

Jurnal



Tunas Bangsa

VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2024



Diterbitkan Oleh:
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Bina Bangsa Getsempena





JURNAL TUNAS BANGSA

Volume 11, Nomor 1, Februari 2024

Penanggung Jawab

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
Lili Kasmini

Penasehat

Ketua LPPM Universitas Bina Bangsa Getsempena
Helminsyah

Ketua Penyunting

Helminsyah

Desain Sampul

Eka Rizwan

Web Designer

Achyar Munandar

Editorial Assistant

Fitra Rahmadani

Alamat Redaksi

Kampus Universitas Bina Bangsa Getsempen
Jalan Tanggul Krueng Aceh No. 34, Desa Rukoh – Banda Aceh

Laman: <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>

Surel: lppm@bbg.ac.id

Diterbitkan Oleh:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Editorial Team

CHIEF IN EDITOR

Helminsyah (Sinta ID: 6001570), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

ASSOCIATE EDITOR

Aprian Subhananto (Sinta ID: 6001611), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Mega Prasrihamni (Sinta ID: 6702510), Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Rinja Efendi (Sinta ID: 6644922), STKIP Rokania, Indonesia

Gio Mohamad Johan (Sinta ID: 258042), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Dyoty Aulia Vilda Ghasya (Sinta ID: 6723385), Universitas Tanjungpura, Indonesia

Erna Labudasari (Sinta ID: 6009598), Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

Mardhatillah (Scopus ID: 57211433648), STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Indonesia

Beatus Mendelson Laka (Sinta ID: 6114464), STKIP Biak, Indonesia

REVIEWER

Reza Rachmadtullah (Scopus ID: 57193240231), Universitas PGRI Adi Buana, Indonesia

Waspodo Tjipto Subroto (Scopus ID: 57191514395), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

N. Tatat Hartati (Sinta ID: 6038950), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Taufina Taufik (Sinta ID: 6024080), Universitas Negeri Padang, Indonesia

Nurmalahayati (Sinta ID: 6676147), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia

Zaki Al Fuad (Sinta ID: 5978242), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Farid Ahmadi (Sinta ID: 5989728), Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Tria Mardiana (Sinta ID: 5974135), Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

Slamet Widodo (Sinta ID: 255754), STKIP Al Hikmah Surabaya, Indonesia

Helminsyah (Sinta ID: 6001570), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Beti Istanti Suwandayani (Sinta ID: 6073170), Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Akhmad Habibi (Scopus ID: 57192920423), Universitas Jambi, Indonesia

Mohamad Syarif Sumantri (Scopus ID: 57188580512), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Trianti Nugraheni (Sinta ID: 5995195), Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Cut Marlina (Sinta ID: 6105802), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Puspa Djuwita (Sinta ID: 6035618), Universitas Bengkulu, Indonesia

Tiurida Intika (Sinta ID: 6692365), Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Salati Asmahasanah (Scopus ID: 57209456457), Universitas Ibnu Khaldun Bogor, Indonesia

Prayuningtyas Angger Wardhani (Sinta ID: 6683992), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Patma Tuasikal (Scopus ID: 57203680591), STKIP Biak, Indonesia

Deny Setiawan (Sinta ID: 74903), Universitas Negeri Medan, Indonesia

Bunda Harini (Sinta ID: 6083446), Universitas Negeri Sriwijaya, Indonesia

Moh. Salimi (Sinta ID: 5976132), Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Intan Kemala Sari (Scopus ID: 57204465458), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

EDITORIAL OFFICER

Achyar Munandar, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Ferdi Riansyah, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Fitra Rahmadani, Universitas Bina Bangsa Getsempena

PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Tunas Bangsa, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Volume 11 Nomor 1, Februari 2024 dapat diterbitkan. Dalam volume kali ini, Jurnal Tunas Bangsa menyajikan 5 tulisan yaitu:

1. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Co-op Co-op Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia, merupakan hasil penelitian Ruslaini (Universitas Iskandar Muda), Nursafiah (Universitas Gunung Leuser Aceh), Kurniawati (STIK Pante Kulu), Eli Nurliza (Universitas Serambi Mekkah)
2. Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Muatan PKN Melalui Model Balogo Di Kelas V SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin, merupakan hasil Penelitian Selvia Rahmawati, Ahmad Suriansyah (Universitas Lambung Mangkurat).
3. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (VR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar, merupakan hasil penelitian Syailin Nichla Choirin Attalina , Abdullah Efendi, Nihlatun Niswah, Vannesa Almayra Nugroho (Unisnu Jepara).
4. Pengaruh Media *Pop-Up Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas V SD Negeri 1 Beureunuen, merupakan hasil penelitian Nazhirah, Israwati, Tursinawati (Universitas Syiah Kuala).
5. Efektivitas Metode SQ3R Terhadap Peningkatan Pembelajaran Membaca Cepat, merupakan hasil penelitian Vina Merina Br Sianipar, Hendry Hamonangan Simanjuntak, Beslina Afriani Siagian, Mula Sigiro.

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literature bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, Februari 2024

Penyunting

DAFTAR ISI

	Hlm.
Susunan Pengurus	i
Editorial Team	ii
Pengantar Penyunting	iii
Daftar Isi	iv
Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Co-op Co-op Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia i	1
Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Muatan PKN Melalui Model Balogo Di Kelas V SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin	15
Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (VR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar	31
Pengaruh Media <i>Pop-Up Book</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas V SD Negeri 1 Beureunuen	44
Efektivitas Metode SQ3R Terhadap Peningkatan Pembelajaran Membaca Cepat	57

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE Co-op Co-op TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA

Ruslaini¹, Nursafiah², Kurniawati³, Eli Nurliza⁴

¹Universitas Iskandar Muda (UNIDA), Banda Aceh, Indonesia

²Universitas Gunung Leuser Aceh (UGL), Kutacane, Indonesia

³Sekolah Tinggi Ilmu Kehutanan (STIK) Pante Kulu,

⁴Universitas Serambi Mekkah (USM), Banda Aceh, Indonesia

* Corresponding Author: inur_ach@yahoo.co.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: Nov 11, 2023

Revised: Jan 20, 2024

Accepted: Feb 23, 2024

Available online: Feb 29, 2024

Kata Kunci:

Cooperative tipe Co-op Co-op,
Sistem Peredaran Darah

Keywords:

Co-op Co-op type, Blood Circulatory
System

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran model Cooperative tipe Co-op Co-op dengan pembelajaran diskusi pada konsep sistem peredaran pada manusia. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Jongar Kutacane Aceh Tenggara. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan penelitian pretest posttest Grop design pengambilan sampel dilakukan dengan tehnik pourpasive sample. Adapun sampel penelitian adalah kelas VIII b sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII c sebagai kelas kontrol. Instrument yang digunakan untuk mengukur hasil belajar berupa tes pilihan ganda. Analisis data postes kedua kelompok menggunakan uji-t. Data hasil perhitungan hipotesis diperoleh hasil t-hitung = 2,64 dan t-tabel pada taraf signifikan 0,05 sebesar 2.04 maka t-hitung > t-tabel. Dari uji hipotesis dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran cooperative tipe Co-op Co-op dengan siswa yang mengikuti model diskusi pada konsep sistem peredaran darah pada manusia kelas VIII MTsN Jongar Kutacane. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa hasil belajar siswa yang memperoleh Coperative tipe Co-op Co-op mengalami peningkatan yang signifikan.

