmansyah: 2008, 43).

### **Pembelajaran Inquiri**

Istilah inquiry berasal dari Bahasa Inggris yang berarti pertanyaan atau penyelidikan. Inquiry pada dasarnya dapat dipandang sebagai suatu proses untuk menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah berdasarkan fakta dan observasi. Pembelajaran inquiry adalah strategi mengajar yang dirancang untuk membimbing siswa bagaimana meneliti masalah dan pertanyaan berdasarkan fakta Kardi (2013). Hamalik (2003) menyatakan bahwa model pembelajaran inquiry adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa dan juga berpusat pada guru. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk menemukan sebuah pengalaman sebagaimana ilmuan yang menemukan dan mengembangkan ilmu. Brickman (2009) Model inquiry adalah cara penyajian pelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses – proses mental dalam rangka penemuannya. Arends (2012) Inquiry adalah model yang telah dikembangkan bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana berpikir. Proses perencanaan pembelajaran inquiry yang diperlukan adalah menentukan tujuan dan menentukan masalah yang cocok untuk proses penyelidikan. Guru ingin siswa memperoleh pengetahuan baru yang terkait dengan penyelidikan dan mempelajari proses penyelidikan terutama yang berhubungan dengan penyelidikan ilmiah.

Menurut Widiowati (2012) dalam jurnal yang berjudul Pembelajaran Sains HOT Dengan Menerapkan Inquiry Laboratory menyatakan bahwa inquiry merupakan sesuatu yang dilakukan untuk mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diuji. Ketika siswa dihadapkan pada persoalan yang disajikan dalam pertanyaan, maka siswa lebih menyukai pertanyaan tersebut jika dikaitkan dengan serangkaian arahan dalam kegiatan inquiry. Melihat beberapa pengertian dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran inquiry adalah pembelajaran yang mengajarkan siswa dalam proses berpikir untuk mempelajari penyelidikan ilmiah dengan menemukan sebuah pengalaman sebagaimana ilmuan yang menemukan dan mengembangkan ilmu serta melibatkan siswa dalam proses – proses mental dalam rangka penemuannya.

Sasaran utama model inquiry adalah a) keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar; b) keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis; c) mengembangkan sikap rasa percaya diri pada siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inquiry, Trianto (2007). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran inquiry adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan pada memberikan pengalaman kepada siswa untuk memncari tahu, meneliti, merumuskan masalah serta menguji kebenarannya dan menyimpulkan masalah. Inquiry digunakan apabila tujuan pembelajaran berupa pengembangan keterampilan tingkat tinggi dan tidak hanya pemahaman materi saja. Pemahaman materi perlu dimiliki oleh siswa tetapi penguasaan atau pengembangan keterampilan berfikir tingkat tinggi perlu menjadi

fokus dalam pembelajaran. Model inquiri diimplementasikan dalam 6 tahapan sebagaimana diperlihatkan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Sintaks Pembelajaran Inquiri**

<b>Fase</b>	<b>Perilaku Guru</b>
<b>Fase pertama,</b> Mendapatkan perhatian dan menjelaskan proses penyelidikan atau proses Inquiry.	Guru menyiapkan siswa belajar dan mendeskripsikan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.
<b>Fase kedua,</b> Menyajikan permasalahan Inquiry atau kejadian yang sesuai.	Guru menunjukkan masalah atau kejadian yang sesuai kepada siswa
<b>Fase ketiga,</b> Meminta siswa merumuskan hipotesis untuk menjelaskan permasalahan atau kejadian.	Guru meminta siswa untuk memberi pertanyaan terhadap situasi permasalahan dan membuat hipotesis tentang apa yang akan terjadi.
<b>Fase keempat,</b> Mendorong siswa untuk mengumpulkan data untuk menguji hipotesis.	Guru menanyakan kepada siswa bagaimana mereka dapat mengumpulkan data untuk menguji hipotesis mereka. Pada masalah yang sama, di dalam kelas eksperimen dapat dilakukan.
<b>Fase kelima,</b> Merumuskan penjelasan dan/atau kesimpulan.	Guru mengarahkan siswa untuk menemukan penyelesaian dengan menarik kesimpulan atau menggeneralisasikan.
<b>Fase keenam,</b> Merefleksikan situasi bermasalah dan proses berpikir yang digunakan untuk menyelidikinya.	Guru meminta siswa untuk berfikir menurut proses berfikir mereka sendiri dan merefleksikan proses Inquiry

(Arends, 2012:343)

Enam tahapan pembelajaran inquiry mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran inquiry tidak hanya mengajarkan tujuan keterampilan berfikir tingkat tinggi saja melainkan juga mengajarkan tujuan produk yang juga penting dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran inquiry yang pertama adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenal adanya masalah yang tercermin pada fase kedua, yaitu menyajikan suatu masalah, yang kedua adalah menyarankan pemecahan sementara yang tercermin pada fase ketiga berupa perumusan hipotesis, yang ketiga adalah mengidentifikasi dan mengumpulkan fakta yang relevan yang tercermin pada fase keempat, yaitu mengumpulkan informasi untuk menguji hipotesis yang telah dibuat oleh siswa dan tujuan yang keempat adalah secara kritis siswa juga dapat menilai pemecahan masalah dari pertanyaan yang diuji tercermin pada fase kelima berupa penjelasan dan kesimpulan dari permasalahan yang telah diuji.

### **Keterampilan Proses Sains**

Keterampilan Proses Sains (KPS) merupakan metode ilmiah yang didalamnya melatih langkah-langkah untuk menemukan sesuatu melalui eksperimen dan percobaan. KPS merupakan langkah pendekatan pembelajaran yang diringkas menjadi 5 M (mengamati, menanya, menalar, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan). Jadi, keterampilan proses sains adalah keterampilan bereksperimen, metode ilmiah, dan berinkuiry. (Septi Budi Sartika, Jurnal: ISBN 978-602-70216-1-7 24 Oktober 2015). Keterampilan proses dikembangkan untuk siswa SD/MI pada pelajaran sains terdiri dari sembilan aspek, yaitu: (1) Keterampilan mengamati; (2) Mengukur; (3)

Manafsirkan; (4) Meramalkan; (5) Menggunakan alat dan bahan; (6) Menggolongkan atau mengelompokkan; (7) Menerapkan konsep; (8) Mengkomunikasikan; (9) Mengajukan pertanyaan.

## METODE PENELITIAN

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang difokuskan pada kajian fenomena objektif untuk di kaji secara kuantitatif. (Musfiqon: 2012, 59) Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian untuk memebrikan uraian mengenai gejala, fenomena, atau fakta yang diteliti dengan mendeskripsikan tentang nilai variable mandiri, tanpa bermaksud menghubungkan atau membandingkan (Musfiqon: 2012, 61). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 MI Nurul Huda Kabupaten Mojokerto. Dalam penelitian ini, metode angket dipergunakan untuk memperoleh data-data tentang Pengaruh Literasi Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Di MI Nurul Huda Kabupaten Mojokerto. Adapun pelaksanaannya adalah peneliti membagikan angket kepada siswa MI Nurul Huda Mojokerto yang sudah peneliti tentukan.

Dalam pelaksanaan pengumpulan data, penulis menggunakan Field Research (penelitian lapangan). Adapun dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode : (1) Metode Observasi (2) Metode Interview/ Angket Wawancara (3) Metode Dokumentasi (4) Angket. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 4 MI Nurul Huda Mojokerto.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut: (1) **Editing**, Dalam menganalisis data, yang pertama kali harus dilakukan adalah editing.pada tahap ini dilakukan pengecekan terhadap pengisian angket. (2) **Scoring**, Penulis memberi skor terhadap butir pernyataan yang terdapat pada angket. (3) **Tabulating**, Langkah selanjutnya adalah penghitungan terhadap data yang telah diperoleh dengan menggunakan statistik sederhana. (4) **Presentase**, Perhitungan ini digunakan untuk mengetahui besar kecilnya tingkat keberhasilan yang diperoleh dari hasil penyebaran angkat tentang pengaruh literasi terhadap perkembangan keterampilan proses sains di MI Nurul Huda Mojokerto.

Analisis data dilakukan menggunakan rumus persentase dari angket yang diberikan kepada siswa. Angka yang diperoleh dengan cara frekuensi jawaban dibagi jumlah responden dikalikan 100% dengan rumus statistik. Persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Angka Presentase

F : Frekuensi Jawaban Responden

N : Jumlah Responden.

100 : Angka tetap

(Sudjono: 2010, 43)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Keseluruhan data kouesioner yang telah penulis sebarikan melalui angket tentang pengaruh literasi terhadap perkembangan keterampilan proses sains yang dibentuk dalam 7 (tujuh) aspek. Skor dari masing-masing aspek berjumlah, sebagaimana dalam tabel berikut ini, yatiu:

**Tabel 2.** Skor 7 (tujuh) Aspek Kuisioner Pengaruh Literasi Terhadap Perkembangan Keterampilan Proses Sains

No	Aspek	Skor
1	Perencanaan Literasi	298
2	Pengorganisasian Literasi	599
3	Pengarahan Literasi	497
4	Pengawasan Literasi	181
5	Keterampilan Proses Sain	593
6	Sarana dan prasarana	525
7	Kegiatan belajar siswa	591

**Tabel 3.** Deskripsi Data Persepsi Guru Pengaruh Literasi Terhadap Perkembangan Keterampilan Proses Sains

No	Variable	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Skor
1	Perencanaan Guru Pengaruh Literasi Terhadap Perkembangan Keterampilan Proses Sain	1. Perencanaan Literasi	Kegiatan perencanaan yang berhubungan dengan langkah-langkah perencanaan	3	298
		2. Pengorganisasian Literasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan perencanaan yang berhubungan syarat-syarat perencanaan</li> <li>• Kegiatan pengorganisasian yang berhubungan dengan literasi</li> <li>• Kegiatan pengorganisasian yang berhubungan dengan pendelegasian</li> </ul>	6	599
		3. Pengarahan Literasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan pengarahan yang berhubungan dengan literasi</li> </ul>	4	497
		4. Pengawasan Literasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan pengawasan yang berhubungan dengan kegiatan literasi</li> </ul>	2	181
2	Perkembangan Keterampilan Proses Sains	5. Keterampilan Proses Sains	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peleksanakan pengembangan keterampilan proses sains</li> </ul>	5	593
		6. Sarana dan prasarana pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tersedianya fasilitas penunjang pembelajaran</li> </ul>	5	525
		7. Kegiatan belajar siswa dalam Literasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperbaiki proses belajar mengajar</li> </ul>	5	591
<b>Jumlah</b>				<b>30 item</b>	<b>3284</b>

Penelitian ini di laksanakan di MI Nurul Huda, dengan judul Pengaruh Literasi Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa, metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

**Tabel 4.** Nilai Rata-rata Skor Penelitian Pengaruh Literasi Terhadap Perkembangan Keterampilan Proses Sains Di MI Nurul Huda Mojokerto

Aspek	Skor	Nilai harapan (NH)	Nilai Skor (NS)	$\frac{NS}{NH} \times 100\%$	Keterangan
1. Perencanaan	298	3X7 = 21	298 : 20 = 14,9	$\frac{14,9}{21} \times 100\% = 70,95$	Baik
2. Pengorganisasian	599	6X7 = 42	599 : 20 = 29,95	$\frac{29,95}{42} \times 100\% = 71,30$	Baik
3. Pengarahan	497	4X7 = 28	497 : 20 = 24,85	$\frac{24,85}{28} \times 100\% = 88,75$	Sangat Baik
4. Pengawasan	181	2X7 = 14	181 : 20 = 9,05	$\frac{9,05}{14} \times 100\% = 64,64$	Cukup
5. Keterampilan Proses Sains	593	5X7 = 35	593 : 20 = 29,65	$\frac{29,65}{35} \times 100\% = 84,71$	Baik
6. Sarana dan Prasarana pendidikan	525	5 X 7 = 35	525 : 20 = 26,25	$\frac{26,25}{35} \times 100\% = 75$	Cukup
7. Kegiatan belajar siswa	591	5 X 7 = 35	591 : 20 = 29,55	$\frac{29,55}{35} \times 100\% = 82,85$	Baik

**Tabel 5.** Nilai Rata-Rata Penelitian Pengaruh Literasi Terhadap Perkembangan Keterampilan Proses Sains di MI Nurul Huda Mojokerto

Indikator	Skor	Nilai Harapan (NH)	Nilai Skor (NS)	$\frac{NS}{NH} \times 100\%$	Keterangan
Pengaruh Literasi Terhadap Perkembangan Keterampilan Proses Sains di MI Nurul Huda Mojokerto	3284	30 X 7 = 210	3284 : 20 = 164,2	$\frac{164,2}{210} \times 100\% = 78,190$	CUKUP

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan nilai rata-rata diatas menunjukkan Pengaruh Literasi Terhadap perkembangan keterampilan proses sains siswa memiliki nilai 78,190%, dengan demikian variabel tersebut menunjukkan katagori cukup. Ini berarti menunjukkan bahwa Literasi Terhadap perkembangan Keterampilan Proses Sains cukup berpengaruh bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Budi Septi Sartika. (2015). *Analisis Keterampilan Proses Sains (KPS) Mahasiswa Calon Guru dalam Menyelesaikan Soal IPS Terpadu, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Tema "Peningkatan Kualitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran Abad 21*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Gong, G. A., & Irkham, A. M. (2012). *Gempa Literasi dari Kampung untuk Nusantara*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia,
- Kamil, Mustofa. (2010). *Model Pendidikan dan Pelatihan (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: Alfabeta
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,
- Musfiqon. (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Sudjono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Yunus, A., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi*, Jakarta: Bumi aksara,
- Zazin, Nur. (2014). *Gerakan Menata Mutu Pendidkan: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) PADA SISWA KELAS IV DI SDN 001 BANGKINANG**

Sri Wahyuningsih<sup>1✉</sup>, Ramdhan Witarsa<sup>2</sup>, Rizki Ananda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Bangkinang

e-mail [ayuswn0299@gmail.com](mailto:ayuswn0299@gmail.com)<sup>1</sup>, [drdadan19@gmail.com](mailto:drdadan19@gmail.com)<sup>2</sup>, [rizkiananda.mhs.upi@gmail.com](mailto:rizkiananda.mhs.upi@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 001 Bangkinang. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa Kelas IV SDN 001 Bangkinang. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Agustus hingga September 2021. Subjek penelitian ini siswa kelas IV yang berjumlah 17 orang, dengan jumlah laki-laki 8 orang dan siswa perempuan berjumlah 9 orang. Teknik pengumpulan berupa dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 001 Bangkinang pada pratindakan ketuntasan klasikal mencapai 35,29% dengan nilai rata-rata 64,36 kriteria (CA), di siklus I pertemuan I mencapai 41,17% dengan nilai rata-rata 68,73 kriteria (CA), di pertemuan II meningkat mencapai 52,94% dengan nilai rata-rata 71,93 kriteria (A). Pada siklus 2 pertemuan I meningkat mencapai 64,70% dengan nilai rata-rata 75,96 kriteria (A), di pertemuan II meningkat mencapai 76,47% dengan nilai rata-rata 80,00 kriteria (A). Disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 001 Bangkinang.

**Kata Kunci:** keaktifan belajar, model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* (STAD)

**INCREASING STUDENT LEARNING ACTIVITY THROUGH STUDENT TEAM TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) FOR STUDENTSCLASS IV AT SDN 001 BANGKINANG**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low learning activity of fourth grade students at SDN 001 Bangkinang. One solution to overcome this problem is to use the Student Team Achievement Division (STAD) type of cooperative learning model. The purpose of this study was to describe the increase in student activeness in Class IV SDN 001 Bangkinang. This research method is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of two meetings and four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The time of the study was carried out from August to September 2021. The subjects of this research were 17 grade IV students, with 8 male students and 9 female students. The collection technique is in the form of documentation, and observation. The results of this study indicate that the learning activity of fourth graders at SDN 001 Bangkinang in the classical completeness pre-action reached 35.29% with an average score of 64,36 criteria (CA), in the first cycle of the first meeting it reached 41.17% with an average score. 68,73 criteria (CA), in the second meeting it increased to 52.94% with an average value of 71,93 criteria (A). In cycle 2, the first meeting increased to 64.70% with an average value of 75,96 criteria (A), in the second meeting it increased to 76.47% with an average value of 80,00 criteria (A). It was concluded that using the Student Team Achievement Division (STAD) type cooperative learning model could increase the learning activity of fourth graders at SDN 001 Bangkinang.*

**Keywords:** learning activity, student team achievement division (STAD) cooperative learning models

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
3 Agustus 2022	9 September 2022	25 September 2022	25 Oktober 2022

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang. Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak demi kehidupan yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas ditunjukkan dengan adanya perubahan yang dilakukan secara aktif, efektif dan efisiensi. Guru sebagai agen perubahan dituntut melalui fungsinya sebagai guru profesional untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif di Sekolah Dasar (SD). Guru memegang peranan penting untuk dapat meningkatkan kemampuan siswanya dari baik menjadi lebih baik lagi. Guru juga dituntut untuk dapat menciptakan aktivitas belajar ataupun langkah-langkah pembelajaran untuk menarik perhatian dan keaktifan siswa terhadap suatu pembelajaran yang dilaksanakan (Novianti, dkk, 2017).

Pembelajaran merupakan suatu proses aktif untuk membangun pengetahuan baru dan bertambahnya pengetahuan yang telah dimiliki. Setiap siswa yang belajar harus aktif, tanpa aktivitas yang mengaktifkan siswa, maka proses pembelajaran tidak mungkin dapat terjadi. Keaktifan siswa merupakan hal yang paling penting dalam proses pembelajaran. Kenyataan yang terjadi di SD adalah masih banyaknya siswa yang pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa hanya diam dan mengikuti apa yang diberikan oleh guru tanpa adanya interaksi atau respon balik dari siswa (Patiung, dkk, 2017).

Keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan atau kesibukan siswa dalam kegiatan pembelajaran di SD yang menunjang keberhasilan siswa. Prinsip pembelajaran aktif pada dasarnya adalah cara belajar dimana siswa terlibat aktif secara utuh, fisik dan mental, sehingga pembelajaran berlangsung secara menarik dan penuh antusias. Siswa diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru, dan atau menghasilkan suatu karya (Salo, dan Tulak, 2019).

Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila memiliki indikator sebagai berikut: (1) *Visual Activities* (kegiatan-kegiatan visual melihat), Indikator yang diamati adalah mengamati media pembelajaran yang disediakan guru, (2) *Listening Activities* (kegiatan-kegiatan mendengar), indikator yang diamati adalah mendengarkan penjelasan guru, (3) *Oral Activities* (kegiatan-kegiatan lisan), indikator yang diamati adalah mengajukan pertanyaan kepada teman atau guru, (4) *Writing Activities* (kegiatan-kegiatan menulis), indikator yang diamati adalah mencatat materi pelajaran, (5) *Motor Activities* (kegiatan-kegiatan motorik), indikator yang diamati adalah melakukan pengamatan atau percobaan, (6) *Mental Activities* (kegiatan-kegiatan mental), indikator yang diamati adalah memberikan tanggapan terhadap pendapat teman atau penjelasan guru, (7) *Emotional Activities* (kegiatan-kegiatan emosional), indikator yang diamati adalah tertib dalam mengikuti pembelajaran (Budiasih, 2016).

Untuk meningkatkan keaktifan siswa pada indikator yang telah dijelaskan sebelumnya, maka kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pembelajaran tematik perlu adanya tindakan yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa tersebut. dalam pembelajaran tematik salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) (Ngapini, dan Prbawa, 2015).

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran sebagai berikut: (a) meningkatkan hasil belajar akademik, (b) menerima perbedaan individu, dan (c) mengembangkan keterampilan sosial. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk berperan aktif sehingga siswa harus benar-benar mempersiapkan diri sebelum proses pembelajaran dilakukan. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dilakukan dalam bentuk kelompok, dimana berlangsung suatu diskusi atau pemecahan masalah bersama. Model pembelajaran kooperatif tipe

STAD akan memberikan manfaat kepada siswa sebagai berikut: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) memperluas perspektif intelektual siswa, (3) merangsang kemampuan berpikir siswa, (4) menyempurnakan dan meluruskan nilai-nilai dan pandangan siswa, (5) membentuk siswa untuk tidak menjadi egosentris, (6) meningkatkan keaktifan siswa (Idayani 2018).

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD terbagi dalam lima tahapan sebagai berikut: (a) presentasi kelas, (b) tim, (c) kuis, (d) skor kemajuan individual, dan (e) rekognisi tim. Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar empat atau lima orang sebagai campuran heterogen menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan etnis (Patiung, Mulyati, Sutawidjaja, 2017). Adapun keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu (1) siswa lebih mampu mendengarkan, menerima, dan menghormati orang lain, (2) siswa mampu mengidentifikasi akan perasaannya juga perasaan orang lain, (3) siswa dapat menerima pengalaman dan dimengerti orang lain, (4) siswa mampu menyakinkan dirinya untuk orang lain dengan membantu orang lain dan menyakinkan dirinya untuk saling memahami dan mengerti, (5) siswa mampu mengembangkan potensi individu yang berhasil guna dan berdaya guna, kreatif, aktif, bertanggungjawab, mampu mengaktualisasikan, dan mengoptimalkan dirinya terhadap perubahan yang terjadi (Marheni, dkk, 2011).

Pengamatan yang dilaksanakan di kelas IV SDN 001 Bangkinang dari hasil observasi awal menunjukkan bahwa selama ini guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Guru menjelaskan materi pelajaran, memberikan latihan soal. Sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan siswa jarang mengemukakan pendapat. Diskusi antar kelompok juga jarang dilakukan sehingga interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun dengan guru masih belum terjalin selama proses pembelajaran tanpa adanya peran aktif dari siswa.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada siswa. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran seperti ini kurang menyenangkan bagi siswa, karena cara mengajar guru masih menggunakan komunikasi satu arah dimana guru bertindak sebagai pemberi ilmu pengetahuan sedangkan siswa dianggap sebagai penerima ilmu pengetahuan yang pasif. Selain itu, kondisi proses pembelajaran yang kurang kondusif seperti ada yang sibuk dengan aktivitas masing-masing, ada anak yang membuat suasana kelas menjadi gaduh, serta jarang ada siswa yang bertanya. Hal ini akan membuat guru kesulitan untuk membagi perhatian ke seluruh siswa di kelas, sehingga proses pembelajaran tidak efektif dan efisien. Secara umum keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 001 Bangkinang tergolong rendah/kurang aktif dan hal ini perlu untuk ditingkatkan.

Rendahnya keaktifan siswa ini disebabkan banyak faktor, baik dari segi guru, siswa maupun daya dukung pembelajaran dan dari siswa itu sendiri. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang menyebabkan rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tematik. Hal-hal tersebut diantaranya guru masih menguasai kelas, tanpa memberikan kebebasan kepada siswa untuk aktif dalam belajar, sehingga siswa menjadi pasif, guru kurang tepat dalam menggunakan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran, tidak hanya guru penyebab rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, namun keaktifan juga berasal dari siswa itu sendiri.

Permasalahan yang telah diuraikan di atas, perlu upaya perbaikan proses pembelajaran yang lebih meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan melakukan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, maka dari itu peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) pada Siswa Kelas IV di SDN 001 Bangkinang”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan dan dilakukan oleh guru yang melibatkan (tim peneliti) sebagai peneliti, dimulai dari penyusunan suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan yang nyata dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan (Iskandar, 2012).

Arikunto (2011) juga mendefinisikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Adapun ahli yang sama dalam penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasi kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan inti dilaksanakan dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pada kegiatan ini guru menyajikan power point yang telah disiapkan sebelumnya (Fase 1. Presentasi), kemudian guru membentuk beberapa kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan 4 orang dan ada 1 kelompok beranggotakan 5 orang. 17 siswa dibentuk menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok dibagi secara heterogen baik dari jenis kelamin maupun kemampuan intelektual (Fase 2. Pembentukan Kelompok). Langkah berikutnya guru meminta siswa berdiskusi untuk membuat pertanyaan berdasarkan gambar yang ada dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaannya (Fase 3. Diskusi).

Siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan yang ada dari teks dan tabel yang telah diberikan guru setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok (Fase 4. Publikasi). Guru mengawasi kerja setiap kelompok, dan memberikan bimbingan apabila terdapat kelompok yang kesulitan mengerjakan tugas kelompok yang diberikan. guru mengingatkan kembali pada pentingnya peran tumbuhan sebagai sumber daya alam hayati dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya bagi siswa yang masih merasa bingung dan kurang mengerti terkait materi hari ini. Siswa mendengarkan ulasan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru dan menjawab kuis yang diberikan guru (Fase 5. Kuis).

Langkah selanjutnya yaitu, setelah siswa selesai mengerjakan kuis yang telah diberikan guru sebelumnya kemudian guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik (Fase 6. Pemberian Penghargaan Kelompok).

### Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus 1

Hasil pengamatan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus 1 pertemuan I, yang dilakukan oleh observer yaitu: Perdawati, S.Pd. Keaktifan belajar siswa dinilai dari 7 indikator yaitu sebagai berikut: *Visual activities, Listening activities, Oral activities, Writing activities, Motor activities, Mental activities, Emosional activities*. Adapun hasil pengamatan keaktifan belajar siswa siklus 1 pertemuan I selama proses pembelajaran berlangsung persentase ketuntasan klasikal siklus 1 pertemuan I sebesar 41,17% dengan nilai rata-rata 68,73 kriteria (CA), dan siswa yang tuntas ada 7 orang diantaranya yaitu dengan inisial AAS, AAP, KSF, NRB, RH, RFP, dan SN. lebih jelasnya tertera pada (lampiran 17. Hal 119).

### Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus 1I

Hasil pengamatan keaktifan belajar siswa pada siklus 1 pertemuan II, yang dilakukan oleh observer yaitu: Perdawati, S.Pd. keaktifan belajar siswa dinilai dari 7 indikator yaitu sebagai berikut: *Visual activities, Listening activities, Oral activities, Writing activities, Motor activities, Mental activities, Emosional activities*. Adapun hasil pengamatan keaktifan belajar siswa siklus 1 pertemuan II selama proses pembelajaran berlangsung persentase ketuntasan klasikal siklus 1 pertemuan II sebesar 52,94% dengan nilai rata-rata 71,93 kriteria (A), dan siswa yang tuntas ada 9 orang diantaranya yaitu dengan inisial AAS, AAP, IF, KSF, NRB, NA, RH, RFP, dan SN.

### Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus

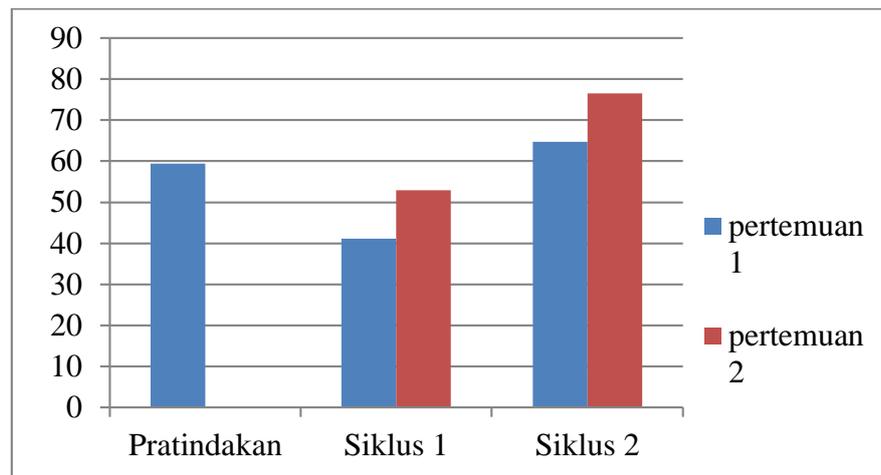


Diagram 1. Persentase Keaktifan Belajar Siswa SDN 001 Bangkinang

Berdasarkan gambar 4.1, dapat dilihat pada pratindakan persentase keaktifan belajar siswa mencapai 35,29% dengan nilai rata-rata 64,36 kriteria (CA), dilakukan penelitian pada siklus 1 pertemuan I dengan persentase 41,17% dengan nilai rata-rata 68,73 kriteria (CA), dan di pertemuan II meningkat dengan persentase 52,94% dengan nilai rata-rata 71,93 kriteria (A). Pada siklus 2 pertemuan I keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan mencapai 64,70% dengan nilai rata-rata 75,96 kriteria (A), di pertemuan II keaktifan belajar siswa kembali meningkat dengan persentase 76,47% dengan nilai rata-rata 80,00 kriteria (A).

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas IV SDN 001 Bangkinang. Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan belajar siswa, Terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pratindakan 35,29% dengan nilai rata-rata 64,36 kriteria (CA). Pada siklus 1 pertemuan I dengan persentase ketuntasan klasikal 41,17% dengan nilai rata-rata 68,73 kriteria (CA), dan di pertemuan II meningkat dengan persentase 52,94% dengan nilai rata-rata 71,93 kriteria (A). Pada siklus 2 pertemuan I keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan mencapai 64,70% dengan nilai rata-rata 75,96 kriteria (A), di pertemuan II keaktifan belajar siswa kembali meningkat dengan persentase 76,47% dengan nilai rata-rata 80,00 kriteria (A).

## DAFTAR PUSTAKA

- Idayani, N., P. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model STAD Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(1), 30–39.
- Marheni, Ni L., Gd, Sujana, I Wyn., Putra, S., D. B. K. N. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd No. 8 Padang Sambian Denpasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.1438>
- Novianti, D. (2017). Peningkatan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Ips Menggunakan Tipe Stad Kelas Iv Sd. *Journal Ilmu Pendidikan*, 18(5), 14.
- Patiung, A., Mulyati, S., & Sutawidjaja, A. (2017). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran stad. *Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 2(2015), 540–549.

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) SISWA KELAS VI SDN SUKOREJO 1 KECAMATAN REJOSO KABUPATEN NGANJUK

Istikakimi<sup>1✉</sup>, Wiwik Retno Astuti<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI YPBWI, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> SDN 1 Sukorejo, Dinas Pendidikan Kabupaten Nganjuk, Indonesia

e-mail: [stai.ypbwi.sby@gmail.com](mailto:stai.ypbwi.sby@gmail.com)<sup>1</sup>, [wiwikas98@gmail.com](mailto:wiwikas98@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar seni budaya dan keterampilan menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PJBL) siswa kelas VI SDN Sukorejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Dimana penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Dimana tiap siklus meliputi beberapa tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas VI sebanyak 19 dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Data diperoleh dari hasil observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan persentase ketuntasan sebesar 80%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada siklus 1 sebesar 76,74 dengan rincian siswa yang tuntas sebanyak 4 dan siswa yang belum tuntas sebanyak 15 dengan persentase ketercapaian sebesar 21,05%. Selanjutnya pada siklus 2, rata-rata nilai siswa 85,74 dengan rincian siswa yang tuntas sebanyak 16 dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 dengan persentase ketercapaian sebesar 84,21%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan nilai secara klasikal sudah tercapai yakni melebihi 80% pada siklus 2. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan sebagai alternatif meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

**Kata Kunci:** hasil belajar, seni budaya dan keterampilan, *project based learning*

### IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF ARTS CULTURE AND SKILLS USING THE PROJECT BASED LEARNING (PJBL) LEARNING MODEL FOR CLASS VI SDN SUKOREJO 1 SUB-DISTRICT REJOSO, NGANJUK REGENCY

### ABSTRACT

The purpose of this study is to improve the learning outcomes of arts and culture using a *project based learning* (PJBL) model for sixth grade students at SDN Sukorejo, Rejoso District, Nganjuk Regency. Where this research is a classroom action research which consists of two cycles. Where each cycle includes several stages ranging from planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 19 grade VI students with details of 8 male students and 11 female students. Data obtained from the results of observations, tests, and documentation. Data were analyzed qualitatively and quantitatively with a percentage of completeness of 80%. The results showed that the average value in cycle 1 was 76.74 with details of students who completed as many as 4 and students who had not completed as many as 15 with an achievement percentage of 21.05%. Furthermore, in cycle 2, the average student score was 85.74 with details of students who completed as many as 16 and students who had not completed as many as 2 with an achievement percentage of 84.21%. Based on these results, it can be said that the classical value has been achieved, which is more than 80% in cycle 2. Based on these results, it can be concluded that the *project based learning* model can be used as an alternative to improve student learning outcomes, especially in learning arts and culture and skills.

**Keywords:** learning outcomes, cultural arts and skills, *project based learning*

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
3 September 2022	29 September 2022	14 Oktober 2022	25 Oktober 2022

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang kian cepat menuntut guru sebagai agen perubahan bagi siswanya menjadi keharusan dalam mengakses informasi terbaru. Sebagai seorang pendidik, maka perlu bagi guru untuk selalu mengakses informasi sehingga diharapkan dapat mengikuti perkembangan sosial yang nantinya menjadi wahana bagi siswanya untuk selalu dapat berkarya. Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasa 1 menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan yaitu bentuk usaha yang sadar dan terencana dalam rangka mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan dari aspek spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang nantinya diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ferdie Efrimal et al., 2017).

Berkaitan dengan proses pengembangan potensi peserta didik, penting dalam pelaksanaannya perlu memperhatikan beberapa aspek mulai dari pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi agar siswa dapat berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi kreatifitas siswa. Hal tersebut didukung oleh Permendikbud No 22 Tahun 2016 berkaitan dengan standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan pada dasarnya harus berbasis pada siswa sehingga partisipasi aktif bagi siswa menjadi hal penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan proses tersebut maka model pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses perkembangan peserta didik di sekolah.

Model pembelajaran sangat penting perannya dalam proses pembelajaran mengingat bahwa melalui model yang dipilih oleh guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tentunya dalam pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik lingkungan sekolah dan karakteristik siswa sebagai obyek pembelajar. Sering kali dalam pelaksanaannya hanya sekedar memenuhi kelengkapan pada perangkat pembelajaran. Terkait dengan pelaksanaannya cenderung masih belum menyentuh pada tahapan pelaksanaan model pembelajaran yang dituliskan di perangkat pembelajaran.

Contoh dalam penerapan model pembelajaran misalnya di seni budaya dan keterampilan yang terkesan monoton, sehingga banyak dari siswa sering kali beranggapan pembelajaran tersebut hanya sekedar mengikuti atau memenuhi kewajiban saja. Dimana dapat dilihat motivasi siswa begitu rendah karena tidak ada dorongan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Kondisi demikian nampak pada proses pembelajaran siswa kelas VI SDN 1 Sukorejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Dimana dalam proses pembelajaran, siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena memandang kurang menarik sehingga tidak mengherankan jika hasil belajar siswa kurang atau jauh dari harapan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, masih banyak siswa yang belum bisa mengapresiasi karya seni budaya dengan baik. Minimnya keterampilan siswa dapat dilihat dari tingkat ketercapaian hasil belajar, yakni rata-rata nilai ketuntasan hanya mencapai 73,9. Jika dilihat dari alokasi waktu maka seharusnya capaian pembelajaran dapat mencapai rata-rata 75. Dengan demikian perlu adanya alternatif sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Dimana solusi yang dipilih nantinya diharapkan dapat mendorong motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya dan keterampilan sehingga seluruh siswa dapat mencapai nilai yang diharapkan.

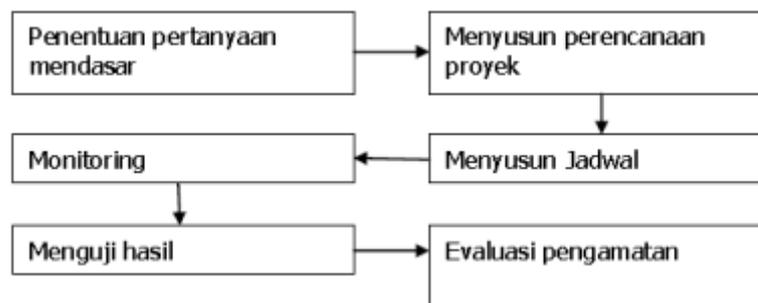
Salah satu solusi yang akan diberikan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PJBL). Kenapa model PJBL tersebut dipilih tentunya bukan tanpa kajian. Mengingat bahwa dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan menuntut siswa untuk dapat menghasilkan produk, dengan begitu maka model PJBL dianggap paling cocok dan sesuai dengan kajian literatur yang ada. Berdasarkan uraian tersebut

maka dalam penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan hasil belajar seni budyaa dan keterampilan siswa kelas VI SDN 1 Sukorejo Kecamatan Rejosu Kabupaten Nganjuk melalui penerapan model *project based learning* (PJBL).

## KAJIAN TEORI

Pembelajaran dengan model *project based learning* (PJBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan ada pebuatan suatu produk dari pembelajaran yang dilakukan, dan guru memfasilitasi siswa untuk mampu menyusun proyek yang inovatif sesuai dengan apa yang sudah ditugaskan (Lestari, T, 2016). Project based learning juga merupakan casra pembelajaran yang bermuara pada proses latihan berdasarkan masalah-masalah nyata yang dilakukan sendiri melalui kegiatan tertentu (proyek) (Erni Murniarti, 2015). Pembelajaran PJBL juga disajikan pada peserta didik dimana materi pelajaran yang bertitik tolak pada suatu masalah yang selanjutnya dibahas dari berbagai sisi yang relavan sehingga diperole pemecahan secara menyeluruh dan bermakna (Sugihartono et al., 2015). Jika disimpulkan dari berbagai pembahasan terkait pemahaman konsep pembelajaran *project based learning* merupakan model pebelajaran yang berpusat pada siswa yang berangkat berdassaran akar masalah dan kemudian dilakukan investigasi agar siswa mendapatkan pengalaman baru dari aktivitas secara nyata dala proses pembelajaran serta yang terpenting dapat menghasilkan suatu produk atau proyek tertentu.

Pada prinsipnya model pembelajaran PJBL dilaksanakan dengan berpusat pada peserta didik, tugas dalam bentuk proyek dengan tema atau topik yang ditentukan, melakukan kegaitan penyelidikan atau eksperimen secara autentik untuk dapat menghasilkan proyek agar pesertta didik dapat menyelesaikan permasalahann dengan konsep, prinsip, ilmu pengetahuan dan pengelaman yang bermakna (Fathurrohman, M, 2015). Berikutnya terkait dengan langkah-langkah pembelajaran PJBL meliputi: 1) menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, 2) mendesain perencanaan proyek, 3) menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek, 4) memonitor kegiatan dan perkembangan proyek (Mulyasa, 2015). Secara alur langkah-langkah pembelajaran PJBL daat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1.** Langkah-langkah Pembelajaran PJBL (Widiarso, E, 2015)

Terkait dengan penilaian, setidaknya ada beberapa hal yang perlu dipertibangkan mulai dari kemampuan pengelolaan, relevansi, dan keaslian. Dimana menurut Widiarso, (2016) menjelaskan penialain proyek merupakan penilaian terhadap suatu tugas yang diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Dimana penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, hingga hasil akhir proyek. Terkait dengan penerapan model PJBL pada pembelajaran seni, budaya dan keterampilan maka tentu penilaian ini sangat bermakna dalam pemberian apresiasi dari hasil proyek yang dihasilkan oleh siswa.

Seni budaya dan keterampilan dalam pembelajaran di kelas VI jika dilihat dari rincian materi pembelajaran syarat akan proyek yang bisa dihasilkan oleh siswa. Misalnya materi dalam materi

berkarya batik, siswa dapat membuat motif hias batik. Materi lain seperti berkarya anyaman, disini siswa dapat membuat benda dari anyaman untuk berbagai keperluan. Dimana produk-produk yang dihasilkan oleh siswa tentunya akan memberikan pengalaman tersendiri yang nantinya dapat dikembangkan lebih jauh terkait dengan potensi yang ada. Jadi pada dasarnya penerapan model pembelajaran PJBL ini dirasa cocok diterapkan pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan di SD kelas VI. Hal ini banyak bukti pendukung melalui kegiatan penelitian yang telah dihasilkan dari berbagai artikel yang telah dikaji.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari S et al.,(2021) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PJBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga rata-rata mencapai 81,46 dan termasuk dalam kategori tinggi. Penelitian lain yang dilakukan oleh(Ermi Septiani et al., 2021)menyimpulkan bahwa peningkatan nilai ketuntasan pada pembelajaran IPA mencapai 89,47% pada siklus 2, dimana penerapan PJBL dapat meningkatkan nilai ketuntasan siswa baik secara individu maupun secara klasikal. Tidak hanya itu, hasil kajian penerapan PJBL pada pelajaran SBDP materi kerajinan tangan dari tuang daun menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas hasil belajar siswa, dimana hal tersebut dibuktikan dengan hasil indeks gain kontrol sebesar 0,399 (sedang) dan indeks gain kelas eksperimen sebesar 0,701 (tinggi) (Setiawan D & Sri Wahyuningtyas, 2019). Penerapan PJBL untuk meningkatkan kreativitas juga dikaji oleh Handayani, A.S et al., (2021)dimana hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PJBL dapat meningkatkan kreativitas karya seni siswa SD dengan peningkatan rata-rata sebesar 81,25%.

Berbagai penelitian tersebut memberikan landasan untuk menerapkan model pembelajaran PJBL dalam meningkatkan hasil belajar seni budaya dan keterampilan pada siswa kelas VI SDN 1 Sukorejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat berdampak tidak hanya pada siswa akan tetapi juga berdampak pada kualitas pembelajaran yang dihasilkan oleh guru. Dimana hal ini sejalan dengan pendapat Sani Abdullah Ridwan dalam (Rahmi, Hayatun, 2017) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek siswa menjadi terdorong lebih kreatif dan guru hanya sebagai fasilitator serta melakukan evaluasi terhadap proyek yang dihasilkan. Selain sebagai fasilitator, tugas guru juga menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, memberikan dorongan pada siswa ketika diskusi dan memecahkan masalah, serta memastikan siswa tetap semangat selama melaksanakan kegiatan belajar dalam rangka menyelesaikan proyek.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu *classroom action research* atau dikenal dengan penelitian tindakan kelas yaitu sebuah penelitian yang dilakukan di kelas dalam rangka memecahkan masalah yang muncul ketika pembelajaran berlangsung (Arikunto, Suharsimi, 2007). Dalam penelitian ini menggunakan model spiral yang dijelaskan oleh Kemmis dan Mc Taggart dimana tiap siklus terbagi sebanyak empat tahap mulai dari perencanaan pelaksanaan, observasi dan refleksi (Agus Kristiyanto, 2010). Selanjutnya penelitian ini nantinya dilakukan dengan 2 siklus dimana pada tiap siklusnya dilaksanakan dalam 4 tahapan. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI dan guru di SDN 1 Sukorejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Terkait dengan teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan data yang dikumpulkan selanjutnya data dianalisis menggunakan kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2007). Dimana data tersebut mulai dari hasil observasi, tes, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran PJBL. Selanjutnya diharapkan setelah

dilakukan kegiatan tiap siklusnya terdapat peningkatan. Dimana tingkat keberhasilan ditentukan jika nilai klasikal siswa mencapai persentase 80%.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan menggunakan dua siklus sesuai dengan apa yang sudah direncanakan, dan ditiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Agar hasil penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana maka dalam pelaksanaannya siswa diberikan penugasan dan beberapa portofolio instrumen penelitian. Dimana dalam pemberian tindakan penelitian disesuaikan dengan indikator yang sudah ada sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan mengambil materi berkarya anyaman.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran menggunakan model *project based learning* memberikan peningkatan yang efektif khususnya pada nilai ketuntasan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan nilai individu siswa dari presentase ketuntasan dalam pembelajaran materi berkarya anyaman. Hasil ketercapaian tindakan dengan menggunakan model *project based learning* dapat dilihat pada tabel beriku ini

**Tabel 1. Ketercapaian Hasil Belajar**

<b>Penilaian</b>	<b>Siklus 1</b>	<b>Siklus 2</b>
Rata-rata	76,74	85,74
Siswa yang Tuntas	4	16
Siswa yang Belum Tuntas	15	2
Persentase Ketercapaian	21,05%	84,21%

Jika mengamati pada tabel 2, dimana rata-rata nilai pada siklus 1 sebesar 76,74 dengan rincian siswa yang tuntas sebanyak 4 dan siswa yang belum tuntas sebanyak 15 dengan persentase ketercapaian sebesar 21,05%. Selanjutnya pada siklus 2, rata-rata nilai siswa 85,74 dengan rincian siswa yang tuntas sebanyak 16 dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 dengan persentase ketercapaian sebesar 84,21%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan nilai secara klasikal sudah tercapai yakni melebihi 80% pada siklus 2.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Heri Kusnawan, (2021) dimana penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model *project based learning* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian tersebut juga memberikan gambaran bahwa perlunya guru memfasilitasi dan mendorong siswa dalam menyelesaikan proyek yang telah ditentukan. Kendala yang dialami ketika siklus 1 terjadi pada pengelolaan siswa ketika melakukan diskusi. Dimana pada siklus 1 diskusi kelompok belum sepenuhnya berjalan sehingga penyelesaian proyek kurang maksimal. Setelah dilakukan evaluasi dan dilaksanakan pada siklus 2 maka diskusi berjalan lancar sehingga hasil proyek dapat maksimal.

Keberhasilan dalam penerapan model *project based learning* di SDN 1 Sukorejo Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk jika diamati yaitu guru menjalankan tugasnya sesuai dengan apa yang seharusnya dilakukan. Misalnya guru menyiapkan topik, guru mendorong siswa untuk melakukan diskusi, dan guru juga tidak jarang dalam memberikan motivasi siswa serta memberikan apresiasi terhadap apa yang sudah dilakukan oleh siswa. Sejalan dengan hal tersebut jika mengacu pada Sardiman dalam (Agustina, L et al., 2021) peran guru tidak hanya mengajar akan tetapi juga sebagai mediator, fasilitator, dan juga sebagai evaluator. Oleh sebab itu maka perlu bagi guru untuk selalu berinovasi dan menerapkan ragam model pembelajaran sehingga guru sendiri memiliki pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran di kelas pada materi apapun.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, rata-rata nilai pada siklus 1 sebesar 76,74 dengan rincian siswa yang tuntas sebanyak 4 dan siswa yang belum tuntas sebanyak 15 dengan persentase ketercapaian sebesar 21,05%. Selanjutnya pada siklus 2, rata-rata nilai siswa 85,74 dengan rincian siswa yang tuntas sebanyak 16 dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 dengan persentase ketercapaian sebesar 84,21%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan nilai secara klasikal sudah tercapai yakni melebihi 80% pada siklus 2.

Dari hasil penelitian ini rekomendasi yang dapat diberikan yakni model pembelajaran *project based learning* dapat diterapkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses pelaksanaannya, guru perlu lebih perhatian pada siswa ketika pelaksanaan proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan*. UNS Press.
- Agustina, L, Kusmiyati, & Soesiana Tri Ekawati Silver. (2021). Peranan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Meningkatkan Keterampilan Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMKN 2 Bangkalan. *Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTeP)*, 2(1), 12–20.
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Rineka Cipta.
- Ermi Septiani, Zaid Zainal, & Taslim Tawil. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning. *Pinisi Journal PGSD*, 2(1), 123–131.
- Erni Murniarti. (2015). Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran. *FIP UM*. <http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2016/03/28-Erni-Murniarti.pdf>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz Media.
- Ferdi Efrimal, Nina Kurnia, & Wasidi. (2017). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kecermatan dan Kreasi Seni Rupa (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Seluma). *DIADIK : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 48–61.
- Handayani, A.S, Sudaryanto, & Dede Dian. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Seni Pada Siswa Kelas II SDN 2 Sungapan. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*. Prosiding Pendidikan Profesi Guru. <http://eprints.uad.ac.id/21475/1/18.%20Aminah%20Satiti%20Handayani%20%281293-1303%29.pdf>
- Heri Kusnawan. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas IX melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/DOI.10.53889/jpig.v1i1.18>
- Lestari, T. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi dengan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Metode Pembelajaran Demonstrasi Bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari*. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/29375/>
- Mulyasa. (2015). *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Rosdakarya.
- Rahmi, Hayatun. (2017). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam tema Berbagai Pekerjaan pada MIN Mesjid Raya Banda Aceh. *Kreativitas*, 32–33.

- Sari S, Zaid Zainal, & Taslim Tawil. (2021). Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Pinisi Journal PGSD*, 1(3), 1142–1149.
- Setiawan D, & Sri Wahyuningtyas. (2019). Penerapan Model PjBL (Project Based Learning) Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Kerajinan Tangan Dari Tulang Daun Siswa Kelas IV SDN Jepang 05 Kudus. *Jurnal Kreatif*, 9(2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/download/KR-16/10553>
- Sugihartono, Kartik Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus S, & Siti Rohmah N. (2015). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widiarso, E. (2015). *Modul Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Ar-Ruzz Media.
- Widiasworo. (2016). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Ar-Ruzz Media.

## PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN MENGGUNAKAN MEDIA *CONE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK LOKOMOTOR SISWA SD MIDU GEDONGAN WARU SIDOARJO

Moh. Yusroni<sup>1✉</sup>, Brahmama Rangga Prastyana<sup>2</sup>, Gatot Margisal Utomo<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI YPBWI Surabaya, Indonesia

<sup>2,3</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

e-mail: [mypjok1s2@gmail.com](mailto:mypjok1s2@gmail.com)<sup>1</sup>, [brahmama@unipasby.ac.id](mailto:brahmama@unipasby.ac.id)<sup>2</sup>, [gatotmargisalutomo@unipasby.ac.id](mailto:gatotmargisalutomo@unipasby.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap siswa kelas III di SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo, masih banyak siswa yang kurang maksimal dalam mempraktikkan gerak lokomotor. Hal tersebut nampak pada hasil penilaian terhadap ragam gerak lokomotor. Tujuan penelitian tindakan yang dilakukan yaitu penerapan modifikasi permainan menggunakan media *cone* dalam rangka meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Populasi dan sampel penelitian yaitu siswa kelas III yang berjumlah 25. Penelitian dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar gerak lokomotor setelah menerapkan modifikasi permainan dengan media *cone*. Peningkatan hasil belajar terjadi pada siklus 2 dengan persentase 88% masuk kriteria Tuntas. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi permainan dengan media *cone* dapat meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo.

**Kata Kunci:** modifikasi permainan, *cone*, gerak lokomotor

### APPLICATION OF GAME MODIFICATIONS USING MEDIA CONES TO INCREASE LOCOMOTOR MOVEMENT LEARNING OUTCOMES FOR MIDU GEDONGAN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS GEDONGAN WARU SIDOARJO

### ABSTRACT

*The results of observations that have been made to third grade students at SD Ngingas Minu Waru Midu Gedangan Sidoarjo, there are still many students who are less than optimal in practicing locomotor movements. This can be seen in the results of the assessment of the locomotor range of motion. The purpose of the action research is the application of game modifications using cone media in order to improve locomotor learning outcomes for students at SD Ngingas Minu Waru Midu Gedangan Sidoarjo. The method used in this research is to use a classroom action research design with 2 cycles. The population and sample of the study were 25 grade III students. The research was carried out in four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study were analyzed using percentages. The results showed that there was an increase in locomotor movement learning outcomes after applying the game modification with cone media. The increase in learning outcomes occurred in cycle 2 with a percentage of 88% entering the Completed criteria. Based on the results of these studies, it can be concluded that the application of game modifications with cone media can improve locomotor learning outcomes for third grade students of SD Ngingas Minu Waru Midu Gedangan Sidoarjo.*

**Keywords:** game modification, *cone*, locomotor motion

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
6 September 2022	11 Oktober 2022	23 Oktober 2022	25 Oktober 2022

## PENDAHULUAN

Tujuan utama Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar yaitu perkembangan gerak dasar siswa. Salah satu ragam gerak yang ada dalam pembelajaran PJOK yaitu gerak lokomotor. Gerak dasar lokomotor pada dasarnya merupakan aspek penting yang sudah seharusnya anak bisa melakukan dan mengembangkannya (Utari, Y. I., & Indahwati, N, 2015). Artinya bahwa setiap siswa sekolah dasar harus memiliki gerak dasar lokomotor sebagai penunjang dalam melakukan gerak lainnya yang lebih kompleks. Jika fase gerak dasar lokomotor tidak dikuasai, maka akan kesulitan dalam melakukan gerak lanjutan.

Pada dasarnya, gerak lokomotor dapat dikembangkan pada masa anak-anak dengan cakupan Gerakan diantaranya berlari, melompat, berjalan, bergeser (Hanief & Sugito, 2015). Dimana dalam pembelajaran PJOK di SD gerak lokomotor tersebut dikembangkan dan menjadi fokus pembelajaran. Selain hal tersebut, menurut Desmita dalam (Sari, E.f et al., 2019) jika melihat karakteristik anak usia SD yang kisaran 6-12 tahun maka usia tersebut merupakan periode tengah dan akhir dari anak yang pada usia tersebut dapat menghasilkan perubahan-perubahan seperti sikap, nilai dan perilaku. Artinya ditahapan tersebut, anak belajar semua aspek penting dalam perkembangan guna mengawal perkembangan selanjutnya.

Pengembangan dan peningkatan gerak dasar lokomotor di sekolah melalui pembelajaran PJOK menjadi dasar bagi anak untuk ikut berpartisipasi dalam aktivitas jasmani lainnya. Dimana dalam pengembangannya tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor mulai dari faktor lingkungan, kesempatan untuk ikut berpartisipasi, kondisi fisik, motivasi, metode guru PJOK dalam mengajar (Tsapakidou et al., 2014). Faktor-faktor yang diuraikan tersebut menjadi catatan penting bagi guru PJOK khususnya di tingkat Sekolah Dasar untuk lebih memperhatikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Gerak lokomotor menjadi aspek penting dalam pembelajaran PJOK di sekolah terutama dalam mengembangkan keterampilan cabang olahraga yang menuntut untuk bergerak cepat atau perpindahan dari titik satu ke titik yang lain. Sesuai dengan pengertian dari gerak lokomotor yaitu gerak fisik yang mendorong seseorang untuk berpindah dari tempat satu ke tempat lainnya (Rachel Torrens, 2021). Semakin sering keterampilan gerak lokomotor dipraktikkan, maka semakin besar kemampuan anak dalam menyelaraskan disetiap keterampilan geraknya.

Perhatian penting dalam meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa yaitu adanya kolaborasi antara guru dengan orang tua siswa. Orang tua memiliki peran penting dalam usaha mengawal perkembangan gerak dasar khususnya lokomotor anak. Kesadaran dan pemahaman orang tua terhadap pentingnya aktivitas gerak memiliki peran penting terhadap perkembangan anaknya. Hasil penelitian melaporkan bahwa, orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi tampaknya memiliki informasi yang lebih baik mengenai manfaat olahraga dan aktivitas fisik dan cenderung mendorong anak-anak mereka untuk mengambil bagian dalam kegiatan olahraga tersebut (Kimm, S, N.W. G et al., 2002). Hasil penelitian tersebut memberikan penguat bahwa pentingnya dukungan orang tua terhadap anak ketika mengikuti aktivitas jasmani di luar sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap siswa kelas III di SD Ngingas Minu Waru Midu Gedangan Sidoarjo, masih banyak siswa yang kurang maksimal dalam mempraktikkan gerak lokomotor. Hal tersebut nampak pada hasil penilaian terhadap ragam gerak lokomotor seperti jalan, lari, lompat, dan loncat. Rata-rata hasil penilaian untuk kelas I 50% dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut juga terjadi pada kelas II dengan nilai rata-rata 40% dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan untuk kelas III 60% dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kondisi tersebut tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menjadi pemicu terhadap capaian tingkat keterampilan lokomotor siswa. Jika merujuk beberapa penelitian yaitu kecenderungan siswa kurang antusias, tidak semangat, dan tidak menjalankan perintah guru dikarenakan aspek kebosanan (Kristi Utami, 2020). Penelitian lain juga melaporkan adanya kendala dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa yaitu siswa cenderung lebih memilih aktivitas non fisik seperti bermain *game* atau *gadget* (Widiarti et al., 2021). Faktor lain yang perlu diperhatikan berdasarkan hasil penelitian yaitu faktor sosial yang mungkin terkait dengan interaksi murid dengan guru, teman sebaya dan keluarga serta kurangnya permainan yang mengarah pada penerapan keterampilan lokomotor (Murat Ergin & Sitki Ozbek, 2021).

Berdasarkan temuan yang telah diuraikan, perlu dilakukan kajian terhadap permasalahan dalam rangka menemukan solusi yang tepat. Hasil kajian yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengembangkan keterampilan gerak lokomotor siswa di SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo, perlu adanya tindakan dengan memberikan model permainan yang sesuai. Permainan yang telah dimodifikasi dianggap dapat memberikan solusi yang efektif dan efisien. Hal tersebut tentu didasarkan pada hasil kajian terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Fantiro, F. A et al., (2021) melaporkan bahwa modifikasi permainan *ball throwing jump games* pada materi gerak lokomotor sangat efektif dan menarik siswa yaitu sebesar 88%. Melalui permainan, guru dapat memahami perspektif siswa tentang apa yang sedang mereka pelajari. Dimana dengan permainan dapat memaksimalkan pembelajaran tanpa harus mengganggu otonomi anak, serta fitur yang ada dalam permainan tersebut sangat diperlukan bagi perkembangan anak (Yeshe Collivera & Nikolay Veraksab, 2019).

Berpijak dari kajian terhadap penelitian yang telah dilakukan, salah satu permainan yang dipilih yaitu dengan memodifikasi *cone* untuk berbagai model gerakan. *Cone* merupakan alat yang sering kali digunakan dalam berbagai aktifitas olahraga. Berbentuk kerucut dengan berbagai model dan warna. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan *cone* efektif dan menarik ketika digunakan dalam pembelajaran penjasokes bagi siswa (Ahmad Maulidi Abrori, 2021). Jika dicermati, penerapan modifikasi permainan dengan menggunakan media *cone* efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK mengingat banyak model gerakan yang dapat dilakukan. Selain itu, penggunaan *cone* dalam permainan mengingat mudah diperoleh, ekonomis, dan dapat digunakan berbagai variasi permainan. Diharapkan dengan menerapkan modifikasi permainan *cone* dapat meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor siswa SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo.

## KAJIAN TEORI

Modifikasi dalam pembelajaran merupakan bentuk atau upaya yang dilakukan oleh guru dalam rangka mencerminkan pembelajaran yang mengacu pada konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Dimana maksud dari konsep DAP yaitu jika diartikan dalam bahasa Indonesia merupakan pendidikan yang mengacu atau sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Fitri Pertiwi \* et al., 2018). Dimana dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar (SD) perlu menerapkan hal tersebut mengingat bahwa sering kali guru dihadapkan dengan situasi keterbatasan sarana dan prasarana sekolah. Modifikasi dalam pembelajaran pada esensinya merupakan melakukan analisis sekaligus berusaha mengembangkan materi atau bahan ajar dengan mengkaitkan pada tahapan pembelajaran dalam bentuk aktivitas belajar mengajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sering kali dalam pembelajaran PJOK di SD, guru memodifikasi permainan sebagai bentuk usaha dalam rangka menyampaikan materi secara sederhana baik dari aspek alat atau peraturan yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Tujuan dari hal tersebut yaitu mempermudah proses pembelajaran, materi mudah tersampaikan karena hasil dari kreatifitas dan

inovasi, dan yang terpenting yaitu peserta didik senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran PJOK di tingkat SD memiliki peranan tingkat capaian sebesar 62,48% (Nurhidayat, 2021). Jika mengkaji hasil penelitian tersebut, bahwa modifikasi permainan memiliki peran penting dalam ketercapaian pembelajaran PJOK. Dimana hal tersebut tentunya materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah, serta siswa merasa senang mengikuti pembelajaran serta dukungan motivasi dari dalam diri siswa.

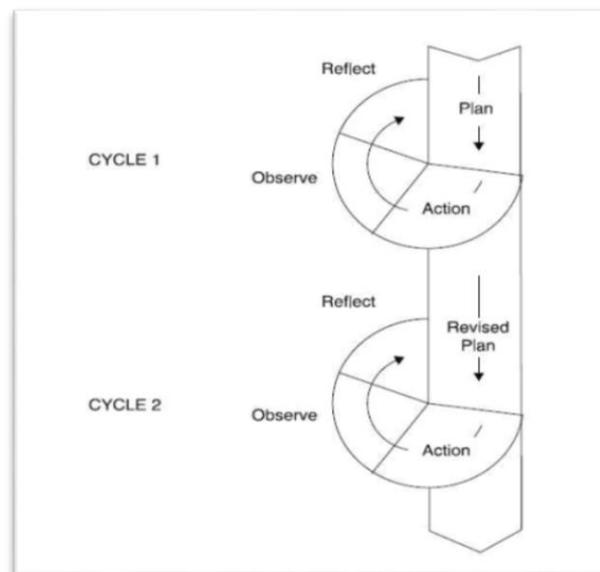
Pembelajaran PJOK di tingkat SD memiliki peran sentral dalam bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dalam pembelajaran PJOK di tingkat SD diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan gerak sebagai dasar pengembangan aspek psikomotorik yang nantinya sangat berguna bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Gerak dasar pada prinsipnya merupakan serangkaian gerakan yang terorganisir dengan melibatkan kombinasi pola gerakan dua tau lebih dari bagian tubuh (Aggeliki Tsapakidou et al., 2014). Sebagai contoh misalnya pembelajaran gerak lokomotor. Gerak lokomotor merupakan keterampilan gerak yang harus dikuasai oleh peserta didik mengingat sebagai dasar dalam menguasai ragam gerak mulai dari jalan, lari, lempar, lompat dan lain-lain yang mendukung mereka dalam melakukan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Shu-Jung Lin & Shu-Chu Yang, (2015) menjelaskan bahwa pada tahap awal pertumbuhan harus fokus pada pengembangan keterampilan gerak dasar, dan selanjutnya baru dapat mengembangkan keterampilan lainnya di tingkat lanjut. Hal tersebut menuntut guru untuk menghasilkan kreativitas, inovasi, metode, strategi, dan aplikasinya sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dapat menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dimodifikasi (H Hernawan et al., 2019). Artinya bahwa, guru dalam mengembangkan kemampuan gerak lokomotor siswa dapat memodifikasi berbagai ragam permainan, media, alat, yang dianggap dapat menunjang pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Maulidi Abrori, (2021) menunjukkan bahwa, respon peserta didik terhadap permainan cone animasi meningkat dengan dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar, artinya bahwa permainan yang dikembangkan menarik dan efektif ketika digunakan dalam pembelajaran.

Modifikasi permainan menggunakan *cone* memberi peluang untuk dapat digunakan pembelajaran PJOK dengan berbagai model. Selain itu, penggunaan *cone* sangat efektif sebagai batas atau model dalam menentukan arah gerak ketika memodifikasi permainan dalam rangka meningkatkan gerak motorik anak. Beberapa manfaat penggunaan *cone* mengutip dari MM Faruq, (2009) diantaranya yaitu dengan media *cone* dapat digunakan untuk beragam aktivitas gerak yang menyenangkan bagi siswa, mudah, praktis dan aman serta mudah dalam penggunaan dan penyimpanan, memiliki tingkat keselamatan yang relatif aman, dapat dikembangkan untuk berbagai fungsi dan tujuan, serta mudah dan relatif murah.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan, yaitu bentuk penyelidikan yang memungkinkan praktisi dimana saja dapat lakukan penyelidikan dan mengevaluasi pekerjaan mereka (Mcniff, Jean & Jack Whitehead, 2006). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* (CAR). Arikunto, Suharsimi, (2006) menjelaskan bahwa model penelitian Tindakan kelas terdapat beberapa tahapan yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alur atau siklus yang digunakan merujuk pada teori Kemmis dan Taggart. Secara gamblang, dapat diperhatikan dalam gambar di bawah ini:



**Gambar 1.** *Cyclical Action Research* berdasarkan model Kemmis dan Taggart (Indarti, T, 2008)

Terkait tempat penelitian dilakukan di SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo kelas III. Sedangkan populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa. sebanyak 15 siswa putra dan 10 siswa putri. Dari jumlah populasi yang ada diambil secara keseluruhan sehingga penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian populasi.

Prosedur penelitian ini terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Prosedur tersebut akan dikategorikan pada siklus I. Mengenai keberadaan siklus kedua, maka ini akan menyesuaikan ketercapaian hasil penelitian apakah telah memenuhi keseluruhan indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan. Jika masih ada aspek yang tidak memenuhinya maka akan dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya.

Data dalam penelitian ini terdiri dari: 1) aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi gerak dasar lokomotor melalui modifikasi permainan *cone*, 2) data hasil belajar siswa, 3) kemampuan siswa dalam mempraktikkan serangkaian gerak lokomotor melalui modifikasi permainan *cone*. Instrumen pengumpulan data tersebut terdiri dari tes dan observasi. Jika data sudah diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis deskriptif menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

Dari penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar gerak lokomotor. Selain itu, suasana pembelajaran yang aktif termasuk dalam indikator keberhasilan. Tidak hanya itu, penelitian diputuskan berhasil apabila siswa memperoleh hasil belajar gerak lokomotor susai KKM yaitu 75 seperti yang telah ditentukan dengan nilai ketuntasan klasikal sama dengan 80% atau lebih.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Kegiatan observasi awal dilakukan dalam rangka mengetahui gambaran lapangan siswa kelas III Midu Gedongan Waru Sidoarjo yang berjumlah 25 anak. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan gerak lokomotor siswa sebelum sebelum diberikan tindakan

dengan menerapkan modifikasi permainan *cone*. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo terdiri dari 15 siswa putra dan 10 siswa putri.

Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, diketahui masih banyak siswa yang belum sepenuhnya memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru PJOK. Hal tersebut terjadi akibat dari siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Dengan kondisi pelaksanaan pembelajaran tersebut berakibat pada gerakan siswa yang masih belum sempurna dalam melakukan gerak lokomotor. Banyak siswa hanya ingin bermain sepak bola dari pada mempraktikkan materi tersebut.

Hasil penilaian terhadap kemampuan siswa dalam mempraktikkan gerak lokomotor sebelum memperoleh Tindakan Nampak pada table berikut:

**Tabel 1.** Kemampuan gerak lokomotor sebelum mendapatkan tindakan

Aspek	Persentase	Jumlah Siswa	Kriteria
Kemampuan gerak lokomotor	52%	13	Tuntas
	48%	12	Belum Tuntas

Berdasarkan table 1 di atas menunjukkan kondisi kemampuan siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo dalam mempraktikkan gerak lokomotor. Dalam melakukan gerakan jalan, lari, dan lompat terdapat 13 siswa masuk dalam kriteria tuntas dengan persentase 52%, dan siswa yang masuk dalam kriteria Belum Tuntas sebanyak 12 dengan persentase 48%. Hal tersebut menunjukkan nilai ketuntasan klasikal masih belum memenuhi target. Oleh karena itu selanjutnya diperlu adanya tindakan dalam rangka melakukan perbaikan.

Untuk pelaksanaan tidakan, peneliti menerapkan dua siklus dengan menerapkan modifikasi permainan *cone* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak lokomotor. Modifikasi dilakukan terhadap ragam gerakan mulai dari sederhana hingga ke tingkat yang lebih kompleks dari aspek gerakan yang dilakukan. Modifikasi permainan dengan menggunakan *cone* meliputi jalan, lari, dan lompat. Rancangan pembelajaran disusun dengan tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi.

Pada tahap siklus 1, guru PJOK dan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang akan diterapkan. Dimana desain modifikasi permainan disusun secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitan gerakan. Selain menyusun RPP, peneliti juga penyusun lembar observasi atau pengamatan pembelajaran. Berdasarkan hasil refeksi pada siklus 1, diperoleh gambaran hasil penilaian terhadap kemampuan gerak lokomotor sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kemampuan gerak lokomotor siklus 1

Aspek	Persentase	Jumlah Siswa	Kriteria
Kemampuan gerak lokomotor	76%	19	Tuntas
	24%	6	Belum Tuntas

Berdasarkan table 2 di atas, diketahui siswa masuk kriteria Tuntas sebanyak 19 dengan persentase 76%. Siswa yang masuk kriteria Belum Tuntas sebanyak 6 dengan persentase 24%. Gambaran hasil dari siklus 1 tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mempraktikkan gerak lokomotor setelah diberikan tindakan. Meskipun ada peningkatan, perlu adanya perbaikan dikarenakan nilai ketuntasan klasikal masih belum memenuhi target yaitu 80%. Artinya bahwa, diperlukan siklus 2 untuk tindakan perbaikan.

Sebelum pelaksanaan siklus 2, guru dan peneliti memperbaiki rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1. Selain itu, kendala pada siklus 1

seperti model gerakan pada permainan menggunakan *cone* dilakukan perbaikan dengan mengurangi tingkat kesulitan. Hal tersebut perlu dilakukan mengingat ada beberapa siswi yang kesulitan dalam mempraktikkan gerakan seperti lompat, dan lari zig-zag. Hasil penilaian kemampuan gerak lokomotor siswa pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.** Kemampuan gerak lokomotor siklus 2

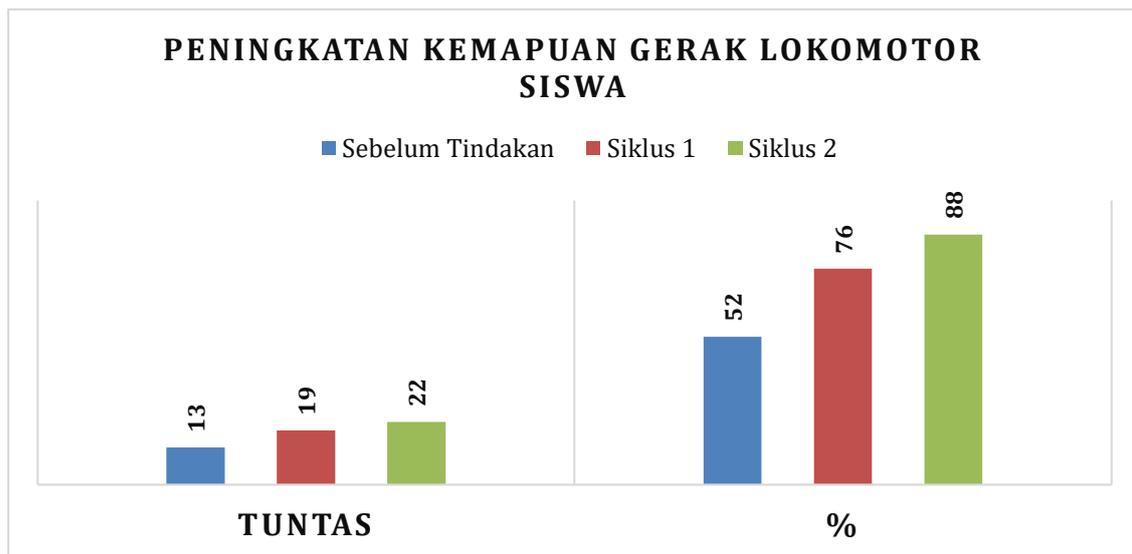
Aspek	Persentase	Jumlah Siswa	Kriteria
Kemampuan gerak lokomotor	88%	22	Tuntas
	12%	3	Belum Tuntas

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel 3, diketahui siswa dengan kriteria Tuntas sebanyak 22 dengan persentase 88%. Selanjutnya, siswa dengan kriteria Belum Tuntas sebanyak 3 dengan persentase 12%. Berdasarkan hasil penilaian pada siklus 2, diperoleh hasil nilai ketuntasan klasikal siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo telah memenuhi target yaitu 80%.

Hasil perbandingan siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 4. Dekripsi pengamatan kemampuan gerak lokomotor siswa berikut ini.

**Tabel 4.** Deskripsi Pengamatan Kemampuan Gerak Locomotor Siswa

Aspek yang dinilai	Sebelum Tindakan		Siklus 1		Siklus 2	
Kemampuan gerak lokomotor (jalan, lari, lompat)	Tuntas	%	Tuntas	%	Tuntas	%
	52%	13	76%	19	88%	22



**Gambar 2.** Peningkatan Kemampuan Gerak Locomotor Siswa

Berdasarkan gambar 2. kemampuan gerak lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo mengalami peningkatan nilai ketuntasan klasikal melebihi target pesentase yang telah ditetapkan yakni sebesar 88% pada siklus 2. Dari jumlah total 25 siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo masih terdapat siswa yang masuk kriteria Belum Tuntas yakni 3 siswa belum masuk pada data KKM.

## Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan merupakan tindak lanjut dari hasil observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan modifikasi permainan *cone* dalam rangka meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo.

Pelaksanaan tindakan dengan menerapkan siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan gerak lokomotor siswa. Dimana pada siklus 1 berjalan sesuai dengan rencana yang telah dirancang antara guru dengan peneliti. Meskipun hasil penilaian pada siklus 1 masih belum memenuhi target nilai klasikal yaitu 80%, akan tetapi terdapat peningkatan dari yang sebelumnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan aspek kemampuan gerak lokomotor siswa. Berdasarkan asil evaluasi dari siklus 1 yang belum memenuhi target nilai klasikal siswa maka dilanjutkan pada siklus 2.

Sebelum siklus 2 dilaksanakan, guru dan peneliti terlebih dahulu melakukan perbaikan berdasarkan temuan dari siklus 1. Dimana hasil perbaikan yang sudah dilakukan selanjutnya diterapkan pada siklus 2 sehingga terjadi peningkatan nilai klasikal yang telah memenuhi target yakni sebesar 88% siswa masuk pada kriteria Tuntas. Meskipun pada siklus 2 masih terdapat 3 siswa yang masuk dalam kategori Belum Tuntas.

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakna, terdapat hal-hal yang perlu dicermati oleh guru. Pentingnya bagi guru untuk selalu melakukan inovasi terkait media pembelajaran dalam hal ini lebih memperkaya permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut mengingat bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi sebagai modal mengembangkan permainan yang lebih bervariasi. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki kompetensi sesuai dengan Undang-Undang No 14 Tahun 2005 terkait standar kompetensi guru dikembangkan ksecara utus mulai dari kompetensi pedagogik, kepribadian, social, dan profesional (Supardi, 2013).

Berkaitan dengan penerapan modifikasi permainan dalam rangka meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa, sejalan dengan kajian penelitian sebelumnya. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Barokah, (2019). Penelitian dengan menerapkan pendekatan permainan dapat meningkatkan hasil belaajr gerak lokomotor dalam hal ini lari. Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh E.F.N. Sari, (2019). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa, melalui aktivitas permainan puzzle yang didalamnya juga menggunakan media *cone* dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor.

Terkait dengan siswa yang masih dalam kriteria Belum Tuntas, guru perlu memberikan perhatian khusus. Guru perlu melakukan pendekatan-pendekatan terhadap siswa sehingga dapat mengetahui metode atau solusi apa yang nantinya digunakan guna meningkatkan kemampuan siswa tersebut dalam mempraktikan gerak lokomotor. Mengingat di era sekarang peran guru tentu berbeda dengan era dahulu. Merujuk pada pendapat Mashud, (2015) bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor guru sebagai pemberi stimulus pada anak didiknya dan faktor anak didik itu sendiri sebagai penerima stimulus dari guru. Membutuhkan kesungguhan dari seorang guru PJOK untuk dapat mewujudkan keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan modifikasi permainan *cone* yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar gerak

lokomotor siswa kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. Peningkatan hasil belajar dengan memenuhi target nilai klasikal terjadi pada siklus 2.

Adanya siswa yang masih dalam kriteria Belum Tuntas perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru PJOK di SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. Guru perlu menemukan pendekatan yang sesuai sehingga dapat menjadi stimulus siswa untuk lebih memaksimalkan kemampuannya dalam mempraktikkan gerak lokomotor. Selain itu, penting bagi guru PJOK untuk selalu mengembangkan model permainan guna meningkatkan hasil belajar gerak siswa khususnya gerak lokomotor.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aggeliki Tsapakidou, Theofilaktos Anastasiadis, Despoina Zikopoulou, & Eleni Tsompanaki. (2014). Comparison of Locomotor Movement Skills in 8-9 Years Old Children Coming from Two Areas of Thessaloniki with Contrasting Socioeconomic Status. *Asian Journal of Humanities and Social Studies*, 2(1), 186–192.
- Ahmad Maulidi Abrori. (2021a). *Pengembangan Media Permainan “Cone Animasi” Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. [Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/75292/1/PENDAHULUAN.pdf>
- Ahmad Maulidi Abrori. (2021b). *Pengembangan Media Permainan “Cone Animasi” Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. [Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/75292/1/PENDAHULUAN.pdf>
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta.
- Barokah. (2019). *Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Gerak Dasar Lari Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karangtengah Kecamatan Batur Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2019/2020*. [Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta].
- E.F.N. Sari. (2019). Locomotor basic movement skill instruments through games for elementary school. *Journal of Physics*, 14(2), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/7/077081>
- Fantiro, F. A, Ima Wahyu Putri Utami, Abdurrohman Muzakki, & Eldina Asri Widyatama. (2021). Modifikasi Model Pembelajaran TGT dengan Permainan Modifikasi Ball Throwing Jump Games Pada Materi Gerak Locomotor Kelas 3 SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(2), 208–216. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.18021>
- Fitri Pertiwi, Shak Abdulhak, & Iena Rusmiati Hasanah. (2018). Pengaruh pelaksanaan pelatihan developmentally appropriate practice terhadap peningkatan kompetensi pedagogik pendidik PAUD. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 142–153. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i2.20124>
- H Hernawan, Y Sukarya, & S Solahuddin. (2019). Locomotor basic motion learning model based on traditional game for basic school students. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012047>
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *JURNAL SPORTIF*, 1(1). [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgr.v1i1.575](https://doi.org/10.29407/js_unpgr.v1i1.575)
- Indarti, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah: Prinsip-prinsip Dasar, Langkah-langkah, dan Implementasinya*. FBS Unesa.
- Kimm, S, N.W. G, Kriska, A, Barton, B, Kronsberg, S, Daniels, S, Crawford, P, Sabry, Z., & Liu, K. (2002). “Decline in physical activity in black girls and white girls during adolescence.”