ABSTRACT

This research aims to determine the differences in learning outcomes of students who receive Co-op Co-op type cooperative learning with discussion learning on the concept of the human circulatory system. This research was carried out at MTsN Jongar Kutacane, Southeast Aceh. The research method used was an experiment with a pretest posttest research design. Group design, sampling was carried out using a pour-positive sampling technique. The research samples were class VIIIb as the experimental class and class VIIIc as the control class. The instrument used to measure learning outcomes is a multiple-choice test. Analysis of post-test data for both groups used the t-test. Data from hypothesis calculations obtained t-count = 2.64 and t-table at a significance level of 0.05 of 2.04, so t-count > t-table. From the hypothesis test, it can be concluded that there are differences in the learning outcomes of students who follow the Co-op Co-op type cooperative learning model and students who follow the discussion model on the concept of the circulatory system in humans in class VIII MTsN Jongar Kutacane. The conclusion of this study is that the learning outcomes of students who received the Co-op Co-op type of Co-op experienced a significant increase.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. yang berkualitas. Tujuan dari Pendekatan Sistem dalam pendidikan sendiri adalah sebagai upaya mengembakan pencapaian tujuan yang telah dirumuskan (Rahman, dkk., 2022). Mata pelajaran Biologi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan analisis, sintesis, dan konstruktivisme. Untuk mencapai hal tersebut guru diharapkan untuk mengembangkan kemampuan belajar peserta didik dengan mengembangkan proses pembelajaran yang lebih baik. Maka dari itu, inovasi atau pembenahan di bidang pembelajaran sangat diperlukan agar kualitas peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan meningkat dan melahirkan pembelajaran yang bermakna (Supriadi, 2017 dan Ariyani, 2019). Salah satu pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran kooperative. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu teknik pembelajaran yang mengeksplorasi keaktifan siswa untuk berinteraksi dalam satu kelompok kecil (Cahyaningsing, 2018).

Pembelajaran yang berlangsung di sekolah sekarang ini masih menerapkan pembelajaran konvensional. Di dalam pembelajaran konvensional siswa hanya sebagai penerima informasi saja, tidak berkemampuan untuk menemukan sendiri konsep-konsep yang diajarkan, kepadatan konsep yang diberikan menjadikan peserta didik tidak dapat menguasai materi. Untuk itu, penerapan pembelajaran yang diperlukan adalah pada berbagai kegiatan yang berbentuk penerapan kurikulum dan penerapan interaksi antara pendidik dan peserta didiknya agar tujuan pendidikan dapat tercapai berdasarkan panduan pada berbagai teori pendidikan sehingga pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan yang jelas serta tepat (Ruslaini, dkk., 2023)

Untuk itu perlu penggunaan alternatif dari model pembelajaran, dengan harapan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, khususnya pada konsep sistem peredaran darah pada manusia. Untuk dapat mengerti tentang konsep sistem peredaran darah pada manusia secara luas, maka harus dimulai dengan kemampuan pemahaman konsep dasar yang ada pada konsep sistem peredaran darah pada manusia.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di MTsN Jongar, konsep sistem peredaran darah pada manusia belum efektif dipahami siswa. Hal ini disebabkan karena pada konsep sistem peredaran darah pada manusia guru belum efektif menggunakan

metode pembelajaran sehingga berdampak pada nilai (KKM) siswa. Guru mengajarkan konsep sistem peredaran darah pada manusia secara konvensional (ceramah), guru juga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikir siswa sesuai dengan kemampuannya masing-masing sehingga bersifat pasif, kurang memperhatikan guru, jarang mengajukan pertanyaan dan aktivitas kelas didominasi dengan mencatat atau menyalin, hal ini yang membuat siswa cepat merasa bosan dan hasil belajar siswa cenderung rendah dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dikuatkan dengan belum ada ketuntasan hasil belajar biologi siswa di MTsN Jongar, di mana nilai KKM siswa 70 sedangkan nilai rata-rata pada konsep sistem peredaran darah pada manusia adalah 65.

Salah satu cara yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa adalah menggunakan pendekatan guru dalam memilih model-model pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan menimbulkan motivasi serta kemampuan siswa yang lebih dalam belajar. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya, jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang mau belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri (Sardiman, 2011: 20).

Untuk tercapainya tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa yang memuaskan maka diperlukan suatu model pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dalam membuat rancangan pembelajaran biologi, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran biologi adalah model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op*. Pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* adalah sebuah bentuk *group investigation* yang cukup familiar. Model ini menempatkan tim dalam kooperasi antara satu dengan yang lainnya (sesuai namanya) untuk mempelajari sebuah topik di kelas (Slavin, 2015: 229).