- New England Journal of Medicine*, 347, 709–715.  
<https://doi.org/10.1056/NEJMe2207933>
- Kristi Utami. (2020). *Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Sirkuit Untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas Bawah*. [Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta].  
<https://eprints.uny.ac.id/68603/1/SKRIPSI%20KRISTI%20UTAMI.pdf>
- Mashud. (2015). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (MULTILATERAL)*, 14(2).  
<http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v14i2.2471>
- McNiff, Jean, & Jack Whitehead. (2006). *All You Need About Action Research*. SAGE Publications.
- Faruq. (2009). *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik melalui 70 Permainan dengan " Cone"*. Grasindo.
- Murat Ergin, & Sıtkı Ozbek. (2021). The Evaluation of the Intellectual Disabled Children's Fundamental Motor Skill Proficiency. *International Journal of Educational Methodology*, 7(2), 225–233. <https://doi.org/10.12973/ijem.7.2.225>
- Nurhidayat, F. F. (2021). *Peranan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran PJOK di SD Negeri 03 Air Manjuntjo Kabupaten MukoMuko* [Universitas Negeri Padang].  
<http://repository.unp.ac.id/id/eprint/36417>
- Rachel Torrens. (2021). What Are Locomotor Skills? - Definition, Instruction & Examples [Education]. *Study.Com*. <https://study.com/academy/lesson/what-are-locomotor-skills-definition-instruction-examples.html>
- Sari, E.f, Sujarwo, & Sukiri. (2019). Basic Locomotor Movement of First Grade Students of Elementary School. *Atlantis Press*, 362, 187–191.
- Shu-Jung Lin, & Shu-Chu Yang. (2015). The Development of Fundamental Movement Skills by Children Aged Six to Nine. *Universal Journal of Educational Research*, 3(12), 1024–1027. <https://doi.org/10.13189/ujer.2015.031211>
- Supardi. (2013). *Kinerja Guru*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Tsapakidou, Theofilaktos Anastasiadis, Despoina Zikopoulou, & Eleni Tsompanaki. (2014). Comparison of Locomotor Movement Skills in 8-9 Years Old Children Coming from Two Areas of Thessaloniki with Contrasting Socioeconomic Status. *Asian Journal of Humanities and Social Studies*, 2(1), 186–192.
- Utari, Y. I., & Indahwati, N. (2015). Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional (Pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar Luar Biasa Tunas Mulya Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 279–282.
- Widiarti, Elindra Yetti, & Nofimarlina Siregar. (2021). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1787–1798.  
<https://www.researchgate.net/deref/https%3A%2F%2Fdoi.org%2F10.31004%2Fobsesi.v5i2.1005>
- Yeshe Collivera, & Nikolay Veraksab. (2019). The aim of the game: A pedagogical tool to support young children's learning through play. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21(1), 296–310. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.001>

## PENGARUH MODEL *BALANCED LITERACY* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS III SDN SIDOKLUMPUK SIDOARJO

Inayatul Izah<sup>1</sup>, Muhammad Assegaf Baalwi<sup>2✉</sup>, Achmad Wahyudi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

e-mail: [inaizah26@gmail.com](mailto:inaizah26@gmail.com)<sup>1</sup>, [assegafmuhammad22@gmail.com](mailto:assegafmuhammad22@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dimana data yang dihasilkan berupa angka. Data hasil penelitian dihitung menggunakan software SPSS versi 16. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa wawancara dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda t-test (*independent sample test*). Hasil penelitian menyatakan bahwa dari hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh model *balanced literacy* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan nilai pada uji beda t-test (*independent sample test*) yang menunjukkan bahwa  $\text{sig } 0,006 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_a$  menyatakan ada pengaruh model *balanced literacy* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III

**Kata Kunci:** model *balanced literacy*, hasil belajar, peserta didik

### THE IMPACT OF THE *BALANCED LITERACY* MODEL ON INDONESIAN LESSON LEARNING OUTCOMES OF THIRD GRADERS IN SDN SIDOKLUMPUK SIDOARJO

#### ABSTRACT

*This research was conducted at SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. The purpose of this study was to determine the effect of the Balanced Literacy model on Indonesian language learning outcomes for third-grade students at SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. This research includes quantitative research where the data generated is in the form of numbers. The research data were calculated using SPSS software version 16. This type of research is quasi-experimental research (quasi-experimental) with a Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques used in this study were interviews and tests. The data analysis technique used a validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, and different test t-tests (independent sample test). The results of the study stated that from the results of testing the research hypothesis, there was an effect of the Balanced Literacy Model on Indonesian language learning outcomes in third-grade students at SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. This is evidenced by the value on the different t-tests (independent sample test) which shows that  $\text{sig } 0.006 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected or  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that the hypothesis  $H_a$  states there is an effect of the Balanced Literacy Model on the learning outcomes of Indonesian class III students*

**Keywords:** *balanced literacy model, learning outcomes, students*

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
21 September 2022	12 Oktober 2022	22 Oktober 2022	25 Oktober 2022

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia banyak mengalami berbagai perubahan yang ada. Hal ini dinyatakan oleh Afifah (2015:41) sejak bergulirnya era reformasi, banyak kalangan yang terjerat dengan problematika pendidikan yang ada. Hal ini bermula dari hasil pendidikan di Indonesia yang belum sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia. Sistem pendidikan di Indonesia yang terjadi saat ini mengalami perubahan kurikulum. Menurut Afifah (2015:44) kualitas perubahan kurikulum merupakan pijakan guru kemana arah pembelajarannya, apa tujuan yang harus dicapai, adanya perubahan tingkah laku, apa kesulitan, kelemahan, hingga bagaimana tindakan yang tepat yang harus dilakukan peserta didik untuk pembelajaran berikutnya.

Berubahnya kualitas pendidikan di Indonesia disebabkan sering adanya perubahan kurikulum yang diterapkan. Hal tersebut terjadi di Indonesia sejak setiap bergantinya kabinet pemerintahan yaitu menteri pendidikan. Hal ini dinyatakan oleh Afifah (2015:44) jatuh banggunya kualitas pendidikan di Indonesia juga disebabkan oleh sering berubahnya kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran. Fenomena yang sering terjadi di Indonesia yaitu setiap pergantian kabinet pemerintahan, dalam hal ini menteri pendidikan, maka berubah pula kurikulum yang diterapkan.

Pendidikan di Indonesia sering terjadi perubahan kurikulum seperti kurikulum yang digunakan saat ini menggunakan kurikulum 2013. Dalam setiap pembelajaran yang berpedoman pada kurikulum, guru diwajibkan melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik. Hal ini ditujukan agar guru dapat terus memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara rutin. Hal ini dinyatakan dalam UU No. 104 Tahun 2014 Pasal 3 Ayat 1 yang berbunyi seperti “penilaian hasil belajar oleh pendidik berfungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan”. Adanya hal tersebut evaluasi terhadap peserta didik diharapkan mampu dalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam Kurikulum 2013 peserta didik lebih berperan aktif dan guru sebagai fasilitator, akan tetapi juga guru memiliki peran dalam membentuk kepribadian peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila adanya perubahan pengetahuan dan keterampilan setelah proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 penguasaan kemampuan dan keterampilan guru perlu ditingkatkan, sehingga guru dapat memantau kemajuan serta melakukan perbaikan hasil belajar peserta didik secara rutin melalui evaluasi. Hal ini dinyatakan oleh Kusniyati, Komariyah & Saputra (2020:95) proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Perubahan tersebut digunakan sebagai acuan terselenggaranya proses pembelajaran dengan baik dan tepat.

Seperti yang peneliti ketahui pembelajaran bahasa Indonesia didominasi dengan banyak bacaan diikuti dengan banyak pembahasan yang sering ditemui pada kehidupan sehari-hari, ditambah dalam memenuhi pembelajaran peserta didik tidak hanya difokuskan pada 1 pembahasan saja, akan tetapi saling berkaitan antara materi satu dengan materi lain hal tersebut juga dapat mengakibatkan peserta didik yang lambat dalam menerima materi akan tertinggal dengan temannya yang mudah dalam menerima materi. Pembiasaan membaca sebelum belajar sangat berpengaruh terhadap peserta didik yang hasil akhirnya diharapkan mampu memberikan perubahan pada hasil belajar mereka.

Evaluasi akhir hasil belajar pada setiap jenjang pendidikan adalah dengan diadakannya Ujian Nasional (UN) yang setiap tahunnya sebagai penentu peserta didik dapat menempuh pada jenjang pendidikan berikutnya atau tidak, hal ini justru akan menjadi momok bagi peserta didik karena mereka akan dituntut belajar lebih giat lagi. Menurut Arifin (2016:65) UN merupakan sesuatu hal yang menakutkan, oleh sebab itu pemerintah harus melakukan sosialisasi dengan berbagai

pendekatan untuk menghilangkan gambaran negatif sehingga peserta didik menjadi akrab dengan UN, serta dapat memberikan motivasi kepada peserta didik apabila peserta didik diselimuti dengan rasa ketakutan yang berlebihan. Menurut Fauziah, Sobari & Robandi (2021:1551) bentuk program yang dilakukan oleh Kemendikbud yaitu dengan menghapus UN. Kemendikbud Nadiem Makarim memberikan program baru terhadap evaluasi hasil belajar berupa dengan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang mulai di implementasikan pada tahun 2021 sebagai pengganti UN.

Beberapa peserta didik ada yang hanya belajar pada saat ujian saja, sehingga hal ini yang menjadi momok dan ditakuti para peserta didik, karena UN tersebut dirasa yang menentukan mereka lulus atau tidak dalam jenjang sekolah. Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan kemampuan berpikir. Menurut Bu'ulolo (2021:18) pembelajaran berbasis literasi dalam dunia pendidikan memiliki keunggulan, karena model literasi bukan hanya dimaksudkan agar peserta didik memiliki kapasitas mengerti makna konseptual dan wacana melainkan kemampuan berpartisipasi secara aktif dalam menerapkan pemahaman sosial dan intelektual. Perlunya pembiasaan sejak dini untuk menerapkan budaya literasi, sehingga tidak mengakibatkan peserta didik lambat dalam menerima materi, serta kurangnya minat membaca dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di SDN Sidoklumpuk Sidoarjo pada tanggal 31 Desember 2021 menyatakan dalam proses pembelajaran guru menerapkan model *discovery learning* serta evaluasi hasil belajar yang digunakan berupa ulangan harian, serta diberikan latihan-latihan soal kepada peserta didik guna dapat mengetahui seberapa kemampuan yang ditempuh dalam menerima materi yang telah disampaikan pada saat proses pembelajaran. Masih ada peserta didik yang nilainya masih kurang untuk memenuhi KKM, hal itu disebabkan kurangnya peserta didik dalam membaca.

Peneliti akan menggunakan model *Balanced Literacy* terhadap peserta didik guna dapat menyeimbangkan kemampuan membaca, mencari kosa kata baru, serta menulis dan mengetahui banyak pengetahuan dari sikap membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo.

## KAJIAN TEORI

### Model *Balanced Literacy*

Model *balanced literacy* adalah model literasi berimbang, model tersebut dapat menyeimbangkan kemampuan membaca, mencari kosa kata baru, serta menulis sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia) dan mengetahui banyak pengetahuan dari sikap membaca Menurut Retnaningdyah (2019:1) literasi berimbang merupakan pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan memahami dan menghasilkan informasi. Menurut Suwandi (2019:4) literasi pada awalnya hanya berhubungan dengan kegiatan membaca saja. Literasi paling dasar adalah keterampilan membaca, dengan memiliki kemampuan membaca seseorang akan memiliki daya tarik terhadap suatu bacaan atau gemar membaca disitulah minat membaca akan muncul dalam diri seseorang.

Kegiatan membaca dapat menambah wawasan bagi seseorang dari yang awalnya ia tidak tahu menjadi tahu. Dengan adanya minat membaca dan rasa ingin tahu untuk membaca merupakan bentuk langkah awal dalam kegiatan literasi. Literasi adalah suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki seseorang salah satunya keterampilan membaca. Adapun ciri-ciri dari model *Balanced Literacy* atau literasi berimbang sebagai berikut : 1) Mengembangkan kompetensi dengan memanfaatkan berbagai bahan ajar, sarana, dan strategi; 2) Menekankan perkembangan bahasa lisan, kemampuan berpikir dan berkolaborasi sebagai dasar pembelajaran literasi; 3)

Menggunakan asesmen formatif sebagai panduan pembelajaran dan untuk menentukan tingkat dukungan yang perlu diberikan kepada peserta didik; 4) Memberikan instruksi yang eksplisit untuk keterampilan memecahkan masalah dan berpikir strategis; 5) Memberikan waktu khusus untuk pembelajaran literasi; 6) Memenuhi kebutuhan pembelajaran dan literasi secara individu.

Menurut Retnaningdyah (2019:1) kegiatan membaca dapat memberikan waktu bagi peserta didik untuk membaca, dengan bimbingan guru atau pendamping yang mempunyai kesempatan untuk berbicara dan menulis tentang teks yang dibaca, dan mendapatkan bimbingan eksplisit tentang keterampilan dan strategi untuk menjadi pembaca yang baik. Adapun komponen dari model *Balanced Literacy* sebagai berikut : 1) Instruksi membaca meliputi kesadaran fonemik, fonik, kefasihan, kosa kata, dan pemahaman; 2) Instruksi menulis meliputi proses menulis, keahlian penulis, dan konvensi penulisan yang membuat ide lebih mudah dibaca; 3) Membaca dan menulis digunakan untuk pembelajaran area konten; 4) Strategi dan keterampilan diajarkan secara eksplisit; 5) Peserta didik bekerja dengan berkolaborasi dan berbicara dengan teman nya; 6) Peserta didik termotivasi dan terlibat ketika berpartisipasi dalam kegiatan literasi.

### Hasil Belajar Kognitif

Dalam kamus Bahasa Indonesia hasil belajar terdiri dari 2 kata, yakni hasil dan belajar. Hasil merupakan sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha, sedangkan belajar merupakan berlatih; berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Sedangkan hasil belajar kognitif adalah hasil yang diperoleh melalui pemahaman dan merupakan penguasaan dasar yang harus dimiliki peserta didik setelah melakukan proses belajar.

Menurut Sunami & Aslam (2021:1941) hasil belajar merupakan hasil akhir yang mencapai semua komponen dan menguasai pembelajaran yang telah diajarkan. Menurut Saragih, Tanjung & Anzelina (2021:2546) hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses belajar baik itu secara tertulis maupun lisan. Menurut Taumpubolon, Sumarni & Utomo (2021:3127) hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan pembelajaran.

Menurut Febriana (2019:35) sistem penilaian hasil belajar pada umumnya dibedakan melalui dua cara atau sistem, yakni penilaian acuan norma (PAN) dan penilaian acuan patokan (PAP). Penilaian acuan norma merupakan penilaian yang menadi acuan kepada rata-rata kelompoknya, sedangkan penilaian acuan patokan merupakan penilaian yang diacukan kepada tujuan instruksional yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan terhadap hasil belajar kognitif. Menurut Saragih, Tanjung & Anzelina (2021:2646) tingkat kemampuan ini dilihat dari tiga ranah yaitu kognitif, sikap dan psikomotorik. Menurut George & Richard dalam Arikunto (2013:150) aspek kognitif dapat dibedakan menjadi enam tahapan, dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Pengetahuan. Tahap ini pengetahuan adalah kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah di pelajari.
- b. Pemahaman. Tahap ini pemahaman adalah kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan bahasa mereka sendiri.
- c. Penerapan. Tahap ini penerapan adalah kemampuan dalam menerapkan pemahamannya pada situasi nyata atau dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Analisis. Tahap ini analisis adalah kemampuan dalam menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, dapat membedakan pendapat dan fakta, serta menemukan hubungan sebab dan akibat.
- e. Sintesis. Tahap ini sintesis adalah kemampuan dalam mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik.

f. Evaluasi. Tahap ini evaluasi adalah kemampuan dalam menilaiai suatu hal untuk tujuan tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil merupakan sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha, sedangkan belajar merupakan berlatih; berusaha memperoleh kepandaian ataaau ilmu. Hasil belajar adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku serta tingkat keberhasilan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam proses belajar. Sedangkan hasil belajar kognitif adalah hasil yang diperoleh melalui pemahaman dan merupakan penguasaan dasar yang harus dimiliki peserta didik setelah melakukan proses belajar.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:16) metode penelitian kuantitatif dinamakan metode tradisional karena metode ini sudah cukup lama digunakan, sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Desain ini masing-masing diberi *pre-tset* dan *post-test* yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan model *Balanced Literacy* dan tanpa menggunakan model *Balanced Literacy*. Adapun rincian *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut :



**Gambar 1.** *Nonequivalent Control Group Design*

Sumber: Sugiyono (2019:120)

Keterangan :

- O<sub>1</sub> : Pretest kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Posttest kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> : Pretest kelas kontrol
- O<sub>4</sub> : Posttest kelas kontrol
- × : Perlakuan model *Balanced Literacy* pada kelas eksperimen

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dimana data yang dihasilkan berupa angka. Data yang diolah menggunakan software SPSS. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui *Pretest* dan *Posttest* yang disebar di kelas III-D sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol.

Pada langkah awal yang peneliti lakukan adalah membuat soal yang akan digunakan untuk soal *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebelum soal di uji cobakan pada kelas yang bukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas III-A. Peneliti melakukan validasi soal kepada validator dengan catatan dari validator bahwa soal yang dibuat sudah baik, bisa dilanjutkan untuk penelitian dengan menyelesaikan revisi. Setelah melakukan revisi akan dilakukan uji coba soal pada kelas IIIA. Ketika soal selesai di uji coba maka akan di hitung dengan uji validitas dan reliabilitas, dimana soal yang valid akan digunakan dalam soal *Pretest* dan

*Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah soal di uji validitas dan reliabilitas, soal tersebut dapat digunakan pada saat pertama penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen menggunakan model *Balanced Literacy* dan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Model *Balanced Literacy* adalah model literasi berimbang, model tersebut dapat menyeimbangkan kemampuan membaca, mencari kosa kata baru, serta menulis sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia) dan mengetahui banyak pengetahuan dari sikap membaca. Menurut Retnaningdyah (2019:1) literasi berimbang merupakan pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan memahami dan menghasilkan informasi. Sedangkan model konvensional adalah model yang menggunakan metode ceramah dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Menurut Saragih (2017:330) model konvensional merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan ceramah dan tanya jawab. Pada Kurikulum 2013 peserta didik lebih berperan aktif dan guru sebagai fasilitator.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila adanya perubahan pengetahuan setelah proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 penguasaan kemampuan dan keterampilan guru perlu ditingkatkan, sehingga guru dapat memantau kemajuan serta melakukan perbaikan hasil belajar peserta didik secara rutin melalui evaluasi. Hal ini dinyatakan oleh Kusniyati, Komariyah & Saputra (2020:95) proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Perubahan tersebut digunakan sebagai acuan terselenggaranya proses pembelajaran dengan baik dan tepat.

Seperti yang peneliti ketahui pembelajaran bahasa Indonesia didominasi dengan banyak bacaan diikuti dengan banyak pembahasan yang sering ditemui pada kehidupan sehari-hari, ditambah dalam memenuhi pembelajaran peserta didik tidak hanya difokuskan pada 1 pembahasan saja, akan tetapi saling berkaitan antara materi satu dengan materi lain hal tersebut juga dapat mengakibatkan peserta didik yang lambat dalam menerima materi akan tertinggal dengan temannya yang mudah dalam menerima materi. Pembiasaan membaca sebelum belajar sangat berpengaruh terhadap peserta didik yang hasil akhirnya diharapkan mampu memberikan perubahan pada hasil belajar mereka.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik model *Balanced Literacy*. Model *Balanced Literacy* adalah model literasi berimbang, model tersebut dapat menyeimbangkan kemampuan membaca, mencari kosa kata baru, serta menulis sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia) dan mengetahui banyak pengetahuan dari sikap membaca. Dalam model pembelajaran *Balanced Literacy* peserta didik akan tidak bosan dengan kegiatan belajarnya karena model ini terdiri dari 4 tahap yaitu : tahap 1 eksplorasi sumber informasi; tahap 2 penerapan strategi berimbang; tahap 3 penyajian informasi; tahap 4 refleksi. Hal ini sesuai dengan peneliti terdahulu dari Supartinah, Sumardi & Adi S, B. (2018) dengan judul “Model Pembelajaran Berbasis *Balanced Literacy Approach* Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Untuk Pembelajaran Literasi Dasar di Kelas Awal”. hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran berbasis *Balanced Literacy Approach* untuk pembelajaran literasi dasar siswa kelas awal sekolah dasar. Model pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas 4 tahap kegiatan pembelajaran, yaitu tahap I eksplorasi sumber informasi, tahap II penerapan strategi berimbang, tahap III penyajian informasi, dan tahap IV refleksi.

Pada tahap 2 penerapan strategi berimbang ini menerapkan kegiatan membaca, mencari kosa kata dan menulis. Adapun di pertemuan pertama pada kelas eksperimen diawali dengan membaca nyaring cerpen, mencari kosa kata, dan menulis interaktif sesuai dengan pengalaman masing-masing peserta didik. Pertemuan kedua, membaca bersama komik, mencari kosa kata, dan menulis narasi bersama. Pertemuan ketiga, membaca terpadu buku cerita, mencari kosa kata, dan menulis

parafrase. Pertemuan keempat, membaca puisi mandiri, mencari kosa kata, dan menulis parafrase puisi. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka akan diberikan *Posttest* sebagai akhir dari penelitian ini. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peparuh model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. Dalam penelitian ini sampel yang diambil sebanyak 24 peserta didik untuk kelas eksperimen dan 17 peserta didik untuk kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan uji beda *t-test (independent sample test)* nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 oleh karena itu nilai sig < 0,05 menunjukkan **Ho ditolak** atau **Ha diterima**.

Untuk mengetahui pengaruh Model *Balanced Literacy* dan Tanpa Model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, maka data yang diperoleh dari kedua kelas dapat dianalisis menggunakan bantuan software SPSS versi 16. Hasil analisis tersebut dimaksud untuk dapat menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melaksanakan uji prasyarat, terlebih dulu dilakukan uji instrumen berupa uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui valid tidaknya suatu butir soal. Kemudian dilanjut dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji-*t* atau uji hipotesis.

## Uji Instrumen

### a. Uji Validitas

Pengambilan keputusan uji validitas dengan perbandingan nilai  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$  :

Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka data valid.

Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka data tidak valid.

Dapat dilihat dari tabel di bawah :

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Soal

Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0.564	0,553	Valid
2	0.587	0,553	Valid
3	0.532	0,553	Tidak Valid
4	0.673	0,553	Valid
5	0.528	0,553	Tidak Valid
6	0.282	0,553	Tidak Valid
7	0.121	0,553	Tidak Valid
8	-0.487	0,553	Tidak Valid
9	0.226	0,553	Tidak Valid
10	0.248	0,553	Tidak Valid
11	0.56	0,553	Valid
12	0.668	0,553	Valid
13	0.649	0,553	Valid
14	0.695	0,553	Valid
15	0.754	0,553	Valid

16	0.548	0,553	Tidak Valid
17	0.583	0,553	Valid
18	0.579	0,553	Valid
19	0.074	0,553	Tidak Valid
20	-0.075	0,553	Tidak Valid

## b. Uji Reliabilitas

**Tabel 2.** Output Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	10

Pengambilan keputusan:

Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka data reliabel

Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka data tidak reliabel

Keputusan:

Berdasarkan tabel di atas nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,836. Uji reliabilitas dapat dilihat dari nilai ***Cronbach's Alpha***, jika nilai *Alpa* > 0,6 maka konstruk pertanyaan yang merupakan adalah reliabel. Nilai ***Cronbach's Alpha*** diatas adalah 0,836 > 0,6 maka hasilnya adalah reliabel atau konsisten.

## Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	.127	17	.200*	.947	17	.410
Post-Test Eksperimen	.147	17	.200*	.932	17	.234
Pre-Test Kontrol	.191	17	.100	.915	17	.123
Post-Test Kontrol	.153	17	.200*	.952	17	.484

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Pengambilan keputusan :

Jika sig > 0,05 maka data berdistribusi normal

Jika sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

### b. Uji Homogenitas

Pengambilan keputusan:

Jika sig > 0,05 maka Ho diterima

Jika sig < 0,05 maka Ha ditolak

Keputusan:

Terlihat bahwa uji *Levene Test* hitung adalah 1,406 dengan nilai sig 0,243. Oleh karena itu, nilai sig > 0,05 maka Ho diterima atau varians populasi adalah identik. Sehingga analisis selanjutnya dapat dilakukan.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.406	1	39	.243

**Uji Beda T-Test (Independent Sample Test)**

**Tabel 5.** Hasil Uji Beda T-Test (Independent Sample Test)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.406	.243	2.939	39	.006	5.951	2.025	1.855	10.046
	Equal variances not assumed			2.811	28.769	.009	5.951	2.117	1.620	10.282

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika sig (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak

Jika sig (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima

Keputusan:

Berdasarkan output uji beda *t-test (independent sample test)* nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 oleh karena itu nilai sig < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan antara *Pretest* dan *Posttest*. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

**SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *balanced literacy* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III. Data yang telah dikumpulkan dan dilakukan pengujian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Dari hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh Model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik Kelas III SDN Sidoklumpuk Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan uji beda *t-test (independent sample test)* nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,006 oleh karena itu nilai sig < 0,05 menunjukkan **Ho ditolak** atau **Ha diterima**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh Model *Balanced Literacy* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III sekolah dasar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Afifah, N. (2017). Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Elementary : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 41-47.

- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun Budaya Literasi Di Sekolah. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 3(1), 16-23. <https://doi.org/10.34012/bip.v3i1.1536>
- Fauziah, A., Sobari, E. F. D., & Robandi, B. (2021). Analisis Pemahaman Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) mengenai Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1550-1558. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.608>
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusnayati., Komariyah, L., & Saputra W.Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Tour Builder Pada Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Kaliurang (Materi : Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan). *Jurnal Geoedusains*, 1(2), 94-106. <https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i2.269>
- Ratnaningdyah, P. (2019). *Seri GLS Literasi Berimbang*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saragih L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644-2652. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunami, M. A., & Aslam. (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>
- Supartinah., & Adi, B. S. (2018). Model Pembelajaran Berbasis *Balanced Literacy Approach* Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Untuk Pembelajaran Literasi Dasar di Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 11-22. <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v11i1.23793>
- Suwandi, S. (2019). *Pendidikan Literasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125-3133. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1291>

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* MATERI EKOSISTEM TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS PESERTA DIDIK KELAS V SDN PILANG 1 SIDOARJO**

Alya Rohani Su'udah<sup>1</sup>, Arie Widya Murni<sup>2✉</sup>

<sup>1,2</sup> Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia  
 e-mail: [haniaalya2807@gmail.com](mailto:haniaalya2807@gmail.com)<sup>1</sup>, [ariewidya.pgsd@unusida.ac.id](mailto:ariewidya.pgsd@unusida.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pembelajaran IPA disekolah yang mana pada umumnya dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *teacher centered learning* yang artinya pada pembelajaran tersebut hanya guru saja yang aktif. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* dengan keterampilan proses sains pada keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-eksperimental* jenis *one grup pretest posttest*. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas va sdn pilang 1 kecamatan wonoayu kabupaten sidoarjo yang berjumlah 30 peserta didik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pretest sebagai tolak ukur pertama sebelum diberikan perlakuan oleh peneliti dengan mendapatkan hasil rata rata 52,01. Kemudian tolak ukur kedua menggunakan posttest setelah diberikan perlakuan oleh peneliti dengan mendapatkan hasil rata rata 87,15. Pada penelitian ini mendapatkan  $t_{hitung}$  sebesar 24,0792 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,04522964. Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *problem based learning* terhadap keterampilan proses sains

**Kata Kunci:** model pembelajaran *problem based learning*, keterampilan proses sains, ekosistem

**EFFECT OF ECOSYSTEM MATERIAL *PROBLEM-BASED LEARNING* MODEL ON SCIENCE PROCESS SKILLS OF FIFTH GRADE STUDENTS AT SDN PILANG 1 SIDOARJO**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the problem of learning science in schools which are generally carried out using the teacher centered learning learning model, which means that only teachers are active in learning. So this study aims to determine the effect of the problem based learning model with science process skills on the learning activities of students. This research is a quantitative study using an experimental method of pre-eksperimental design, one grup pretest posttest. The population and sample in this study were students of class va sdn pilang 1, wonoayu sub-district, sidoarjo district, totaling 30 students. In this study, the researcher used the pretest as the first benchmark before being given treatment by the researcher by getting an average result of 52.01. then the second benchmark using posttest after being given treatment by the researcher by getting an average result of 87.15. in this study, the  $t_{count}$  24.0792 and the  $t_{table}$  is 2.04522964. the conclusion of the research shows that there is an influence between the problem based learning model and science process skills*

**Keywords:** *problem based learning model, science process skill, ecosystem*

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
16 September 2021	11 Oktober 2022	21 Oktober 2022	25 Oktober 2022

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas dan proses sistematis yang terdiri dari beberapa komponen di antaranya guru, kurikulum, siswa, fasilitas dan administrasi. Setiap komponen tidak bersifat parsial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer dan berkesinambungan. Untuk itu diperlukan rancangan dan pengelolaan belajar yang baik yang dikembangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pada sisi lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang sehingga mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada proses pembelajaran.

Di negara Indonesia memiliki beberapa tingkatan dalam pendidikan, salah satunya adalah pendidikan dasar. SD merupakan tempat formal pertama kali peserta didik mendapatkan pembelajaran IPA. Pengalaman yang didapatkan peserta didik dalam pembelajaran sains akan menjadi bekal pengetahuan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan sains di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan terhadap pemahaman konsep sains yang bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga pembelajaran IPA dapat mengembangkan rasa ingintahu, dan sikap positif terhadap hubungan masyarakat, lingkungan, dan teknologi (Windyariani, 2017:17).

IPA berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang berbunyi *natural science*. *Science* dapat diartikan secara harfiah adalah ilmu. Saat ini dan saat yang akan datang IPA memegang peran yang sangat penting pada kehidupan manusia, hal ini dapat disebabkan karena kehidupan manusia yang bergantung dengan alam, zat yang terkandung di alam, dan segala jenis gejala yang terjadi di alam. IPA dapat dijabarkan pada beberapa cabang ilmu seperti astronomi, kimia, mineralogi, meteorologi, fisiologi, dan biologi (Wisudawati, 2014:22).

Tujuan pembelajaran IPA adalah mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah. Peserta didik terlibat dalam kegiatan pengamatan ataupun percobaan akan menemukan adanya permasalahan yang mendorong rasa ingin tahu peserta didik. Menurut Samatowa (2011:6) menjelaskan bahwa empat alasan perlunya IPA diajarkan di sekolah dasar yaitu: 1) bahwa IPA bermanfaat bagi suatu bangsa, sebab IPA merupakan dasar teknologi; 2) bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang melatih atau mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik; 3) bila IPA diajarkan melalui percobaan percobaan yang dilakukan sendiri maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka; 4) mata pelajaran IPA mempunyai nilai nilai pendidikan yang membentuk kepribadian anak secara menyeluruh.

Dalam sebuah pembelajaran sepatutnya guru perlu menggunakan model pembelajaran agar materi yang diberikan oleh guru dapat diterima sepenuhnya oleh peserta didik. Pemilihan model pembelajaran adalah salah satu bagian yang sangat menentukan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. Salah satu model pembelajaran untuk mata pelajaran IPA yang sangat banyak sekali direkomendasikan oleh para ahli untuk meningkatkan keterampilan proses sains adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

## KAJIAN TEORI

Model PBL diartikan sebagai jenis model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan. Model pembelajaran ini berbasis masalah sebagai dasar bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan menjadi lebih aktif. Menurut Darmadi (2017:117) pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Di dalam kelas yang menerapkan

model pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata. Masalah yang diberikan pada peserta didik ini digunakan untuk mengikat rasa ingintahu pada pembelajaran yang dipelajari. Pembelajaran PBL didorong oleh tantangan, masalah nyata, dan peserta didik bekerja dalam kelompok kolaborasi kecil. Peserta didik didorong untuk bertanggung jawab terhadap kelompoknya dan mengorganisir proses pembelajaran dengan bantuan instruktur atau guru.

Sintaks model pembelajaran PBL ada 5 yaitu : 1). Orientasi peserta didik dalam masalah, 2). Mengoordinasi peserta didik, 3). Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, 4). Mengembangkan dan menyajikan hasil, 5). Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

Keterampilan proses sains adalah keterampilan kinerja yang mencakup keterampilan intelektual, keterampilan manual dan keterampilan sosial. Keterampilan intelektual dalam keterampilan proses sains peserta didik dikarenakan adanya keterlibatan pikiran peserta didik selama proses sains yang dialaminya. Keterampilan manual melibatkan kemampuan peserta didik dalam penggunaan alat dan bahan, penyusunan, dan pengukuran. Keterampilan sosial terlibat karena terjadi interaksi dan komunikasi antara guru dengan peserta didik serta sesama peserta didik selama proses pembelajaran (Syarifuddin, 2013:35). Menurut Gagne dalam Hamalik (2011:149-150) keterampilan proses sains dalam ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan tentang konsep konsep dan prinsip prinsip yang dapat diperoleh oleh peserta didik dalam menggunakan sains.

Menurut Bundu (2006:12) keterampilan proses sains adalah sejumlah keterangan untuk mengkaji fenomena alam dengan cara cara tertentu untuk memperoleh ilmu dan pengembangan ilmu selanjutnya. Penerapan keterampilan proses sains dapat membantu peserta didik untuk mempelajari sains layaknya saintis. Aspek-aspek keterampilan proses sains dasar (*basic science process skill*) terdiri atas:

- 1) Mengamati (Observasi). Keterampilan mengamati merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik dalam memperoleh pengetahuan termasuk mempelajari ilmu sains. Proses melakukan observasi dapat dilakukan dengan menggunakan panca indera namun juga dapat dilakukan dengan bantuan alat-alat seperti termometer, mikroskop, kaca pembesar, dsb
- 2) Mengklasifikasi merupakan keterampilan untuk mengelompokkan berbagai objek atau peristiwa berdasarkan perbedaan dan persamaan ciri sehingga didapatkan kelompok-kelompok sejenis dari objek ataupun peristiwa tersebut.
- 3) Mengkomunikasikan merupakan keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam menyampaikan sesuatu baik secara lisan maupun tulisan dalam memperoleh fakta, konsep dan prinsip ilmu pengetahuan bisa dalam bentuk suara, visual ataupun suara visual.
- 4) Mengukur merupakan keterampilan seseorang dalam membandingkan suatu objek yang diukur dengan satuan ukuran tertentu yang sesuai dan telah ditetapkan sebelumnya. Pengukuran bisa juga dilakukan dengan menghitung jumlah suatu benda atau peristiwa-peristiwa tertentu (Putri, 2019:5).
- 5) Memrediksi merupakan keterampilan seseorang dalam meramalkan hal-hal yang akan terjadi pada masa mendatang. Hal ini dilakukan berdasarkan perkiraan pada pola tertentu, atau menimbang hubungan antara fakta, konsep, dan prinsip ilmu pengetahuan (Hisbullah, 2018:53).
- 6) Menyimpulkan (Inferensi) merupakan suatu keterampilan untuk memutuskan keadaan suatu objek atau peristiwa berdasarkan fakta, konsep, dan prinsip yang telah diketahui kebenarannya

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental*. Dengan *one grup pretest posttest*. Rancangan penelitian ini adalah peneliti sebelumnya memberikan pretest kepada kelas yang akan diberikan perlakuan. Kemudian peneliti memberikan treatment atau perlakuan, kemudian peneliti memberikan posttest. Besarnya pengaruh perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat dengan cara membandingkan antara hasil pretest dengan posttest. Peneliti menggunakan teknik analisis data untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian serta mengetahui kesulitan yang dihadapi peserta didik. Adapun pola penelitian design *one group pretest posttest* menurut sugiyono (2013:111).

Penelitian ini dilakukan SDN Pilang 1 Wonoayu. Sementara waktu pelaksanaannya pada semester genap 2021/2022. Pada tanggal 13 Juni-18 Juni 2022. Populasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VA SDN Pilang 1 Wonoayu tahun ajaran 2022/2023. Sementara sampel pada penelitian ini adalah kelas VA sebanyak 30 peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini ialah menggunakan uji instrumen yang terdiri atas uji validitas instrumen dan uji reliabilitas instrumen, sementara untuk uji prasyarat menggunakan uji T paired sampel test dan N Gain.

## HASIL PENELITIAN

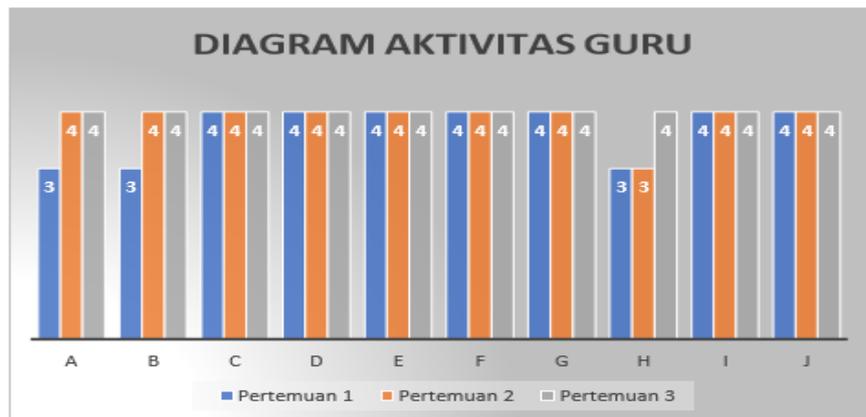
Penelitian tentang pengaruh penggunaan media *time line chart* terhadap hasil belajar IPS dalam tema Pahlawanku kelas IV Sekolah Dasar, telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 yang dimulai pada tanggal 6 April – 8 April 2020 di SDN Balas Klumprik Surabaya. Sebelum mendapatkan data penelitian, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebelum mendapatkan data penelitian. Tahap kegiatan yang dilakukan adalah tahap analisis validasi instrumen, tahap pelaksanaan penelitian dan terakhir adalah tahap analisis data hasil penelitian

Data hasil penelitian ini berupa keterampilan proses sains peserta didik pada materi ekosistem. Pengukuran keterampilan proses sains menggunakan lembar observasi. Data hasil penelitian tersebut diperoleh dari satu kelas sampel yang merupakan bagian dari populasi yakni kelas VA SDN Pilang 1. Kelas VA terdiri atas 30 orang peserta didik. Kelas ini merupakan kelas eksperimen yang menggunakan model Problem Based Learning. Penelitian dilakukan selama 3 kali pertemuan. Materi pembelajaran IPA tentang ekosistem dipilih dalam penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan selama proses pembelajaran IPA menggunakan model Problem Based Learning menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan proses sains peserta didik selama mengikuti pembelajaran dikategorikan sangat baik. Dapat dilihat dari kegiatan aktivitas guru dan peserta didik yang tergabung di dalam kelas pada saat penelitian berlangsung.

### Aktivitas Guru

Rendahnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran merupakan permasalahan utama pada penelitian ini. memperhatikan hal tersebut perlunya guru memiliki suatu model pembelajaran yang dapat memacu keaktifan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang guru gunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan keterampilan proses sains dilakukan selama 3 kali pertemuan. Adapun hasil dari aktivitas yang dilakukan oleh guru bisa dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. Diagram Aktivitas Guru

Keterangan :

- A = Dapat mengkondisikan peserta didik dengan baik
- B = Dapat memberikan motivasi kepada peserta didik
- C = Dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik
- D = Dapat menyampaikan materi yang akan disampaikan dengan baik
- E = Dapat memimpin jalannya penelitian
- F = Dapat membentuk kelompok belajar peserta didik
- G = Dapat membimbing peserta didik mengerjakan soal
- H = Kesesuaian KBM dengan rencana belajar
- I = Peserta didik antusias dalam pembelajaran
- J = Guru antusias dalam kegiatan

**Aktivitas Peserta Didik**

Hasil kegiatan aktivitas peserta didik menggunakan model Problem Based Learning dan keterampilan proses sains selama 3 kali pertemuan sebagai berikut:

Tabel 1. Aktivitas Peserta Didik

No	Aktivitas	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Kesiapan dalam belajar	100%	100%	100%
2	Aktif saat proses pembelajaran	93%	94%	100%
3	Cepat dan tanggap dalam menerima pembelajaran	98%	98%	99%
4	Mampu mengerjakan soal dengan baik dan benar	99%	99%	100%
5	Mampu dalam melakukan praktik keterampilan proses sains	99%	99%	100%

Data hasil penelitian ini berupa keterampilan proses sains peserta didik pada materi ekosistem. Pengukuran keterampilan proses sains menggunakan lembar observasi. Data hasil penelitian tersebut diperoleh dari satu kelas sampel yang merupakan bagian dari populasi yakni kelas VA SDN Pilang 1. Kelas VA terdiri atas 30 orang peserta didik. Kelas ini merupakan kelas

eksperimen yang menggunakan model *problem based learning*. Penelitian dilakukan selama 3 kali pertemuan. Materi pembelajaran IPA tentang ekosistem dipilih dalam penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

### Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

**Tabel 2.** Hasil Validitas Soal Pretest

No soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Interprestasi
1a	0,630834	0,361	Valid
1b	0,611015	0,361	Valid
2a	0,539793	0,361	Valid
2b	0,465971	0,361	Valid
3a	0,39538	0,361	Valid
3b	0,439973	0,361	Valid

**Tabel 3.** Hasil Validitas Soal Posttest

No soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Interprestasi
1a	0,965756	0,361	Valid
1b	0,934824	0,361	Valid
2a	0,936852	0,361	Valid
2b	0,878643	0,361	Valid
3a	0,930892	0,361	Valid
3b	0,967732	0,361	Valid

**Tabel 4.** Hasil Reliabilitas Pretest

No Soal	Hasil	Interprestasi
1a	73,33333333	Reliabel
1b	73,33333333	Reliabel
2a	90	Reliabel
2b	76,66666667	Reliabel
3a	73,33333333	Reliabel
3b	80	Reliabel

**Tabel 5.** Hasil Reliabilitas Posttest

No Soal	Hasil	Interprestasi
1a	93,33333333	Reliabel
1b	100	Reliabel
2a	93,33333333	Reliabel
2b	96,66666667	Reliabel
3a	93,33333337	Reliabel
3b	100	Reliabel

Sebelum peneliti menerapkan model *problem based learning* dalam penelitian, maka peneliti memberikan pretest kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum diberikan nya sebuah perlakuan. Pretest dilaksanakan di kelas 5A dengan jumlah peserta didik sebesar 30orang. Kemudian setelah diberikan pretest peserta didik diberikan perlakuan oleh peneliti dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

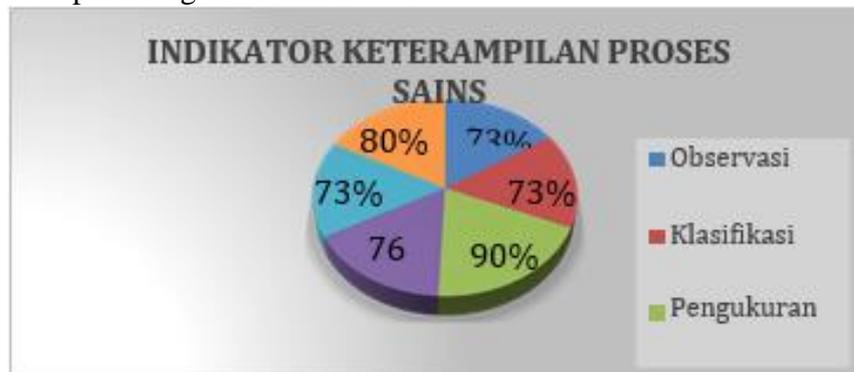
Setelah mendapatkan perlakuan peserta didik diberikan latihan posttest pada pertemuan terakhir yang berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan oleh peneliti. Adapun hasil pretest dan posttest peserta didik dibawah ini.

**Tabel 6.** Deskripsi Hasil Rata Rata Pretest Posttest

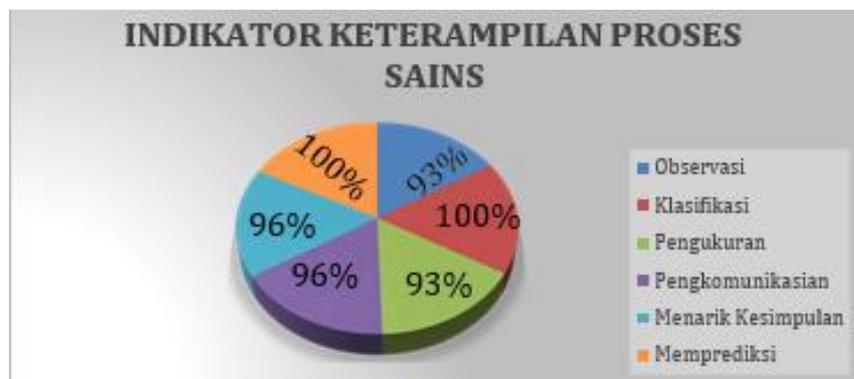
Deskripsi	Pretest	Posttest
Rata rata	52,01	87,15
Standart Deviasi	4,75	5,68

Dari tabel di atas bisa di deskripsikan bahwa rata rata nilai pretest peserta didik adalah 52,01 sementara nilai rata rata posttest adalah 87,15. dari nilai rata rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami perlakuan yang diberikan oleh peneliti meningkat, hal tersebut dapat dilihat pada n-gain peserta didik sebesar 0,726 yang mana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori interpretasi tinggi. Untuk standart deviasi diperoleh standart deviasi pretest sebesar 4,75 sementara standart deviasi posttest 5,68 pada hasil ini menunjukkan bahwa simpangan nilai dari rata rata semakin kecil yang artinya semakin kecil standart deviasi maka semakin serupa nilai nilai pada item atau semakin akurat dengan mean atau rata rata.

Untuk mengetahui ketercapaian indikator keterampilan proses sains pada saat mengerjakan pretest dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



**Gambar 2.** Diagram Indikator Keterampilan Proses Sains Pretest



**Gambar 3.** Diagram Indikator Keterampilan Proses Sains Posttest

### Uji Hipotesis

Hasil analisis hipotesis menggunakan uji paired sample t test. Analisi data uji paired sampel t test menggunakan microsoft excel 2017 dan SPSS IBM SPSS Statistics 23.0.

#### a. Hipotesis Statistik

$H_0: \mu_0 = 0$ , berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretes dan postets keterampilan proses sains setelah penerapan model *ProblemBased Learning*  
 $H_a: \mu \neq 0$ , berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest postets keterampilan proses sains setelah penerapan model *Problem Based Learning*.

b. Menentukan nilai kritis (T tabel)

*Level of significant* adalah sebesar 0,05

Derajat bebas pembagi (df) sebesar 29

T tabel sebesar 2,04

Perhitungan *N-Gain* diperoleh dari hasil pretest dan posttest peserta didik. Pada penelitian ini hasil dari pretest dan posttest peserta didik mendapatkan *N-Gain* sebesar 0,726 yang mana tergolong ke dalam kategori interpretasi tinggi.

### ***N-Gain***

Perhitungan *N-Gain* diperoleh dari hasil pretest dan posttest peserta didik. Pada penelitian ini hasil dari pretest dan posttest peserta didik mendapatkan *N-Gain* sebesar 0,726 yang mana tergolong ke dalam kategori interpretasi tinggi.

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran IPA materi ekosistem kelas 5 SDN Pilang 1 sangat efektif diterapkan di SDN Pilang 1 dikarenakan pada saat kegiatan observasi berlangsung guru kelas VA masih menggunakan model TCL yang mana hanya mengfokuskan pembelajaran pada guru saja. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model *problem based learning* dengan tujuan memberikan inovasi terbaru agar guru tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang hanya berfokus pada satu arah saja.

Terdapat pengaruh dari model pembelajaran *problem based learning* terhadap keterampilan proses sains peserta didik kelas 5 SDN Pilang 1. Dengan cara menggabungkan indikator keterampilan proses sains dengan indikator *problem based learning* pada pembelajaran, terbukti dengan hasil rata rata nilai pretest peserta didik adalah 52,01 sementara nilai rata rata postets adalah 87,15. dari nilai rata rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami perlakuan yang diberikan oleh peneliti meningkat, hal tersebut dapat dilihat pada *n gain* peserta didik sebesar 0,726 yang mana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori interpretasi tinggi. Untuk standart deviasi diperoleh standart deviasi pretest sebesar 4,75 sementara standart deviasi posttest 5,68 pada hasil ini menunjukkan bahwa simpangan nilai dari rata rata semakin kecil. Sementara untuk keterampilan proses sains indikator Keterampilan Proses Sains pada pretest peserta didik terbilang cukup bagus. Pada kegiatan observasi mendapatkan presentase sebesar 73%, klasifikasi sebesar 73%, pengukuran sebesar 90%, pengkomunikasian sebesar 76%, menarik kesimpulan sebesar 73%, memprediksi sebesar 80%. Sementara untuk posttest keterampilan proses sains peserta didik meningkat. Pada indikator observasi 93%, klasifikasi 100%, pengukuran 93%, pengkomunikasian 96%, menarik kesimpulan 96%, memprediksi 100%

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin. (2014). *Keunggulan problem based learning*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.  
Bundu, Patta. (2006). *Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains di SD*. Jakarta: Depdiknas  
Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Yogyakarta: Deepublish.

- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syamsidah. (2014). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syarifuddin. (2018). *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Yogyakarta: Deepublish CV. Budi Utama.
- Windyariani, S. (2018). Kemampuan Literasi Sains Siswa Sd Pada Konteks Melestarikan Capung. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 17-21. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.10-1.3>
- Wisudawati & Sulistyowati. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fajar Nur Yasin<sup>1✉</sup>, Ummu Nihayah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

<sup>2</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam YPBWI Surabaya, Indonesia

e-mail: [fajarnuryasin.pgsd@unusida.ac.id](mailto:fajarnuryasin.pgsd@unusida.ac.id)<sup>1</sup>, [ummunihayah1969@gmail.com](mailto:ummunihayah1969@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model ARIAS terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian nonequivalent (pretest and posttest) control group design. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa terdiri dari 30 siswa kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas IVC sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar dan lembar tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis uji t dengan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada efektivitas model ARIAS terhadap motivasi belajar dengan memperoleh nilai sig 2 tailed sebesar  $0,009 < 0,05$  dan thitung  $2,822 > ttabel 1,671$ , (2) ada efektivitas model ARIAS terhadap hasil belajar siswa dengan memperoleh nilai sig 2 tailed sebesar  $0,018 < 0,05$  dan thitung  $2,508 > ttabel 1,671$ . Dengan demikian, terdapat keefektifan penggunaan model ARIAS terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar

**Kata Kunci:** model pembelajaran ARIAS, motivasi belajar, hasil belajar

### EFFECTIVENESS OF THE ARIAS LEARNING MODEL ON THE MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

#### ABSTRACT

*This research aims to determine the effectiveness of using the ARIAS model on the motivation and learning outcomes of fourth grade elementary school students. The research conducted in this research is quantitative research. The method used in this study was a quasi-experimental research design with nonequivalent (pretest and posttest) control group design. The research sample consisted of 60 students consisting of 30 students in class IVB as the experimental class and 30 students in class IVC as the control class. Data was collected using a questionnaire sheet to determine learning motivation and a test sheet to determine student learning outcomes. The data analysis used was t-test analysis with a significance level of 5%. The results showed that: (1) there was an effectiveness of the ARIAS model on learning motivation by obtaining a sig 2 tailed value of  $0.009 < 0.05$  and tcount  $2.822 > ttable 1.671$ , (2) there was an effectiveness of the ARIAS model on student learning outcomes by obtaining a sig 2 value tailed of  $0.018 < 0.05$  and tcount  $2.508 > ttable 1.671$ . Thus, there is the effectiveness of using the ARIAS model on the motivation and learning outcomes of fourth grade elementary school students*

**Keywords:** ARIAS learning model, learning motivation, learning outcomes

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
9 Agustus 2022	10 September 2022	21 September 2022	25 Oktober 2022

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Untuk menjadikan pribadi manusia yang baik maka diperlukan pendidikan yang berkualitas. Menurut Lestari, et al (2017) peningkatan mutu atau kualitas pembelajaran merupakan inti dari reformasi pendidikan di Negara manapun. Peningkatan mutu pendidikan nasional, tergantung pada kualitas pembelajaran. Namun, peningkatan kualitas pembelajaran sangat bersifat kontekstual, sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial dan kultural sekolah dan lingkungannya. Jadi pendidikan yang dikatakan berkualitas jika terus mengalami peningkatan dari segi kualitas pembelajaran yang dimana disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan.

Pada Jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang yang sangat penting, karena pada jenjang inilah siswa mendapatkan penanaman konsep dasar dan pengembangan kemampuan sosial sebagai bekal untuk jenjang selanjutnya. Ibarat sebuah bangunan, pendidikan di jenjang sekolah dasar merupakan pondasi, sehingga harus kuat dan kokoh untuk menopang bangunan. Untuk itulah proses belajar dan mengajar di sekolah dasar haruslah memberikan sebuah pengalaman yang bermakna kepada seluruh siswa. Pembelajaran di sekolah dasar dengan kemampuan dan karakter siswa yang beraneka ragam menuntut guru untuk memberikan sebuah inovasi sehingga diharapkan pembelajaran dapat lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 17 ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Jenjang sekolah dasar sangat berperan dalam membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai mata pelajaran yang disajikan di sekolah dasar yang diharapkan dapat membentuk kepribadian siswa menjadi lebih baik.

Pendidikan di sekolah dasar mencakup luas berbagai mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran IPS. Menurut Sardjiwo (2014) pembelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar bertujuan membekali siswa dengan ilmu sosial, sikap mental positif, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memecahkan masalah, serta ilmu-ilmu sosial yang sesuai dengan pertumbuhan kehidupan masyarakat dan IPTEK yang berguna dalam kehidupannya di masyarakat kelak. Surahman & Mukminan (2017) menjelaskan bahwa pendidikan IPS dapat menjadi konsep dalam pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan sikap warga negara yang baik dan merupakan bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia.

Aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibangun melalui pembelajaran IPS merupakan bekal untuk hidup bermasyarakat. Ketiga aspek yang berbeda-beda hendaknya dapat tercakup dalam satu kegiatan dan saling melengkapi demi tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Soemantri (Subroto, 2009) mengemukakan bahwa IPS adalah sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan tingkat kesulitannya serta mempertautkan dan memadukan bahan-bahan pembelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial dan dinamika kehidupan masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, berpikir luas, mandiri dan mampu menghadapi tantangan global di masa depan. Oleh karena itu IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap perkembangan kondisi sosial masyarakat yang dinamis (Rahmawati, Kasdi, & Riyanto, 2020).

Pembelajaran adalah suatu proses sosialisasi individu peserta didik dengan lingkungan, sekolah, guru, sumber atau fasilitas, dan semua peserta didik, dalam pembelajaran di sekolah bukan hanya bertujuan untuk mengumpulkan pengetahuan semata melainkan juga untuk membentuk sikap dan perbuatan serta menanamkan konsep dan kecekatan atau keterampilan

(Hamalik, 2012). Seperti halnya dengan tujuan pencapaian pembelajaran menurut taksonomi bloom yaitu harus mencakup tiga domain yaitu: kognitif, afektif serta psikomotorik. Kawasan kognitif yang dimaksud dalam taksonomi bloom yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Kawasan afektif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan penilaian. Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot serta fungsi psikis.