Model pembelajaran *cooperative* sangat berbeda dengan model pembelajaran langsung. Di samping model pembelajaran *cooperative* dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetisi akademik, model *cooperative* juga efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar siswa (Rusman, 2012: 209). Senada dengan ungkapan Slavin (2013) bahwa

program yang menyediakan pengembangan profesional ekstensif di metode yang terstruktur dengan baik seperti pembelajaran kooperatif dan pengajaran keterampilan metakognitif menghasilkan ukuran efek yang lebih positif dibandingkan keterampilan evaluasi reformasi kurikulum lainnya atau pengajaran dengan bantuan komputer.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Maryanti, 2018) bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif *Co-Op Co-Op* dengan pendekatan POE (*predict-observeexplain*). Dengan kata lain model pembelajaran kooperatif *Co-Op Co-Op* dengan pendekatan POE (*predict-observeexplain*) ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa MTs pada pelajaran garis singgung lingkaran dan secara umum siswa menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran dengan model kooperatif *Co-Op Co-Op* dengan pendekatan POE (*predict-observeexplain*). Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Seriasa, 2020). Dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif *Co-op Co-op* dengan media LKS dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa.

Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan oleh Suartina (2021), dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Co-Op Co-Op* dapat meningkatkan prestasi belajar yadnya secara online di SMK Negeri 2 Singaraja pada tahun ajaran 2020/2021. Implikasi penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *Co-Op Co-Op* dapat melatih siswa agar aktif, antusias didalam pembelajaran dan dapat memahami materi yang diajarkan sehingga prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikemukakan di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Co-Op Co-Op Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sistem Peredaran Darah pada Manusia Kelas VIII MTsN Jongar Kutacane.”**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen (*experiment*). Desain eksperimen yang digunakan adalah *pretes - postes control group desain*, penelitian ini dilakukan di MTsN Jongar Kutacane. Penelitiannya dilaksanakan pada semester genap.. Dengan desain eksperimen tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O1	X2	O2

Sumber : Sugiyono (2014)

Keterangan :

O_1 = Pretes untuk kelompok eksperimen dengan kontrol

O_2 = Postes untuk kelompok eksperimen dengan kontrol

X_1 = Melakukan pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Cooperative Tipe Co-Op Co-Op*

X_2 = Melakukan pembelajaran dengan metode diskusi

Dari desain penelitian di atas, kedua kelompok perlakuan yang telah ditetapkan mengikuti pretes untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa dari kedua kelas tersebut sebelum diberikan perlakuan, dan hasil belajar melaksanakan postes setelah pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Tipe Co-Op Co-Op*. Hasil belajar diukur dengan pemberian postes. Peningkatan hasil belajar dapat diidentifikasi dengan menghitung selisih antara skor postes dan skor pretes. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penguasaan konsep, berupa soal pilihan berganda dengan 4 pilihan jawaban yang dirancang dan disusun berdasarkan Taksonomi Bloom yang direvisi Anderson *et al* (2001: 31) mulai dari C1 - C6, yaitu (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis, (C5) evaluasi, dan (C6) kreativitas. Adapun tes yang digunakan terdiri dari 25 pertanyaan berupa tes objektif yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Adapun tingkatan soal dalam taksonomi Bloom yang dipakai adalah C1 - C3.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah dua kelas yaitu, dari kelas VIII b sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 19 siswa dan kelas VIII c sebagai kelas kontrol dengan jumlah 19 siswa. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan jumlah siswa di dalam kelas dan berdasarkan kemampuan awal di kedua kelas sama teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu *purposive sample*. Populasi pada penelitian seperti tertera di lihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Jumlah Kelas VIII MTsN Jongar Kutacane

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII b	19
2	VIII c	19
	Total	38

Sumber : MTsN Jongar Kutacane

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah dua kelas dari kelas (VIII b) MTsN Jongar Kutacane sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan model

Cooperative Tipe Co-Op Co-Op dengan jumlah 19 siswa, dan kelas (VIII c) sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional dengan jumlah siswa 38 orang. Dasar pengambilan kedua kelas-kelas ini adalah berdasarkan nilai pretes siswa yang sama.

Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yang dirancang dan disusun berdasarkan dimensi proses kognitif taksonomi Bloom yang sudah direvisi meliputi jenjang C1 sampai dengan C6, adapun rinciannya: (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) mengaplikasikan, (C4) menganalisis, (C5) mengevaluasi, dan (C6) menciptakan. Soal Jenjang kognitif yang digunakan dalam penelitian ini hanya C1 sampai dengan C5. Adapun tes yang digunakan terdiri dari 30 pertanyaan berupa tes objektif yang diberikan pada saat pretest dan postes. Adapun pengujian yang dilakukan pada instrumen ini agar layak digunakan sebagai instrumen penelitian adalah uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

Untuk menguji Perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajara *cooperative tipe Co-op Co-op* dengan siswa yang mengikuti metode diskusi pada konsep sistem peredaran darah pada manusia dilakukan dengan menggunakan t (t-test). Kriteria pengujiannya adalah jika t hitung > t tabel pada taraf signifikan 0,05 dengan dk $n_1 + n_2 - 2$ maka ada pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem peredaran darah pada manusia kelas VIII MTsN Jongar Kutacane. Sebelum mencari (t-test) terlebih dahulu mencari nilai n Gain. Adapun kategori terhadap nilai indeks gain yang diperoleh siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep siswa yang telah dilakukan pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan (Meltzer, 2002) adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{posttest - pretest}{skor\ ideal - pretest} \times 100\% \tag{1}$$

Tabel 3. Kategorisasi Indeks Gain

Nilai Indeks Gain	Kategori
> 0,7	Tinggi
0,3 - 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

Setelah menghitung n Gain, kemudian melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus Separated varian (Sugiyono, 2014) sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \tag{2}$$

Keterangan:

t = Koefisien t

- \bar{X}_1 = Mean sampel 1
- \bar{X}_2 = Mean sampel 2
- n_1 = Jumlah sampel 1
- n_2 = Jumlah sampel 2
- s = Standar deviasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, dibahas hasil dan pembahasan penelitian berdasarkan metode penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya. Adapun hasil dari penelitian ini adalah hasil pada kemampuan awal siswa dan kemampuan akhir siswa. Kedua hasil ini akan dibandingkan sehingga terdapat perbedaan antara hasil kemampuan awal siswa dengan kemampuan akhir siswa.

Kemampuan Awal Siswa

Sebelum perencanaan tindakan dilakukan, terlebih dahulu diberikan pretes kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, Dengan tujuan mengetahui kemampuan awal siswa dan juga untuk mengetahui letak kesulitan-kesulitan yang dialami siswa menyelesaikan soal sistem peredaran darah pada manusia. Dengan bobot nilai setiap jawaban benar adalah 4.

Dari hasil penelitian kemampuan awal siswa menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti yang terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rata-Rata Nilai Pretes Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Pretes	Kelas		Normalitas		Homogenitas	Jumlah
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol		
Nilai Rata-Rata	38,53	40,00	Normal $x^2_{hitung} = -91,35$	Normal $x^2_{hitung} = -54,5$	Homogen $F_{hitung} = 1,10$	Tidak signifikan $F_{hitung} = 1,10$ $F_{tabel} = 2,19$ $F_{hitung} < F_{tabel}$

$$F_{tabel} = (\alpha=0,05) \text{ dk } (19-1) = 2,19$$

$$x^2_{tabel} = (\alpha=0,05) \text{ dk } (5-1) = 9,48$$

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretes siswa kelas eksperimen (38,53) dan rata-rata siswa kelas kontrol (40,00). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kelas eksperimen dengan kelas kontrol masih rendah, hal ini terjadi karena siswa belum pernah mempelajari materi tersebut sebelumnya. Untuk melihat normalitas digunakan uji

Chi-kuadrat. Hasil dari data penelitian menunjukkan bahwa di kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} -91,35 < \chi^2_{tabel} 9,48$, sedangkan di kelas kontrol $\chi^2_{hitung} -54,5 < \chi^2_{tabel} 9,48$ oleh sebab itu kedua data dinyatakan normal. Untuk melihat homogenitas menggunakan uji F, data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat homogen, hal ini terlihat dari $F_{hitung} 1,10 < F_{tabel} 2,19$.

Tingkat kemampuan awal siswa sangat penting untuk diketahui oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan agar guru dapat merancang proses pembelajaran dengan target pembelajaran lebih terarah sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Kemampuan awal siswa menggambarkan hasil pengetahuan dan wawasan siswa terkait materi pembelajaran yang akan diikuti.