Belajar menurut Sudjana (2014) adalah proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran melibatkan guru dan siswa, untuk mengoptimalkan capaian tujuan pembelajaran, guru harus menggunakan strategi, pendekatan, model, dan metode yang tepat dalam pembelajarannya. Model pembelajaran memberikan skema serta petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran bagi guru. Untuk mencapai keefektifan proses belajar guru dapat mengimplementasikan strategi yang sesuai berdasarkan minat dan bakat siswa serta memanfaatkan sumber belajar dan media belajar yang tepat. Hasil belajar merupakan salah satu acuan dalam keberhasilan sebuah proses pembelajaran oleh karena itu jika hasil belajar siswa rendah, maka dapat menjadi ukuran dalam keberhasilan proses pembelajaran dan kualitasnya sehingga diperlukan usaha dari guru untuk meningkatkan hasil belajar matematik peserta didik tersebut.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga turut memengaruhi cara berpikir siswa. Penyajian materi dan proses pembelajaran yang kurang variatif mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar sehingga siswa akan merasa kesulitan dalam mengerti, memahami dan mengaplikasikan sebuah konsep atau materi pembelajaran. Jika siswa kurang antusias dan motivasinya rendah, maka dimungkinkan proses belajar mengajar tidak berjalan secara optimal dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik (Rahmawati et al., 2020). Motivasi dapat diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Hal ini sesuai dengan pendapat Uno (2014) motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SDN Jajar Tunggal III Surabaya menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS siswa terlihat tenang dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, namun ternyata mereka merasa bahwa pembelajaran kurang menarik (siswa kurang termotivasi), sehingga sebagian besar siswa mengalami kesulitan saat mendapatkan pertanyaan lisan yang berkaitan dengan materi. Apalagi saat guru memberikan sebuah permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa, sebagian siswa menunjukkan kebingungan dalam memahami permasalahan yang disampaikan oleh guru dikarenakan kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga mereka tidak mampu memberikan jawaban untuk memecahkan permasalahan tersebut. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa turut memengaruhi perolehan hasil belajar.

Hal ini senada yang disampaikan oleh Ratna, et al (2021) bahwa selama ini hal yang sering terjadi pada proses pembelajaran, tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran masih memakai model pembelajaran yang konvensional. Model pembelajaran ini cenderung lebih banyak melakukan ceramah, sehingga guru masih berperan penuh dan dominan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dikelas benar benar terpusat pada guru (*teacher centered*),

sehingga peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran tidak terlihat. Pembelajaran yang hanya memakai komunikasi satu arah dapat mengurangi keaktifan peserta didik dalam mengembangkan ilmu dalam dirinya, banyak siswa yang masih merasakan kesulitan memahami materi yang disampaikan tenaga pendidik, berakibat pada siswa yang kurang mendapatkan informasi dari luar dan dari berbagai sumber referensi lainnya. Hal tersebut berpengaruh pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah diberikan, sehingga rata-rata hasil belajarnya masih dalam kategori standar.

Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) merupakan dasar pelaksanaan pembelajaran dengan baik sebagai pilihan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa (Ratna et al., 2021). Model pembelajaran ini dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar. Model pembelajaran *Assurance, Relevane, Interest, Assesment, Satisfaction* (ARIAS) merupakan hal utama yang dilakukan pada kegiatan proses pembelajaran untuk menumbuhkan rasa yakin atau percaya diri pada peserta didik, dimana proses pembelajaran berhubungan dengan kehidupan peserta didik yang mampu menarik serta menjaga keinginan belajar peserta didik (Rahman & Amri, 2014). Penggunaan model pembelajaran ARIAS perlu di lakukan dari awal atau sebelum tenaga pendidik melakukan proses pembelajaran dikelas, maksudnya dalam satuan unit pelajaran sudah tergambar kegiatan apa saja yang akan dilakukan untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa, menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan siswa, menarik minat dan perhatian peserta didik, melaksanakan penilaian serta menumbuhkan rasa bangga, dihargai serta rasa puas pada diri siswa, jadi model pembelajaran ARIAS sudah tergambar mulai awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.

Salah satu solusi untuk dapat mengatasi permasalahan ini yaitu dengan menerapkan model ARIAS. Model ini menekankan pada pemberian motivasi belajar siswa, yang pertama ditekankan pada model ARIAS adalah rasa percaya diri, serta penekanan selanjutnya yaitu memelihara minat, jadi pada pembelajaran ini bukan hanya menumbuhkan minat tetapi mampu memelihara minat belajar siswa dari awal sampai akhir pembelajaran (Hasanah, 2019). Model pembelajaran ARIAS merupakan modifikasi dari model ARCS (*Attention, Relevance, Condifidence, Satisfation*) sebagai jawaban pertanyaan bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi siswa berprestasi dan hasil belajar siswa (Nurbayenti, 2018). Model pembelajaran ini menarik karena dikembangkan atas dasar-dasar teori belajar dan pengalaman nyata para instruktur.

Kelebihan dari model ARIAS adalah dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan, kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna, lebih berorientasi pada keaktifan, diharapkan siswa lebih percaya diri, bisa menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari, menarik minat, evaluasi, rasa bangga, puas atas hasil yang dicapai. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Purnamasari, et al (2013) bahwa model pembelajaran ARIAS bisa meningkatkan minat belajar siswa dengan diikuti adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran ARIAS tergambar dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Siswa mencari tahu dan membangun pengetahuan itu sendiri, model pembelajaran ARIAS ini ada hubungannya dengan kehidupannya, dapat menarik perhatian dan minat yang membuat siswa merasakan langsung dan tidak pasif dalam pembelajaran di kelas (Yusuf & Pangestu, 2021). Selain itu, berdasarkan hasil penelitian dari Pratama, et al (2018) menunjukkan bahwa secara empiris penggunaan model ARIAS berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran ARIAS terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Menurut Murray (Winkel, 1984) *achievement motivation* (motivasi berprestasi) adalah daya penggerak untuk mencapai taraf prestasi belajar yang setinggi mungkin demi pengharapan kepada

dirinya sendiri. Dalam kegiatan belajar, motivasi belajar siswa adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran (Pratama et al., 2018). Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu berdampak terhadap tujuan pembelajaran (Rahman & Amri, 2014). Kenyataan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa untuk dapat mencapai taraf motivasi dan taraf prestasi dalam pembelajaran masih rendah.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang analisisnya berupa data angka yang menggunakan metode statistik dalam pengolahannya yang digunakan sebagai cara untuk menarik kesimpulan pada suatu hasil penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *quasi experimental research*. Riyanto (2007) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang melakukan kontrol pada kondisi tertentu dan dilakukan secara sistematis, logis, dan teliti. Jadi, dalam penelitian eksperimen ini terdapat keterkaitan antara sebab dan akibat. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara memberikan *treatment* tertentu di kelas eksperimen, dan terdapat perbandingan dari kelas kontrol yang dipilih terhadap perlakuan apa yang akan diberikan kepada kelas tersebut.

Peneliti menggunakan desain penelitian yaitu desain *pre-test* dan *post-test control group design*. Berdasarkan desain ini, penelitian eksperimen biasanya dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Riyanto (2007) menjelaskan, kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan atau *treatment*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apa-apa. *Treatment* atau perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen yaitu model pembelajaran *Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction* (ARIAS), sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa menggunakan model ARIAS. Kelompok kontrol digunakan untuk membandingkan perubahan yang terjadi setelah diberi perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS. Adapun rancangan penelitian seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013) adalah seperti pada tabel di bawah ini

**Tabel 1.** Rancangan Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Variabel Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	C	O4

Keterangan:

- O1 : Hasil *Pretest* pada kelompok perlakuan
- O2 : Hasil *Posttest* pada kelompok perlakuan
- O3 : Hasil *Pretest* pada kelompok kontrol
- O4 : Hasil *Posttest* pada kelompok kontrol
- X : Perlakuan (*treatment*) model ARIAS
- C : Perlakuan pada kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Jajar Tunggal III Surabaya yang memiliki jumlah kelas sebanyak 4 kelas dan terbagi menjadi kelas IVA, IVB, IVC dan IVD. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu. Maka terpilihlah kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas

IVC sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan adalah kelas IVB sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 siswa dan IVC sebagai kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Waktu penelitian dilakukan di semester genap, dari awal Januari sampai Maret 2022

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes melalui instrumen lembar angket motivasi belajar dan lembar tes hasil belajar siswa. Tes hasil belajar berjumlah 5 butir soal uraian. Soal tes sebelum digunakan untuk penelitian dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas suatu instrumen. Uji validitas menggunakan rumus korelasi product moment dan uji reliabilitas dianalisis menggunakan alpha cronbach.

Teknik analisis data menggunakan analisis uji *t independent sampel t-test* taraf signifikansi 5%. Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan terlebih dahulu uji asumsi yang meliputi uji normalitas menggunakan rumus *shapiro-wilk* dan uji homogenitas menggunakan *levene test*.

### HASIL PENELITIAN

Sebelum peneliti melakukan penelitian di lapangan, maka terlebih dahulu dilakukan validasi perangkat dan instrumen penelitian oleh Validator Ahli di bidangnya. Komponen perangkat pembelajaran yang diuji validasikan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Materi Pembelajaran, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), lembar tes hasil belajar dan lembar angket motivasi belajar. Berikut hasil validasi Ahli dijelaskan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.** Hasil Validasi oleh Validator Ahli

No.	Instrumen yang divalidiasi	Skor		Rata-Rata	Predikat
		V1	V2		
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	3.4	3.1	3.3	Baik
2.	Materi Pembelajaran	3.7	3.2	3.3	Baik
3.	Lembar Kerja Peserta Didik	3.8	3.3	3.6	Baik sekali
4.	Tes Hasil Belajar	3.6	3.2	3.4	Baik
5.	Angket Motivasi Belajar	3.5	3.3	3.4	Baik

Keterangan : V1 = Validator Ahli 1; V2 = Validator Ahli 2

Berdasarkan tabel di atas, dapat dinyatakan bahwa keseluruhan instrumen penelitian yang diuji validasikan oleh validator Ahli di bidangnya dinyatakan baik untuk digunakan dalam penelitian. Selain itu, lembar tes yang digunakan dalam penelitian dilakukan uji coba instrumen terlebih dahulu pada sekolah dasar lainnya.

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu instrumen penelitian. Untuk itulah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis validitas tiap butir instrumen menggunakan rumus *pearson* atau *product moment*, sedangkan analisis reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk instrumen motivasi belajar dan hasil belajar siswa karena menggunakan skor berbentuk skala (Siregar, 2014). Instrumen penelitian berupa anget motivasi belajar siswa dikatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (Sugiyono, 2016). Adapun ketentuan  $r_{tabel sig. (two-tailed)}$  untuk jumlah data  $n = 30$  adalah 0,361.

**Tabel 3.** Hasil Uji Validitas Lembar Angket Motivasi Belajar

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Butir 1	0,859	0,361	Valid
Butir 2	0,603	0,361	Valid

Butir 3	0,741	0,361	Valid
Butir 4	0,699	0,361	Valid
Butir 5	0,640	0,361	Valid
Butir 6	0,573	0,361	Valid
Butir 7	0,455	0,361	Valid
Butir 8	0,769	0,361	Valid
Butir 9	0,487	0,361	Valid
Butir 10	0,508	0,361	Valid

**Tabel 4.** Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Soal 1	0,709	0,361	Valid
Soal 2	0,665	0,361	Valid
Soal 3	0,652	0,361	Valid
Soal 4	0,668	0,361	Valid
Soal 5	0,704	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas angket motivasi belajar dan tes hasil belajar, semua butir tes pada dua variabel tersebut nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga dapat dikatakan bahwa keseluruhan instrumen penelitian dalam kategori valid dan dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data untuk motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Setelah uji validitas instrumen penelitian dilakukan, langkah selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Hal ini untuk mengetahui apakah instrumen tes sudah reliabel atau belum. Pengujian reliabilitas dalam instrumen penelitian yang telah dipercaya dan reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Pada penelitian ini dilakukan uji reliabilitas untuk menguji instrumen lembar angket motivasi belajar dan tes hasil belajar dengan menggunakan *alpha cronbach's*. Kriteria penentuan batas reliabilitas adalah 0,6 (Sundayana, 2014). Adapun hasil reliabilitas tes berpikir kritis dan tes hasil belajar sebagai berikut

**Tabel 5.** Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
,0741	10

**Tabel 6.** Hasil Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
,795	5

Berdasarkan tabel klarifikasi koefisien reliabilitas diketahui bahwa hasil uji reliabilitas instrumen angket motivasi belajar dan tes hasil belajar memiliki tingkat reliabel tinggi karena berada pada kriteria  $60 \leq r_{xy} \leq 0,80$  sehingga instrumen ini dapat digunakan dalam penelitian.

Pembelajaran kelas eksperimen yang menggunakan model ARIAS dilaksanakan pada tanggal 5 April, 6 April, 7 April dan 8 April 2022. Setelah perlakuan diberikan, selanjutnya siswa mengerjakan *posttest* untuk mengetahui tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pembelajaran kelas kontrol dilakukan pada tanggal 11 April, 12 April, 13 April dan 14 April 2022 dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru di kelas tersebut yaitu ceramah dan penugasan. Pada akhir pembelajaran selanjutnya diberikan *posttest* untuk mengetahui motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Uji normalitas bertujuan agar diketahui normal tidaknya distribusi data yang digunakan dalam penelitian. Data penelitian ini adalah hasil tes berpikir kritis dan tes hasil belajar siswa. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Saphiro-Wilk*. Distribusi data dikatakan normal jika hasil signifikansi lebih dari 0,05 (Sundayana, 2014). Hasil uji normalitas berpikir kritis dan tes hasil belajar siswa sebagai berikut.

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	Kelompok	Nilai Signifikansi	Taraf	Keterangan
Motivasi Belajar (pretest)	Ekseprimen	0,539	0,05	Normal
Motivasi Belajar (posttest)		0,487	0,05	Normal
Motivasi Belajar (pretest)	Kontrol	0,460	0,05	Normal
Motivasi Belajar (posttest)		0,853	0,05	Normal
Hasil belajar (pretest)	Ekseprimen	0,487	0,05	Normal
Hasil belajar (posttest)		0,670	0,05	Normal
Hasil belajar (pretest)	Kontrol	0,952	0,05	Normal
Hasil belajar (posttest)		0,549	0,05	Normal

Uji normalitas dengan menggunakan rumus shapiro-wilk dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,05. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  kesimpulannya data tidak berdistribusi normal. Namun jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 7 di atas bahwa semua variabel memiliki nilai lebih dari 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa semua variabel penelitian berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menguji kesamaan dari beberapa bagaian sampel. Uji homogenitas data tersebut dihitung dengan menggunakan uji *levene test* dengan kriteria apabila probalitas ( $P > 0,05$ ) maka sampel bersifat homogen, sedangkan apabila probalittas ( $P < 0,05$ ) maka sampel bersifat tidak homogen. Berikut hasil uji homogenitas.

**Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas**

Variabel	Nilai Signifikansi	Taraf	Keterangan
Motivasi Belajar ( <i>Pretest</i> )	0,883	0,05	Homogen
Motivasi Belajar ( <i>Posttest</i> )	0,496	0,05	Homogen
Hasil Belajar ( <i>Pretest</i> )	0,983	0,05	Homogen
Hasil Belajar ( <i>Posttest</i> )	0,901	0,05	Homogen

Tabel 8 merupakan data uji homogenitas dengan menggunakan taraf signifikansi 5% yaitu 0,05. Pengambilan kesimpulannya, jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka varian kelompok data tidak homogen, dan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka varian kelompok data adalah homogen. Berdasarkan tabel diatas, keseluruhan variabel memiliki varian data homogen

Uji hipotesis guna menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji t menggunakan rumus *independent sampel t-test*. Uji t diperlukan untuk melakukan pengujian tingkat signifikansi antar tiap pengaruh variabel independen kepada variabel dependen secara parsial.

**Tabel 9. Pengujian hipotesis**

Variabel	T	Df	Sig. (2-tailed)	Deskripsi
Motivasi Belajar	2,822	58	0,009	Terdapat pengaruh yang signifikan
Hasil Belajar	2,508	58	0,018	Terdapat pengaruh yang signifikan

Nilai  $t_{\text{tabel}}$  pada (df.58) signifikansi 0,05 sebesar 1,671. Berdasarkan tabel di atas, dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa memperoleh nilai sig 2 tailed sebesar  $0,009 < \alpha (0,05)$  dengan  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  sebesar (2,822>1,671), maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model ARIAS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Analisis pengujian hipotesis pada hasil belajar siswa memperoleh nilai sig 2 tailed sebesar  $0,018 < \alpha (0,05)$  dengan  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  sebesar (2,508>1,671), maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model ARIAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

## PEMBAHASAN

Model pembelajaran ARIAS merupakan modifikasi dari model ARCS. Dari berbagai macam teori motivasi yang berkembang, Keller (2009) menyusun seperangkat prinsip motivasi yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran, yang disebut model ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*). Model ini dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan yang mengandung komponen nilai dari tujuan yang akan dicapai dan diharapkan agar bisa mencapai tujuan itu (Rahman & Amri, 2014). Modifikasi model pembelajaran yang digunakan mengandung lima komponen yaitu: *Attention* (minat atau perhatian), *Relevance* (kegunaan), *Confidence* (percaya atau yakin), *Satisfaction* (kepuasan atau bangga), dan *Assessment* (evaluasi). Modifikasi juga dilakukan dengan penggantian nama *confidence* menjadi *assurance*, dan *attention* menjadi *interest*. Penggantian nama *confidence* menjadi *assurance*, karena kata *assurance* sinonim dengan kata *self-confidence*.

Penggunaan model pembelajaran ARIAS perlu dilakukan sejak awal, sebelum guru melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini digunakan sejak guru merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk satuan pelajaran. Satuan pelajaran sebagai pegangan (pedoman) guru kelas dan satuan pelajaran sebagai bahan atau materi bagi siswa. Satuan pelajaran sebagai pegangan bagi guru disusun sedemikian rupa, sehingga satuan pelajaran tersebut sudah mengandung komponen-komponen ARIAS. Artinya, dalam satuan pelajaran itu sudah tergambar usaha atau kegiatan yang akan dilakukan untuk menanamkan rasa percaya diri pada siswa, mengadakan kegiatan yang relevan, membangkitkan minat atau perhatian siswa, melakukan evaluasi dan menumbuhkan rasa dihargai atau bangga pada siswa.

Pemilihan sekaligus penggunaan sebuah metode dan teknik pembelajaran yang dianggap tepat tentunya dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa (Aprilyani & Hakim, 2020). Hal ini sesuai dengan Marliani & Hakim (2015) menyatakan bahwa teknik atau metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak boleh terpaku hanya pada satu pilihan saja, melainkan harus berbeda-beda agar pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan. Seyogyanya, seorang guru harus dapat memilih metode yang dianggap bersesuaian dengan hal yang menjadi kebutuhan di ruang belajar. Namun pada kenyataannya, sebuah metode belajar yang dipraktikkan guru kurang bervariasi, guru cenderung memberikan metode konvensional. Siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam proses belajarnya hanya mendengarkan guru menjelaskan, tanpa ada aktivitas yang lebih dan lebih monoton.

Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung (Uno, 2014). Sehingga motivasi belajar berarti keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan, menjamin, dan memberikan arah pada kegiatan belajar, guna mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Motivasi berdasar sifatnya terbagi menjadi dua yaitu motivasi yang berasal dari individu disebut motivasi

instrinsik, sedangkan motivasi yang dipengaruhi dari luar individu disebut motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari dalam diri seseorang atau melekat dalam tugas yang sedang dilakukan. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor eksternal seseorang yang tidak berkaitan dengan tugas yang sedang dilakukan (Ormrod, 2008).

Motivasi mempunyai peranan dan manfaat yang sangat penting dalam kelangsungan dan keberhasilan belajar yang dilaksanakan oleh setiap individu. Hal ini berarti semakin tinggi atau besar pula prestasi dan hasil belajar yang akan dicapai. Unsur-unsur yang memengaruhi motivasi belajar antara lain meliputi: cita-cita, kemampuan siswa, kondisi siswa, dan suasana lingkungan belajar. Pendidik bertugas mengalihkan seperangkat pengetahuan yang terorganisasikan sehingga pengetahuan tersebut menjadi bagian dari sistem pengetahuan siswa. Desain dan metode mengajar yang dipilih guru mempengaruhi percepatan proses tersebut. Penggunaan metode mengajar yang menyenangkan dapat diterapkan seorang guru untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan siswa dalam proses belajar mengajar (Yasin, 2022).

Dalam pembelajaran menggunakan model ARIAS siswa melakukan pengamatan secara langsung berdasar materi yang diajarkan oleh guru, selain itu terjalin kerjasama dalam kelompok diskusi yang membuat siswa dapat saling berbagi ide atau pendapat. Adanya kegiatan menggali informasi juga turut membuat motivasi belajar siswa meningkat, karena siswa merasa kegiatan tersebut menarik untuk dilaksanakan dan memberikan pengalaman baru bagi mereka. Bektiarso (2015) menyatakan bahwa bekerjasama memberikan motivasi untuk keterlibatan yang berkelanjutan dalam tugas-tugas kompleks dan meningkatkan kesempatan dalam menemukan dan dialog bersama, dan untuk perkembangan keterampilan sosial. Pemberian reward atau penghargaan atas keaktifan siswa sebagai bentuk penguatan dalam pembelajaran juga membuat siswa merasa senang dan termotivasi, karena mereka merasa dihargai atas hasil belajar mereka selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai pendapat bahwa pemberian penguatan atau respon berupa penghargaan dapat berpengaruh positif dalam kehidupan seseorang, yaitu mendorong seseorang memperbaiki tingkah laku dan meningkatkan usahanya.

Pada pembelajaran dengan model ARIAS siswa dilatih untuk bekerjasama dalam sebuah kelompok diskusi. Diskusi kelompok dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berpikir, berinteraksi sosial, bersikap positif, berkomunikasi serta meningkatkan kreativitas anak. Hasil diskusi yang dilakukan siswa turut memengaruhi kemampuan memecahkan masalah dari tiap individu, sehingga kerjasama yang baik dalam kelompok sangatlah diperlukan. Model pembelajaran yang tepat akan mampu menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang menarik juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Ratna et al., 2021).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Assurance Relevance Interest Assessment Satisfaction* (ARIAS) yang berisi lima komponen yang penting dan diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu *assurance relevance interest assessment satisfaction* komponen satu dan lainnya saling keterkaitan. Kelebihan dari model ARIAS adalah dapat diterapkan pada semua kelas atau tingkatan, kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna, lebih berorientasi pada keaktifan, dan diharapkan siswa lebih percaya diri (*self efficacy*) dalam mengikuti pembelajaran (Astrini, Agustini, & Putrama, 2019). Selain itu, kelebihan diterapkannya pembelajaran ini antara lain: melatih kemampuan akademik, menggembleng dan memperkuat mental, fisik dan disiplin, memperkenalkan tanggung jawab, membangun jiwa sosial, mengembangkan diri dan berkreativitas (Sulistyaningsih & Mangelep, 2020). Pembelajaran ini dapat meningkatkan ketekunan siswa dalam belajar sehingga diperoleh hasil yang baik sesuai tujuan yang ingin

diharapkan. Jadi membangun keterampilan dan praktik dapat diciptakan dan ditingkatkan pula melalui kegiatan dengan model pembelajaran ARIAS.

Guru dalam proses pembelajaran harus dapat memberi motivasi, membimbing, mengarahkan dan memberikan kesempatan berpartisipasi kepada siswa dalam kegiatan belajar. Pelaksanaan pendekatan kooperatif diharapkan siswa akan lebih aktif dan dapat bekerjasama dengan kelompok. Penyajian proses pembelajaran menggunakan model ARIAS yang menarik tentu saja dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran ARIAS dapat digunakan oleh guru sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar (Sitepu & Wijayanti, 2017). Dengan demikian adanya keterampilan guru serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model ARIAS dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Temuan dari penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siahaan, Setiawan, & Sa'adah (2010) bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pernyataan ini didapat dari analisis data skor gain ternormalisasi kelas eksperimen. Dari skor gain di uji lagi perbedaan dua rata-rata antara gain kelas eksperimen dan kelas dengan uji t dengan hipotesis. Pendapat lain dikemukakan oleh Mustafa & Sabirin (2017) bahwa model ARIAS efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Ismiyati (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran ARIAS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas guru dalam pembelajaran melalui model pembelajaran ARIAS pada lembar observasi berdasarkan aspek yang diteliti yakni guru meningkatkan percaya diri siswa (*assurance*) dengan melaksanakan proses pembelajaran yang baik serta menyampaikan tujuan pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk memberikan contoh berdasarkan materi yang diajarkan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (*relevance*), guru membangkitkan minat siswa selama proses pembelajaran dan melakukan pengarahannya atau bimbingan (*interest*), guru mengecek pemahaman dengan mempersilahkan siswa mempresentasikan hasil LKS dan memberikan tes hasil belajar di setiap akhir siklus (*assessment*), serta guru menanamkan rasa bangga pada siswa dan memberikan pujian, reword atau nilai tambah kepada siswa (*satisfaction*). Suasana kelas dalam pembelajaran melalui model pembelajaran ARIAS pada lembar observasi berdasarkan aspek yang diteliti yakni interaksi antar siswa mengalami peningkatan yang baik dari setiap pertemuannya dimana siswa terlibat aktif dan lebih percaya dalam menyampaikan ide/pendapat baik secara individu maupun kelompok, siswa aktif dalam melakukan tanya jawab kepada guru, fasilitas kelas yang tersedia kurang memadai akan tetapi tidak mengganggu proses pembelajaran

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka didapatkan simpulan bahwa (1) terdapat keefektifan penggunaan model pembelajaran ARIAS saat pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa kelas IV di SDN Jajar Tunggal III Surabaya. Hal tersebut terbukti dengan adanya tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sangat tinggi, dibandingkan dengan motivasi belajar siswa di kelas kontrol. Selain itu juga dilakukan uji t dengan hasil bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, (2) terdapat keefektifan penggunaan model pembelajaran ARIAS terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan memperoleh nilai sig 2 tailed sebesar  $0,018 < 0,05$  dan  $t_{hitung} 2,508 > t_{tabel} 1,671$ . Dengan demikian, model ARIAS efektif digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar, terutama untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran bahwa model pembelajaran ini

dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pada model pembelajaran ARIAS ini siswa akan terlibat aktif, berpikir kreatif dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Namun dalam menerapkan model pembelajaran ini, guru harus menyesuaikan karakteristik dari materi ajar dengan mengkaji kurikulum yang berlaku.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilyani, N., & Hakim, A. R. (2020). Pengaruh Pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction Berbantuan Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 61–74. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2549>
- Astrini, K. F. W., Agustini, K., & Putrama, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Assurance Relevance Interest Assessment Satisfaction (ARIAS) Berbantuan E-Learning Schoology Terhadap Hasil Belajar TIK. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 3(2), 62–69. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v3i2.22193>
- Bektiarso, S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Hamalik, O. (2012). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hasanah, A. (2019). Model ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction) pada Pembelajaran Matematika Berbasis Inquiry Terhadap Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah. *Pediamatika: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 01(01), 113–124.
- Ismiyati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction) Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Matematika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.36277/defermat.v2i1.35>
- Keller, J. M. (2009). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Florida: Springer.
- Lestari, A., Nursalam, & Mardhiah. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Sungguminasa Kab. Gowa. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 5(1), 110–124. <https://doi.org/10.24252/mapan.2017v5n1a8>
- Marliani, N., & Hakim, A. R. (2015). Pengaruh metode belajar dan kecemasan diri terhadap hasil belajar matematika peserta didik. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 01(01), 136–150. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v1i1.899>
- Mustafa, D., & Sabirin, M. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction) Berbantu Alat Peraga Kartu Bertanda Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Tarbiyah (Jurnal Ilmiah Kependidikan)*, 6(1), 41–52. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v6i1.1018>
- Nurbayenti. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam

- Pembelajaran PKn dengan Model ARIAS di SD Negeri 18 Batang Anai. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(1), 23–33. <https://doi.org/10.29210/3003128000>
- Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi Pendidikan, Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga.
- Pratama, N. N. A. I., Sukardi, S., & Ismail, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, dan Satisfaction terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5(2), 151–162. <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v5i2.66>
- Purnamasari, N., Zainuddin, Z., & Suyidno, S. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, dan Satisfaction). *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 40–46. <https://doi.org/10.20527/bipf.v1i1.856>
- Rahman, M., & Amri, S. (2014). *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rahmawati, R., Kasdi, A., & Riyanto, Y. (2020). Pengaruh Model ARIAS Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p1-10>
- Ratna, Firdiani, D., & Syarif, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, dan Satisfaction) dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 138 Kulinjang. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.2883>
- Riyanto, Y. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Suatu Tinjauan Dasar*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Sardjiwo. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siahaan, P., Setiawan, W., & Sa'adah. (2010). Penerapan Model ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment And Satisfaction) Dalam Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK)*, 3(1), 23–27.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sitepu, M. S., & Wijayanti, A. Y. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Susukan 02 Kabupaten Semarang. *Jurnal Guru Kita*, 1(4), 1–10. <https://doi.org/10.24114/jgk.v1i4.9359>
- Subroto, W. T. (2009). *Bahan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sulistyaningsih, M., & Mangelep, N. O. (2020). Pembelajaran ARIAS Dengan Setting Kooperatif Dalam Pembelajaran Geometri Analitik Bidang. *JUPITEK: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 51–54. <https://doi.org/10.30598/jupitekvol2iss2pp51-54>
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, W. S. (1984). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana.
- Yasin, F. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Time Line Chart terhadap hasil Belajar IPS Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 40–53. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.11>
- Yusuf, N., & Pangestu, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal JPSD*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.26555/jpsd>

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV SDN SUMPOT

Anggi Agnes Wibowo<sup>1✉</sup>, Selvi Cahya Islami<sup>2</sup>, Muhammad Iqbal Amaluddin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia  
e-mail: [anggiagness30@gmail.com](mailto:anggiagness30@gmail.com)<sup>1</sup>, [selvicahya5@gmail.com](mailto:selvicahya5@gmail.com)<sup>2</sup>, [iqbalamaludin49@gmail.com](mailto:iqbalamaludin49@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang dalam matematika. Persentase ketuntasan siswa hanya 13%. Hal ini terjadi karena kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan masih banyak siswa yang tidak mendengarkan saat guru menjelaskan materi. Selain itu, pembelajaran juga lebih banyak menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam belajar. Menyikapi hal tersebut, perlu diterapkan strategi *index card match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang pada siswa kelas IV SDN Sumpot Sidoarjo. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumpot yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: Pembelajaran dengan menerapkan strategi *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase kriteria keberhasilan adalah 13,1%. Sedangkan pada siklus II persentase keberhasilan siswa meningkat menjadi 82,7%. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *index card match* (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi luas dan keliling bangun datar

**Kata Kunci:** model pembelajaran *index card match*, hasil belajar, matematika

### APPLICATION OF INDEX CARD MATCH ACTIVE LEARNING MODEL TO INCREASE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN FOURTH GRADE STUDENTS OF SDN SUMPOT

#### ABSTRACT

Behind this research is the low learning outcomes of students on the material area and perimeter of squares and rectangles in mathematics. The percentage of students' completeness is only 13%. This happened because of the lack of enthusiasm of students in participating in learning in class and there were still many students who did not listen when the teacher explained the material. In addition, learning also uses more lecture methods which result in students being passive in learning. In response to this, it is necessary to apply an *index card match* strategy to improve mathematics learning outcomes for the area and perimeter of square and rectangular shapes for fourth grade students at SDN Sumpot Sidoarjo. The subjects of this study were fourth grade students of SDN Sumpot which consisted of 23 students. The results of the study concluded that: Learning by applying the *Index Card Match* strategy can improve student learning outcomes. This is evidenced by an increase in student learning outcomes in learning activities in each cycle. In the first cycle, the percentage of success criteria was 13.1%. While in the second cycle the percentage of student success increased to 82.7%. This proves that the *index card match* (ICM) learning model can improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students in the area and perimeter of flat shapes

**Keywords:** *index card match* learning model, learning outcomes, mathematics

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
11 Juli 2022	27 Agustus 2022	18 September 2022	25 Oktober 2022

## PENDAHULUAN

Pemecahan masalah merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran matematika yang harus dikuasai oleh siswa zaman sekarang (Adhianto & Istiq'faroh, 2020). Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal (Moses, Melmambessy, 2012:18-36). Tilaar (Agus Taufik, 2014) Merumuskan hakikat pendidikan sebagai suatu proses menumbuh kembangkan eksistensi peserta didik yang masyarakat, membudaya, dalam tata kehidupan yang berdimensi local, nasional, dan global. Hal yang menjadi dasar adalah bahwa makna pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia (Wijaya & Halaludin, 2018). Artinya, manusia sebagai makhluk Tuhan harus diberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu diperlukan adanya proses belajar yang baik agar tujuan pendidikan tercapai.

Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Menurut Hernawan (2013: 9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya kondisi kegiatan belajar mengajar di sekolah yang mengalami banyak kendala karena ketidaksiapan guru dan siswa dalam pembelajaran secara daring. (Wiryanto, et al., 2021).

Matematika merupakan kegiatan manusia yang mengkaji berbagai benda abstrak yang berkaitan dengan angka-angka yang digunakan untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dan digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran Russeffendi (Siagian, 2016:59). Menurut Muliawan (2012: 51) "Matematika yang dipelajari disekolah termasuk ilmu pengetahuan murni yang mengandalkan angka-angka, simbol, dan lambang".

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Sumput pada tanggal 11 Maret 2022 ditemukan permasalahan yaitu dari peserta didik kelas IV SD kurang memahami mata pelajaran matematika materi tentang soal cerita mencari luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pada luas dan keliling persegi dan persegi panjang. Penyebab kesulitan tersebut ialah siswa tidak menguasai konsep dan prinsip pada persegi dan persegi panjang, siswa juga masih kesulitan dalam menghitung yang menyebabkan kesalahan dalam menjawab soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV SDN Sumput, solusi untuk menghadapi permasalahan tersebut maka digunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Menurut Suprijono (2014: 120) mengataan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. Sementara menurut Sagita (2018:169) bahwa model *Index Card Match* adalah siswa dituntut untuk bekerjasama dengan pasangannya. Setiap siswa memperoleh satu kartu berupa kartu soal atau kartu jawaban. Kemudian siswa mencari pasangannya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, dapat menjadikan

suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

## KAJIAN TEORI

### Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Sundari (2015) merupakan strategi-strategi yang berdasar pada teori-teori dan penelitian yang terdiri dari rasional, seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan guru dan siswa, sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar siswa. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran pada tidak hanya guru namun juga siswa. Rusman (2014:132) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Sagala (dalam Muliana & Tibahary, 2018) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dari pemahaman para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran. Dengan adanya model pembelajaran ini dijadikan guru sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

### Model Pembelajaran *Index Card Match*

Model pembelajaran *Index Card Match (ICM)* yaitu model pembelajaran yang mencocokkan kartu yang terdiri dari dua bagian yaitu soal dan jawaban yang dicocokkan oleh siswa dengan cara berpasangan antara soal dan jawaban. Dengan mencari dan mencocokkan kartu berdasarkan materi pembelajaran membuat siswa memahami materi pembelajaran dengan penggunaan kartu tersebut, siswa lebih aktif saat proses pembelajaran dengan mencari pasangan kartu yang cocok antara satu dengan yang lainnya (Marlina & Annisa, 2019). Menurut Silberman (dalam Insaniah, 2020) *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelumnya atau sesudahnya yang pernah diajarkan yang ditandai dengan cara permainan kartu dengan cara mencari pasangan menggunakan potongan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban.

Model pembelajaran *Index Card Match (ICM)* membuat siswa terbiasa aktif mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa meningkat. Model ini dapat melatih pola pikir siswa karena dengan model ini siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal Insaniah (2020). Dari pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model ICM merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan melakukan permainan kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban mengenai materi yang sudah diajarkan. Model pembelajaran ICM ini sangat menarik dan menyenangkan karena pembelajarannya disertai dengan bermain kartu pasangan sehingga sehingga hal ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal.

## Hasil Belajar

Menurut Sumantri (2015) belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Nurrita (2018) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik.

Menurut Sudjana (dalam Nurrita, 2018) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Proits juga mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari (Molstad & Karseth, 2016). Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya.

Melton menyiratkan bahwa hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukan yang mengandung dan mencerminkan kompetensi peserta didik yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide dan alat alat dalam pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran (Molstad & Karseth, 2016). Dari pemahaman para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

## Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, dan mendukung siswa dalam belajar Matematika. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat peserta didik dan hakikat matematika (Amir 2016). Menurut BSNP (Ulva & Amalia, 2020:14) mengungkapkan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia.

Penguasaan matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan. Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari Depdikbud (Amir 2016:39). Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan ilmu yang mempelajari perkembangan manusia secara keseluruhan yang bersifat luas dalam seluruh peradaban manusia, dapat membantu manusia dalam aktifitas dalam kehidupan sehari-hari termasuk peserta didik dalam memnpuh pendidikan di sekolah.

## Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa yang dapat diidentifikasi sebagai faktor yang amat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah kecerdasan, kemampuan awal, gaya kognitif, gaya belajar, motivasi, dan faktor sosial-budaya. Informasi tentang tingkat perkembangan kecerdasan siswa amat diperlukan sebagai pijakan dalam memilih komponen-komponen dalam pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, materi, media, strategi pembelajaran, dan evaluasi Gardner &

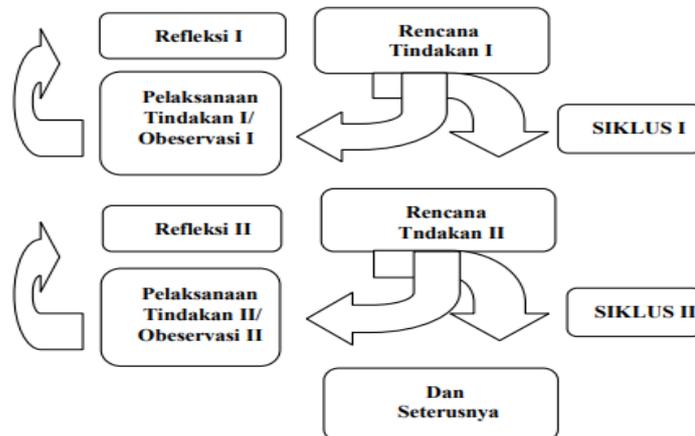
Amstrong (Septiani & Afiani, 2020 :11). Karakteristik siswa merujuk kepada ciri khusus yang dimiliki oleh siswa, dimana ciri tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pencapaian tujuan belajar.

Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran Alfin (2014:192). Karakter yang dikembangkan di Sekolah Dasar mengacu pada visi lembaga, yaitu berfokus pada karakter sholeh, cerdas dan mandiri. Tiga karakter tersebut juga sesuai dengan pedoman pendidikan karakter yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang 18 nilai-nilai karakter yang perlu dikembangkan.

Penyamaan persepsi antara pihak sekolah dan orang tua (keluarga) terkait karakter yang dikembangkan ini dilakukan secara intensif sejak awal tahun ajaran baru dengan harapan ada keselarasan antara lingkungan sekolah dan keluarga. Kamar, Asbari, Purwanto, Nurhayati, Agistiawati, & Sudiyono (2020:84). Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Karakteristik siswa merupakan sifat yang dimiliki peserta didik yang berpengaruh terhadap perkembangan belajar siswa. Selain itu, juga juga bisa menjadi acuan seorang guru dalam mengembangkan pembelajaran dikelas sehingga pendidikan di sekolah lebih berkembang dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas agar menjadi kelas yang kondusif, dan juga berpengaruh di lingkungan keluarga dari peserta didik tersebut.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah dalam bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Wardani (2002: 14) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Kemmis dan Mc. Taggart (Somadoyo, 2013) berpendapat bahwa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Berikut desain penelitian PTK yang merujuk pada desain penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart.



**Gambar 1.** Desain Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart

Lokasi penelitian yang diambil adalah di SDN Sumput Sidoarjo. Sekolah tersebut terletak di Jalan/Desa Sumput Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan

wawancara digunakan untuk analisis permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran dan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar atau kemampuan siswa memahami materi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah baik pra siklus maupun tindakan siklus.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### *Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1*

##### 1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dilakukan sebelum siklus I. Peneliti dan guru berdiskusi terkait RPP dengan tipe *Index Card Match* yang akan dilaksanakan untuk siklus I. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu berupa kartu soal dan kartu jawaban dalam penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match*, menyiapkan tes evaluasi berupa lembar soal tes untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari berupa 10 soal pilihan ganda.

##### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2022 dengan alokasi waktu setiap pertemuan 70 menit (2x35 menit). Berikut penjelasan pelaksanaan proses pembelajaran model *Index Card Match* (ICM) pada pertemuan pertama.

Pelaksanaan pembelajaran tahap orientasi. Pada tahap orientasi kegiatan yang dilaksanakan yaitu siswa mampu merumuskan rumus luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang dengan tepat. Pada tahap ini juga guru menjelaskan kepada siswa mengenai bangun datar persegi dan persegi panjang. Pada tahap ini kegiatan yang terlaksana yaitu siswa dapat menemukan dan merumuskan masalah dengan bimbingan guru. Siswa dengan bimbingan guru menemukan masalah berdasarkan keterangan yang telah diberikan guru. Guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal yang telah diterangkan oleh guru. Guru mengapresiasi siswa karena berani maju untuk mengerjakan soal yang diberikan guru.

Pelaksanaan pembelajaran tahap pengorganisasian. Dalam tahap ini guru membentuk siswa menjadi 11 kelompok yang anggotanya berisi 2 siswa per kelompok. Anggota kelompok dipilih secara acak dengan berhitung dari angka 1 sampai 11 sehingga akan berbeda setiap anggota kelompok. Pengorganisasian tugas dalam tiap kelompok dilakukan oleh siswa sendiri dengan bimbingan guru baik pertemuan pertama maupun kedua. Pada tahap ini yaitu guru membagikan kartu ICM yang berisikan soal tiap per kelompok. Guru memberi waktu untuk berdiskusi dengan pasangannya mencari pasangan kartu ICM dengan jawaban yang ada. Siswa mencocokkan jawaban dari kertas yang ditempelkan guru di depan kelas. Guru mendampingi siswa dalam menemukan jawaban dari lembaran kertas yang diberi guru. Guru mengamati kegiatan siswa untuk membuat kesimpulan dari hasil diskusi masing-masing pasangan.

Pelaksanaan pembelajaran tahap evaluasi, Guru memberikan soal kepada siswa. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru. Guru memberi waktu 30 menit untuk siswa mengerjakan soal. Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk mengerjakan soal. Siswa mengumpulkan soal yang telah dijawab oleh siswa kepada guru. Guru mengapresiasi hasil pekerjaan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran tahap terakhir yaitu kesimpulan pembelajaran pada pertemuan pertama. Guru bersama siswa menyimpulkan tentang pembelajaran yang disajikan guru. Guru memberikan tugas tentang materi yang dipelajari sebagai bahan evaluasi. Siswa menerima tugas dari guru. Guru dan Siswa mengapresiasi pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama. Guru dan siswa menutup kegiatan belajar dengan berdo'a bersama.

Hasil matematika luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang siklus I diperoleh melalui tes matematika. Tes matematika diberikan pada saat selesai penyampaian materi yang dikerjakan secara mandiri. Sebanyak 23 siswa mengikuti tes peduli sosial ini. Berikut tabel hasil tes matematika pada siklus I.

**Tabel 1.** Tes Hasil Belajar Matematika siklus I

No	Sekor Nilai	Jumlah Anak	Presentase
1.	$\leq 75$	20	86,9%
2.	$\geq 75$	3	13,1%

Berdasarkan hasil tes matematika pada siklus I menunjukkan terdapat 3 siswa yang tuntas dengan sekor nilai  $\geq 75$  dan 20 siswa yang belum tuntas. Presentase kriteria keberhasilan pada siklus I adalah 13,1%.

### 3. Refleksi

Berdasarkan hasil tes, observasi dan diskusi dengan guru pada siklus I ada beberapa kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Kekurangan yang harus diperbaiki sebagai dasar pengambilan tindakan pada siklus II, yaitu sebagai berikut. 1) Guru belum bias mengondisikan kelas secara merata, banyak anak yang tidak mendengarkan saat penyampaian materi. 2) Siswa masih terlihat malu untuk bertanya tentang apa yang belum mereka fahami. 3) Beberapa siswa kurang antusias dalam pelajaran matematika.

## **Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2**

### 1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi pada siklus I. Peneliti melakukan rencana perbaikan sebagai berikut. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu berupa kartu soal dan kartu jawaban dalam penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match*, melakukan game untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menyiapkan tes evaluasi berupa lembar soal tes untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari berupa 5 pilihan ganda dan 5 uraian. Peneliti melakukan pembentukan kelompok secara heterogen yang terdiri 5 kelompok dengan 1 kelompok berisi 4-5 orang. Peneliti menyiapkan reward atau hadiah untuk siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran tahap orientasi, guru mengondisikan kelas untuk memulai kegiatan pembelajaran mengulang materi terlebih dahulu kemudian guru memberikan sedikit ulasan tentang materi yang telah dibahas pada siklus I dengan melakukan game spidol berpindah yaitu dengan guru memberikan spidol kepada satu siswa kemudian semua siswa bernyanyi bersama. Saat lagu dimulai spidol mulai dijalankan ke teman sebelahnya hingga saat guru bilang “berhenti” maka siswa terakhir yang sedang membawa spidol tersebut di suruh maju kedepan kelas. Pada tahap ini, guru melakukan tanya jawab kepada siswa untuk menggali kembali ingatan siswa tentang rumus mencari luas dan keliling persegi dan persegi panjang. Sehingga pada tahap ini, guru bersama siswa bersama-sama mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada siklus 1.

Pelaksanaan pembelajaran tahap pengorganisasian. Dalam tahap ini guru, guru memberikan penjelasan tentang materi yang diajarkan dengan bantuan media gambar dan guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dijelaskan. Setelah itu, guru membentuk

5 kelompok secara heterogen dengan masing masing kelompok berisi 4-5 anggota. Kemudian guru membagikan kartu index card match kepada masing-masing kelompok, setiap kelompok mendapatkan 2 kartu soal. Setelah itu, guru menempelkan potongan kartu yang berisi jawaban dari kartu soal yang telah dibagikan kepada setiap kelompok. Guru memberikan waktu untuk Siswa mencari pasangan kartu index card match dan kemudian mendiskusikannya bersama kelompoknya. Pada tahap ini, Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan pertanyaan yang ada di kartu soal dan mencari pasangan kartu dari kartu soal tersebut yang telah ditempel dipapan tulis kemudian mempresentasikan hasil diskusinya kedepan kelas dan guru mengamati kegiatan siswa untuk membuat kesimpulan dari hasil diskusi kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran tahap evaluasi, Guru memberikan soal kepada siswa. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru. Guru memberi waktu 30 menit untuk siswa mengerjakan soal. Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk mengerjakan soal. Siswa mengumpulkan soal yang telah dijawab oleh siswa kepada guru. Guru mengapresiasi hasil pekerjaan siswa.

Pada tahap pembelajaran akhir, Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan pertama dan kedua. Guru memberi reward hadiah kepada siswa yang aktif menjawab selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan untuk kelompok yang menyelesaikan kartu soal paling terkahir akan mendapat hukuman yaitu menyebutkan kembalirumus rumus dalam mencari keliling dan luas persegi dan persegi panjang agar siswa tetap dapat mengingat materi yang telah dipelajari setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Hasil tes matematika luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang siklus II diperoleh melalui tes matematika yang dimana tesnya sedikit dibedakan dengan yang diberikan ketika siklus I. Tes matematika diberikan pada saat pertemuan kedua yang dikerjakan secara mandiri. Sebanyak 23 siswa mengikuti tes matematika ini. Berikut tabel hasil tes peduli sosial pada siklus II.

**Tabel 2.** Tes Hasil Belajar Matematika Siklus II

No	Sekor Nilai	Jumlah Anak	Presentase
1.	$\leq 75$	4	17,3%
2.	$\geq 75$	19	82,7%

Berdasarkan hasil tes matematika pada siklus II menunjukkan terdapat 19 siswa yang mencapai kriteria keberhasilan dan 4 siswa yang belum mencapai kriteria keberhasilan. Presentase kriteria keberhasilan pada siklus II adalah 82,7%.

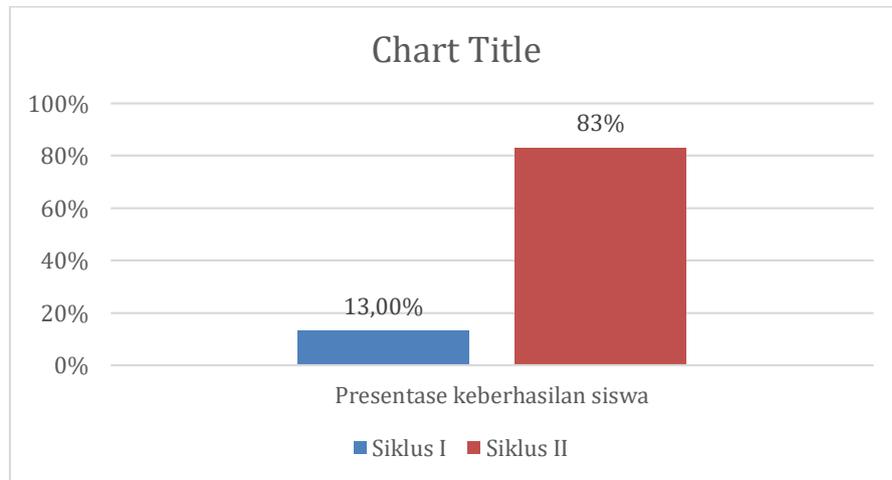
### 3. Refleksi

Secara keseluruhan pembelajaran pada siklus II tidak terkendala suatu hal yang berarti. Rencana tindakan yang telah dirumuskan semuanya terlaksana dengan baik. Pembelajaran berlangsung secara kondusif yang membuat siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dan tugas-tugas yang diberikan guru. Hasil peningkatan yang diperoleh menunjukkan bahwa tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil.

### Pembahasan

Pada siklus II, presentase kriteria keberhasilan mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan dengan presentase ketercapaian kriteria keberhasilan pada pratindakan dan siklus I. Presentase pencapaian kriteria keberhasilan tes matematika mengalami peningkatan dari 13,1% atau sebanyak 3 siswa pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 82,7% atau 19 siswa pada siklus

II. Peningkatan pencapaian kriteria keberhasilan tes hasil belajar matematika dapat dilihat dalam diagram berikut.



**Gambar 2.** Perbandingan Tes Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil tes pengetahuan siswa kelas IV SD Negeri Sumput meningkat dengan diterapkannya pembelajaran model pembelajaran index card match (ICM) sehingga tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian dikatakan berhasil tanpa ada tindakan lagi.

Temuan hasil penelitian ini selaras dengan pernyataan Yasin (2022) bahwa guru memiliki peran dalam menyusun seperangkat pengetahuan yang terorganisasikan sehingga pengetahuan tersebut menjadi bagiandari sistem pengetahuan siswa. Desain dan model pembelajaran yang dipilih guru mempengaruhi percepatan proses tersebut. Penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan seorang guru untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan siswa dalam proses belajar mengajar.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan strategi *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh persentase kriteria keberhasilan yaitu sebesar 13,1%. Sedangkan pada siklus II persentase keberhasilan siswa meningkat menjadi 82,7%. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *index card match* (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada materi luas dan keliling bangun datar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abas. (2014). *Magnet Kepemimpinan Kepala Madrasah Terhadap Kinerja Guru*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ahdhianto, E., & Istiq'faroh, N. (2020). The Effect of Problem-Based Learning Models on Mathematical Problem Solving Skills in Primary Schools. *Journal of Xi'an University of Architecture & echnology*, 12(8), 165-171.

- Alfin, Jauharoti. (2014). Analisis karakteristik siswa pada tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Halaqoh Nasional dan Seminar Internasional Pendidikan Islam*, 190-205. Retrived from <http://digilib.uinsby.ac.id/6485/1/15.%20Analisis%20Karakteristik%20Siswa.pdf>
- Amir, A. (2016). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, 6(01). 72-89. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v6i01.166>
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu: Research dan Learning in Elemnetary Education*, 3(4), 1047-1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Hermawan, H., & Mantovani, D. (2013). Process of prototyping coronary stents from biodegradable Fe–Mn alloys. *Acta biomaterialia*, 9(10), 8585-8592. <https://doi.org/10.1016/j.actbio.2013.04.027>
- Kamar, K., Asbari, M., Purwanto, A., Nurhayati, W., Agistiawati, E., & Sudiyono, R. N. (2020). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar melalui Praktek Pola Asuh Orang Tua Berdasarkan Genetic Personality. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 75-86.
- Luan, F., Yusuf, A., & Murwatiningsih, M. (2017). Profesionalisme Guru Ditinjau dari Supervisi Akademik, Budaya Sekolah dan Motivasi Kerja pada Smk Negeri Se-Kabupaten Belu, Propinsi NTT. *Educational Management*, 6(2), 147-154.
- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*, 15(3), 329-344.
- Moses, Melmambessy. (2012). Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua. *Media Riset Bisnis dan Manajemen*, 12(1), 13-36.
- Muliawan, J. U. (2012). *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., & Husen, W. R. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
- Palopo, K., & AN, N. I. (2020). *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 65 Pajalesang*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Sagita, I. I. (2018). Pengaruh Metode Kooperatif Index Card Match Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X-IIS di SMA Negeri 16 Surabaya. *Avatara e-Journal Pendidikan Sejarah*, 6(1), 166-173.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7-17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 58-67. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Kota Depok: PT Rajagrafindo.
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran Dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.321>

- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54-64. <https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.12>
- Ulva, M., & Amalia, R. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) di Sekolah Inklusif. *Journal on Teacher Education*, 1(2), 9-19. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.512>
- Wijaya, Hengki, & Helaluddin. (2018). *Hakikat Pendidikan Karakter*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Wiryanto, W., Ainurrohmah, I. ., & Yasin, F. N. (2021). Keterlaksanaan Kurikulum 2013 Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Masa Pembelajaran Online Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 186–193. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p186-193>.
- Yasin, F. N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Big Book dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(2), 142–153. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i2.28>

## PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG SISWA KELAS 1 SD LABSCHOOL UNESA

Mohammad Setyo Wardono<sup>1</sup>, Rikke Kurniawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia  
e-mail: [msetyowardono.psd@unusida.ac.id](mailto:msetyowardono.psd@unusida.ac.id)<sup>1</sup>, [rikke.pgds@unusida.ac.id](mailto:rikke.pgds@unusida.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini muncul dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa boneka tangan adalah salah satu media yang menarik dan menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik kelas rendah di sekolah dasar. Disisi lain media boneka tangan mengajak peserta didik lebih aktif dalam berkomunikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak peserta didik di kelas rendah. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik analisis data terdiri dari validasi, reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan T-test dengan thitung > ttabel yaitu  $9,871 > 2,016$  dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas 1 SD Labschool Unesa.

**Kata Kunci:** boneka tangan, keterampilan menyimak, dongeng

## THE INFLUENCE OF HANDS PUPTS ON THE LISTENING SKILLS OF 1ST GRADE SD LABSCHOOL UNESA

### ABSTRACT

*This research emerges from the observations and experiences of researchers that hand puppets are one of the exciting media and foster enthusiasm for learning for low-grade students in elementary schools. On the other hand, hand puppet media invites students to be more active in communicating. The purpose of this study was to determine the effect of hand puppet media on the listening skills of students in the lower grades. This research uses Quasi Experimental design method. Sampling technique in this research is purposive sampling. Data analysis techniques consist of validation, reliability, normality test, and hypothesis testing. It can be proved through hypothesis test using T-test with  $t_{count} > t_{table}$  is  $9,871 > 2,016$  with significant level 5%. Based on the results of the study there is a significant influence of the use of hand pupet media scrutinize of first grader SD Labschool Unesa.*

**Keywords:** hand puppets, listening skills, fairytale

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
26 September 2022	2 Oktober 2022	17 Oktober 2022	25 Oktober 2022

## PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa ada empat yang disebut dengan caturtunggal, karena satu dengan yang lain saling berkaitan. Empat keterampilan berbahasa tersebut ialah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa juga merupakan sasaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bercerita merupakan sebuah keterampilan-an. Keterampilan akan didapat apabila seseorang selalu melakukan praktikataupun latihan. Begitu pula halnya dengan keterampilan berce-rita siswa memerlukan sebuah latihan dan prak-tikagar berkembang dengan baik. Karena tanpa adanya latihan dan praktikmaka keterampilan bercerita tidak akan dikuasai dengan baik, (Ilham & Wijati, 2020)

Keterampilan menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian dengan cara membelajarkan sekaligus menguji kemampuan menyimak siswa. Keterampilan menyimak menjadi sebuah faktor penting yang sangat memengaruhi siswa dalam memahami materi. Siswa yang kurang bisa menyimak akan memiliki hambatan dalam menerima materi. Keterampilan menyimak pada proses pembelajaran diperlukan pemusatan perhatian yang terus menerus, agar penyimak dapat menangkap lebih banyak informasi dan isi/ pesan dari yang dilisankan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada keterampilan bercerita banyak dikenalkan kepada siswa SD hanya melalui teori-teori saja dan hanya sedikit praktiknya. Pembelajaran juga belum menggunakan metode maupun media yang tepat, sehingga belum dapat mewedahi tumbuhnya keterampilan bercerita. Akibatnya siswa belum mempunyai bekal yang baik dalam keterampilan bercerita. Keadaan tersebut dapat mengakibatkan siswa kurang berminat terhadap pembelajaran bercerita.

Keterampilan yang cocok dikembangkan dengan menggunakan media boneka tangan adalah keterampilan menyimak. Dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan yang dilakukan manusia kebanyakan merupakan kegiatan menyimak, bahkan bisa dikatakan bahwa dua pertiga kegiatan manusia adalah menyimak. Apabila tidak menyimak dengan baik, seseorang tidak akan dapat menangkap informasi yang disampaikan kepadanya. Menyimak merupakan salah satu cara dalam menerima informasi. Dengan melatih keterampilan menyimak akan melatih siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan daya nalar siswa sehingga siswa dapat menerima, memahami, dan mengidentifikasi informasi yang diterimanya. Oleh sebab itu, dalam melatih keterampilan menyimak siswa, guru dianjurkan memilih bahan simakan yang sesuai dengan karakter siswa SD. Keterampilan menyimak di kelas awal masih terbilang rendah karena guru sulit untuk memusatkan perhatian siswa. Keterampilan menyimak di kelas awal biasanya berupa menyimak dongeng karena dengan menyimak dongeng mampu membuat siswa merasa senang sehingga untuk selanjutnya siswa akan menyukai belajar menuntut ilmu pengetahuan dan ilmu kehidupan sekaligus dengan senang hati.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi yakni multimedia, media audio, media audio visual, media visual, dan media tiga dimensi. Pengelompokkan media tersebut berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh setiap media karena setiap media pembelajaran mempunyai ciri khas yang tidak sama dan masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Media tiga dimensi mempunyai karakteristik berupa tiruan tiga dimesional suatu objek yang terlalu besar, kecil, atau mahal. Media tiga dimensi digunakan karena objek yang akan dibahas tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Salah satu media yang tergolong dalam jenis media tiga dimensi adalah boneka tangan. Boneka tangan akan menjadikan komunikasi dengan anak lebih efektif. Ketika komunikasi menjadi efektif, hati anak pun dapat ditarik dengan mudah. Anak-anak tertarik kepada segala sesuatu yang bergerak dan lucu. Selain dapat menambah suasana gembira saat pembelajaran, Boneka tangan juga dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Boneka tangan didesain dengan

sangat menarik. Boneka tangan merupakan benda buatan dalam bentuk tiruan manusia atau hewan yang digunakan untuk media pengajaran dengan cara memainkannya dalam sebuah pertunjukan. Boneka tangan ialah salah satu media untuk mengembangkan minat siswa agar sesuai dengan keinginan dan keinginannya berani bercerita agar keterampilan berceritanya meningkat, (Daryanto dalam Petersen, 2014).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas 1 SD Labschool Unesa Lidah Wetan Surabaya. Penelitian ini memberikan beberapa manfaat. Manfaat penelitian ini dapat bersifat teoritis dan praktis. Penelitian ini mendukung teori yang sudah ada dan dapat membantu meningkatkan pembelajaran bercerita dengan media boneka tangan. Selain itu, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita. Penerapan media boneka tangan dapat membantu siswa dalam menumbuhkan keterampilan bercerita. Selain itu, penggunaan media boneka tangan mampu memberikan pengalaman dan keterampilan yang berharga dalam diri siswa. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan media yang lebih inovatif dan lebih berorientasi pada proses sehingga kualitas pembelajarannya dapat meningkat. Hasil penelitian ini memberikan masukan kepada guru dalam memilih media untuk pembelajaran keterampilan bercerita dengan media boneka tangan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menggunakan media pembelajaran yang paling tepat dan efektif. Dengan melakukan penelitian ini, diperoleh wawasan dan pengalaman mengenai pengaruh penggunaan media boneka tangan dan tanpa media boneka tangan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan peneliti berikutnya untuk mengembangkan media dalam keterampilan bercerita.

## KAJIAN TEORI (PILIHAN)

Abi Hamid, dkk., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Menurut Abi, media adalah beraneka macam unsur dalam lingkungan sekitar siswa yang mampu memancingnya untuk belajar terus menerus. Sementara itu Kustiawan, (2016), berpendapat bahwa media adalah semua alat fisik yang mampu memberikan informasi dan memancing siswa untuk belajar. film, film bingkai, CD, dan rekaman merupakan beberapa contoh media pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai alat penarik perhatian, perangsang pikiran, pemancing perasaan, dan kemajuan pendidik sehingga mampu menciptakan suatu proses belajar dalam diri pendidiknya. Oleh sebab itu, media secara umum adalah sebuah alat yang bisa digunakan untuk membantu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat dalam mempermudah penyampaian pesan atau materi yang akan diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian apabila seorang guru menggunakan media untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran maka akan membuat siswa lebih mudah dan cepat untuk memahami informasi yang didapatkannya.

Menurut Sudjana, (2010), dalam proses pembelajaran para guru biasanya menggunakan beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: (a) Media grafis dikatakan sebagai media visual karena penyaluran informasi antara media dengan penerima informasi menggunakan indera penglihatan. Informasi yang akan disalurkan disajikan ke dalam bentuk-

bentuk komunikasi visual. Media grafis merupakan jenis media yang relatif terjangkau jika dilihat dari segi biayanya. Selain itu, proses pembuatan media grafis tergolong mudah dan sederhana. Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya yaitu komik, gambar berseri, foto, diagram, kartu huruf, dan lain-lain; (b) Media audio dalam penyaluran informasi antara media dengan penerima informasi menggunakan indera pendengaran. Informasi yang disalurkan dan diterima melalui bentuk komunikasi audio yaitu suara. Sebuah benda dikatakan sebagai media audio jika benda tersebut hanya menghasilkan suara tanpa ada visualisasi. Radio, recorder, kaset, dan MP3 merupakan beberapa benda yang termasuk ke dalam jenis media audio; (c) Media tiga dimensi biasanya digunakan dalam pembelajaran jika objek yang akan dipelajari tidak bisa dihadirkan ke dalam kelas. Media tiga dimensi yang biasanya diterapkan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Model sendiri mempunyai definisi sebagai tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, atau terlalu mahal untuk dibawa ke dalam kelas. Sedangkan boneka merupakan jenis model yang difungsikan untuk menjalankan permainannya; (d) Media proyeksi dalam menyampaikan pesan atau informasi harus melalui proyektor agar informasi yang akan disampaikan dapat dilihat oleh siswa. Media ini dapat menjadi media visual jika informasi yang disampaikan hanya berupa gambar saja. Namun terkadang media proyeksi juga disertai dengan rekaman audio. Media proyeksi termasuk media yang modern karena alat yang digunakan untuk memroyeksikan informasi cukup mahal.

Sedangkan menurut Arsyad, (2011), mengelompokkan media pembelajaran sebagai berikut, (a) Media visual adalah media yang penggunaannya menggunakan indera penglihatan. Dalam media ini, penyampaian informasi atau isi materi disajikan ke dalam bentuk visual yang menarik perhatian siswa. Ada berbagai macam media visual seperti gambar, foto, dan diagram; (b) Media audio adalah media yang penggunaannya menggunakan indera pendengaran. Media audio ini menggunakan telinga untuk menangkap informasi. Dalam media ini, penyampaian materi atau informasi disajikan ke dalam bentuk audio berupa suara. Ada berbagai macam media audio seperti rekaman, kaset, dan radio; (c) Media audio visual adalah media yang penggunaannya menggabungkan dua alat indera yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran. Dalam media audio visual, materi dikemas dan disajikan secara komplit, sehingga guru hanya sebagai fasilitator saja; (d) Multimedia adalah media yang penggunaannya melibatkan berbagai indera dalam proses belajar mengajar. Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat pembawa informasi; (e) Media tiga dimensi adalah media yang menyerupai bentuk aslinya namun dalam ukuran kecil. Media pembelajaran ini berupa model/tiruan suatu objek yang besar, kecil, jauh atau mahal.

Sudjana, (2010) menyatakan bahwa pemilihan suatu media harus berdasarkan beberapa aspek sehingga dalam mempersiapkan media guru tidak mengalami kesulitan dan tujuan pembelajaran akan tercapai sepenuhnya. Adapun aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media antara lain: (a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, artinya berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat barulah sebuah media dipilih untuk memenuhi tujuan pembelajaran tersebut; (b) Perlunya bantuan untuk menyampaikan suatu materi, artinya materi ajar yang bersifat umum, teori, konsep, dan rumit sangat membutuhkan media untuk membantu siswa dalam memahami materi tersebut; (c) Keterjangkauan mendapatkan media, artinya bahan-bahan yang digunakan untuk media sekiranya mudah didapat dan guru tidak mengalami kesulitan ketika mempersiapkan media; (d) Keahlian guru dalam mengaplikasikan media, artinya guru harus menguasai dan terampil dalam menggunakan media ketika pembelajaran; (e) Adanya waktu untuk menggunakan media, artinya dibutuhkan waktu yang cukup untuk menggunakan suatu media agar media tersebut bermanfaat secara maksimal; (f) Kemampuan siswa, artinya pemilihan media harus

sesuai dengan tingkat kemampuan siswa agar kemampuan siswa benar-benar dapat dikembangkan dengan media tersebut.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016). Hasil penelitian eksperimen akan disajikan dengan angka-angka.

Rancangan penelitian ini adalah menggunakan Quasi Eksperimental Design. Selain itu kelompok pada Quasi Eksperimental Design tidak diambil secara random. Adapun alasan menggunakan rancangan penelitian ini karena penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group designs karena penelitian dilakukan pada dua kelompok, 1 kelompok mendapatkan perlakuan menggunakan boneka tangan dan kelompok lain tidak mendapatkan perlakuan. Secara umum rancangan penelitian jenis nonequivalent control group designs dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rancangan Penelitian

<b>Kelompok</b>	<i>Pretest</i>	<b>Variabel Terikat</b>	<i>Posstest</i>
Eksperimen	$O_1$	X	$O_3$
Kontrol	$O_2$	-	$O_4$

Tabel 1 tersebut menjelaskan bahwa pada kelompok eksperimen pada awal pembelajaran diberikan *pretest* ( $O_1$ ) dan perlakuan (X) dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian di akhir pembelajaran akan diberikan *posttest* ( $O_3$ ). Sedangkan, pada kelompok kontrol hanya diberikan *pretest* ( $O_2$ ) di awal pembelajaran dan *posttest* ( $O_4$ ) di akhir pembelajaran tanpa adanya perlakuan. Selanjutnya akan dapat dilihat bagaimana pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Labschool UNESA, bertempat di kampus UNESA Lidah Wetan, kota Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Labschool Unesa dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah siswa kelas I-A dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa, dan kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas I-B dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan, dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak dongeng. Beberapa variabel yang didefinisikan pada penelitian ini adalah media boneka tangan dan keterampilan menyimak dongeng. Media boneka tangan merupakan jenis media berupa panggung yang terbuat dari bahan kain flanel yang berisi dakron yang dimainkan, disertai dengan dialog. Keterampilan menulis merupakan kegiatan menyimak yang dilakukan oleh siswa untuk memahami isi/pesan dari dongeng yang dilisankan. Dongeng yang akan dipertunjukkan tentang kehidupan binatang. Dalam menyimak dongeng, siswa dituntut untuk menerima dan merespon isi dongeng dengan baik.

Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Lembar observasi berupa sebuah daftar deretan kegiatan dalam menggunakan media boneka tangan. Pengamat memberikan nilai dengan mengisi tanda centang pada kolom tempat kegiatan yang terjadi. Lembar tes dalam penelitian ini berisikan soal-soal mengenai dongeng yang telah ditampilkan. Soal yang diberikan berupa *posttest* dan *pretest*.

Lembar soal yang diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan keterampilan menyimak dongeng siswa dengan menggunakan media boneka tangan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi dan teknik tes. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan sedang berlangsung. Teknik observasi ini dilakukan dengan cara pengamat mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pengamat dalam penelitian ini adalah guru kelas II A dan teman sejawat. Teknik tes digunakan untuk mengukur pemahaman, kemampuan dasar dan pencapaian siswa. Tes keterampilan menyimak adalah teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini. Tes diberikan kepada siswa untuk mendapatkan respon siswa dalam bentuk tulisan berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Tes dalam penelitian ini terdiri dari *pretest* dan *posttest*.

*Pretest* adalah soal tes yang diberikan kepada siswa pada awal pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal siswa dalam menyimak dongeng, baik di kelompok yang akan diberi perlakuan maupun yang tidak diberi perlakuan. Sedangkan *posttest* adalah soal tes yang diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan baik di kelompok yang mendapatkan perlakuan maupun yang tidak mendapatkan perlakuan. Masing-masing soal *pretest* maupun *posttest* mempunyai tingkat kesulitan yang sama. Soal *Pretest* dan *posttest* akan diberikan dalam bentuk soal jawab singkat yang terdiri dari 8 soal dan soal uraian yang terdiri dari 2 soal.

Analisis data dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pertama, uji validasi instrumen dengan tujuan untuk mengukur tingkat kevalidan instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Uji validasi instrumen penelitian lembar tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu validitas instrumen oleh validator ahli dan validitas instrumen berdasarkan hasil uji coba tes yang telah dilakukan peneliti di kelas I SDN Lidah Wetan II Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa dengan rumus *product moment*. Hasil validasi dari uji coba tes dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara x dan y
- N = jumlah responden
- X = skor siswa pada butir –a
- Y = skor total siswa

Dengan kriteria:

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka soal tidak valid

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka soal valid

Kedua, uji reliabilitas dengan tujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban yang tetap atau konsistensi untuk diujikan kapan saja instrumen tersebut disajikan. Uji reliabilitas ini dihitung

dengan rumus *alpha cronbach*. Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam menghitung reliabilitas:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\Sigma \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

$r_{11}$  = reabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\Sigma \sigma_t^2$  = jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = varians total

Dengan kriteria:

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka soal tidak reliabel

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka soal reliabel

Ketiga, uji kontingensi kesepakatan pada instrumen observasi dengan tujuan untuk mengetahui kesepakatan kedua observer atau pengamat. Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam menghitung kontingensi kesepakatan:

$$kk = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan :

$S$  = jumlah kesepakatan dari observer 1 dan observer 2

$N_1$  = jumlah keterlaksanaan dari hasil observer 1

$N_2$  = jumlah keterlaksanaan dari hasil observer 2

Dengan kriteria:

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka soal tidak valid

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka soal valid

Keempat, uji normalitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dihitung dengan teknik *chi-square*. Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam menghitung normalitas:

$$\chi^2 = \sum \left[ \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

(Winarsunu, 2017)

Keterangan:

$\chi^2$  = nilai *chi-square*

$f_o$  = frekuensi yang diperoleh

$f_e$  = frekuensi yang diharapkan

Dengan kriteria:

Jika  $\chi_{hitung} \leq \chi_{tabel}$ , maka data berdistribusi normal  
 Jika  $\chi_{hitung} > \chi_{tabel}$ , maka data tidak berdistribusi normal

Kelima, uji hipotesis dengan tujuan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan peneliti yaitu ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I SD Labschool Unesa. Uji hipotesis ini dihitung dengan rumus *T-test*. Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam menguji hipotesis:

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right]}}$$

(Winarsunu, 2017)

Keterangan:

- $\bar{X}_1$  = mean pada distribusi sampel 1
- $\bar{X}_2$  = mean pada distribusi sampel 2
- $SD_1^2$  = nilai varian pada distribusi sampel 1
- $SD_2^2$  = nilai varian pada distribusi sampel 2
- $N_1$  = jumlah individu pada sampel 1
- $N_2$  = jumlah individu pada sampel 2

Dengan kriteria:

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen atau  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Bagian metode ini harus dapat menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, termasuk tempat, waktu penelitian dan bagaimana prosedur pelaksanaannya. alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Jika perlu dan penting, ada lampiran mengenai kisi-kisi dari instrumen atau penggalan bahan yang digunakan sekedar memberikan contoh bagi para pembaca. Apabila ada rumus-rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya rumus yang sudah umum digunakan tidak ditulis. Misalnya ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dapat dijelaskan pada bagian metode ini. Penulis disarankan menyampaikan sumber rujukan atas metode yang digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SD Labschool Unesa. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas yaitu kelas I-A dan kelas I-B. Hal ini dikarenakan penelitian yang dilaksanakan berjenis quasi *experimental design* dengan rancangan penelitian *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini, kedua kelas sampel diberi *pretest*, kemudian pemberian perlakuan, dan terakhir diberi *posttest*. Kedua kelas sampel mendapatkan perlakuan yang berbeda. Pada kelas kontrol pemberian perlakuan dalam pembelajaran menyimak dongeng tidak menggunakan media boneka tangan, sedangkan kelas eksperimen pemberian perlakuan dengan menggunakan media boneka tangan.

Hasil validitas instrumen menunjukkan bahwa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian telah valid, sehingga layak untuk digunakan. Instrumen yang diuji oleh dosen ahli yaitu instrumen media pembelajaran, instrumen perangkat pembelajaran, instrumen tes, dan instrumen observasi. Setiap instrumen yang divalidasi oleh dosen ahli mendapatkan hasil rata-rata skor sebesar 3, sehingga semua instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian dengan kategori baik. Kemudian instrumen tes diuji cobakan dan dianalisis menggunakan perhitungan statistika.

Uji validitas instrumen tes menggunakan analisis item. Item soal menyimak dongeng yang dianalisis berjumlah 10 soal, terdiri dari 8 soal jawab singkat dan 2 soal uraian. Item – item tersebut dianalisis menggunakan rumus korelasi *product moment* dan menunjukkan hasil bahwa ke – 10 soal tersebut valid. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Hadi (dalam Arikunto, 2010) interpretasi validitas instrumen memiliki beberapa kriteria. Hasil validitas soal No.1 adalah 0,868 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.2 adalah 0,681 dengan interpretasi tinggi, validitas soal No.3 adalah 0,724 dengan interpretasi tinggi, validitas soal No.4 adalah 0,868 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.5 adalah 0,852 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.6 adalah 0,612 dengan interpretasi tinggi, validitas soal No.7 adalah 0,536 dengan interpretasi cukup, validitas soal No.8 adalah 0,852 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.9 adalah 0,829 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.10 adalah 0,858 dengan interpretasi sangat tinggi. Hasil semua rhitung tersebut berada di atas harga rtabel yaitu 0,482. Jadi rhitung > rtabel dan semua butir soal dinyatakan valid.

Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrumen yang digunakan adalah uji kontingensi koefisien kesepakatan untuk instrumen observasi dan uji reliabilitas dengan rumus *alpha cronbach* untuk instrumen tes. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan perhitungan manual, instrumen dikatakan reliabel apabila rhitung > rtabel yang dalam uji reliabilitas ini rtabel bernilai 0,482 dengan taraf signifikan 5%. Hasil uji reliabilitas instrumen observasi menunjukkan koefisien kesepakatan sebesar 0,7. Hasil dari uji tersebut menyatakan bahwa instrumen lembar observasi reliabel dengan rhitung > rtabel yaitu  $0,7 > 0,482$ . Hasil penghitungan tersebut termasuk reliabilitas kategori tinggi. Sementara itu hasil uji reliabilitas instrumen tes menunjukkan bahwa rhitung soal A sebesar 0,954 dan rhitung soal B sebesar 0,592. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai reliabilitas soal A masuk dalam kategori sangat tinggi dan nilai reliabilitas soal B masuk dalam kategori cukup. Nilai reliabilitas tersebut berada di atas nilai rtabel yaitu 0,482. Jadi, rhitung > rtabel dan instrumen tes yang akan digunakan dinyatakan reliabel. Setelah instrumen yang digunakan untuk penelitian dinyatakan valid dan reliabel, langkah selanjutnya dilakukan eksperimen pada subjek penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis.

Data yang akan diuji hipotesis mensyaratkan bahwa data setiap sampel harus berdistribusi normal. (Sugiyono & Lestari, 2021) menjelaskan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal jika  $x_{2hitung}$  lebih kecil daripada  $x_{2tabel}$ . Berdasarkan hasil uji normalitas pretest dan posttest pada kelas kontrol diperoleh nilai chi-kuadrat  $x_{2hitung} < x_{2tabel}$  dengan  $db=4$  pada taraf signifikan 5%. Nilai pretest kelas kontrol  $x_{2hitung} = 3,29$  dan taraf signifikan 5% yaitu 9,488, sehingga dapat dinyatakan bahwa data nilai pretest kelas kontrol berdistribusi normal karena  $x_{2hitung} < x_{2tabel}$  ( $3,29 < 9,488$ ). Kemudian nilai posttest kelas kontrol  $x_{2hitung} = 6,23$  dan taraf signifikan 5% yaitu 9,488, sehingga dapat dinyatakan bahwa data nilai posttest kelas kontrol berdistribusi normal karena  $x_{2hitung} < x_{2tabel}$  ( $6,23 < 9,488$ ).

Perhitungan uji normalitas juga dilakukan terhadap data nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan nilai chi kuadrat pada data nilai pretest diperoleh  $x_{2hitung} = 3,88$ . Hasil  $x_{2hitung}$  tersebut lebih kecil dari  $x_{2tabel}$  dengan  $db=4$  dan taraf signifikan 5% yaitu

3,88 < 9,488, sehingga data nilai pretest kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan nilai posttest kelas eksperimen diperoleh  $x^2_{hitung} = 2,705$  dengan  $db = 4$  dan taraf signifikan sebesar 9,488, sehingga  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  ( $2,705 < 9,488$ ) maka data nilai posttest kelas eksperimen juga berdistribusi normal.

Hipotesis penelitian ini menyatakan “ adanya pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan”. Hipotesis tersebut terbukti dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian di kelas I-A (kelas kontrol) dan I-C (kelas eksperimen) SD Laboratorim Unesa menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media boneka tangan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 57,76 untuk pretest dan 85,88 untuk posttest. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 55,45 dan 63,44 untuk posttest.

Pengujian hipotesis juga dilakukan dengan menggunakan rumus uji t. Dari perhitungan tersebut diperoleh  $t_{hitung} = 9,876$  dengan  $db = 32$  dan taraf signifikan 5% sebesar 2,021. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $9,876 > 2,021$ . Hal ini berarti  $H_a$  yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa dinyatakan diterima, sedangkan  $H_o$  yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa dinyatakan ditolak.

Dengan demikian materi menyimak dongeng dapat diajarkan dengan menggunakan media boneka tangan karena dapat memberikan pengaruh. Hal ini dikarenakan siswa akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang konkret daripada abstrak. Menurut Piaget (dalam Nursalim, dkk 2007:34) anak usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret. Hal tersebut terbukti dengan hasil rata-rata posttest kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest kelas kontrol yang tidak menggunakan media boneka tangan. Dengan hasil tersebut membuktikan bahwa pembelajaran menyimak dengan menggunakan media boneka tangan lebih efektif daripada pembelajaran yang konvensional. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian data rekapitulasi menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas membuktikan bahwa kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media boneka tangan berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa. Nilai rata – rata *pretest* sebesar 57,76 dan nilai rata – rata *posttest* 85,88. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan T-test dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $9,871 > 2,016$  dengan taraf signifikan 5%.

Dapat diperoleh kesimpulan bahwa data kelompok eksperimen memiliki rata – rata kenaikan selisih posttest dan pretest lebih tinggi dari kelompok kontrol. Jadi kegiatan bercerita menggunakan media boneka tangan berpengaruh pada keterampilan bercerita siswa kelas I SD Labschool Unesa. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Ilham, M., & Wijiati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Petersen, K. S. (2014). Interviews as intraviews: A hand puppet approach to studying processes of inclusion and exclusion among children in kindergarten. *Reconceptualizing Educational Research Methodology*, 5(1), 32-45. <https://doi.org/10.7577/term.995>
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Bandung: Alfabeta.
- Winarsunu, T. (2017). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press.