Kemampuan Akhir Siswa

Ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa diketahui dengan cara menghitung selisih antara skor pretest dan skor postes (*gain*). Normalisasi gain (*N-Gain*) untuk mengidentifikasi nilai asli siswa sekaligus dapat diketahui pula perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah dilangsungkan proses pembelajaran.

Hasil dari analisis hasil belajar setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol seperti yang terlihat pada tabel 5.

Tabel 5. Rata-Rata N-Gain Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Postes	Kelas		Normalitas		Signifikan
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	
Nilai Rata-Rata	80,84	68,37	Normal $\chi^2_{hitung} = -91,35$	Normal $\chi^2_{hitung} = -17,2$	$F_{hitung} = 2,640$ $F_{tabel} = 2,042$ $F_{hitung} > F_{tabel}$ $2,640 > 2,042$

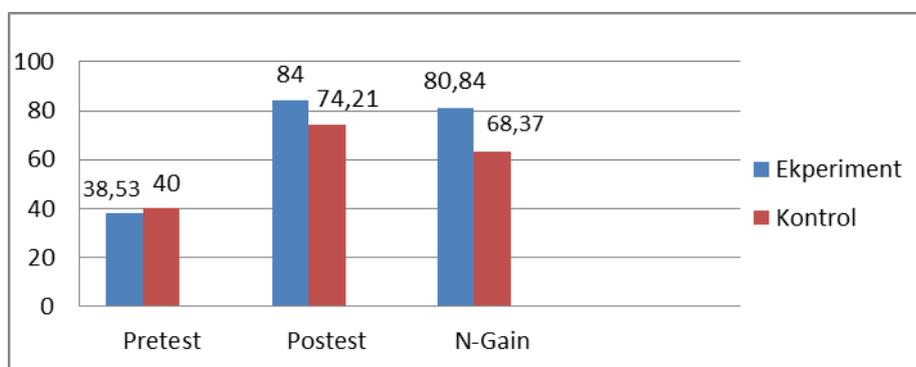
$$\chi^2_{tabel} = (\alpha=0,05) \text{ dk } (5-1) = 9,480$$

$$t_{tabel} = (\alpha=0,05) \text{ dk } (n_1+n_2-2) = 2,042$$

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 80,84 dan rata-rata N-Gain kelas kontrol adalah 68,37. Untuk melihat normalitas digunakan uji chi-kuadrat. Hasil dari data penelitian menunjukkan bahwa di kelas

eksperimen $\chi^2_{hitung} -79,8 < \chi^2_{tabel} 9,48$ sedangkan di kelas kontrol $\chi^2_{hitung} -17,5 < \chi^2_{tabel} 9,48$ oleh sebab itu kedua data dinyatakan normal.

Berdasarkan data di atas diperoleh $t_{hitung} 2,64 > t_{tabel} 2,042$. Dari hasil t_{hitung} dan t_{tabel} maka dapat membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar antara kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model *cooperative tipe Co-op Co-op* dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan model diskusi. Oleh karena itu hipotesis yang menyatakan “terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* dengan siswa yang mengikuti model diskusi pada konsep sistem peredaran darah pada manusia kelas VIII MTsN Jongar Kutacane” diterima”. Perbandingan nilai rata-rata pretes, postes dan N-Gain kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Rata Nilai Pretes, Postes, dan N-Gain (%) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari gambar 1 di atas menunjukkan bahwa rata-rata pretes kelas ekperimen 38,53 kelas kontrol 40, nilai rata-rata postes kelas ekperimen 84 kelas kontrol 74,21 dan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 80,84 sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 68,37. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran diskusi pada konsep sistem peredaran darah pada manusia.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, hasil belajar ini juga merupakan patokan tercapainya tujuan pembelajaran terkait sejauh mana siswa memiliki kemampuan dalam menyampaikan kembali apa yang sudah didapatkannya dari proses pembelajaran. Terdapat perbedaan tingkat hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan proses yang berlangsung antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda.

Pada kelas eksperimen, siswa menjalani proses pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op*, di mana siswa dituntut dan dilatih untuk lebih aktif dan berani sehingga proses pembelajaran lebih hidup. Aktivitas pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga tidak membuat siswa bosan dalam belajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran lebih berpusat kepada siswa di mana setiap siswa dalam kelompok akan mendapat tugas yang berbeda, kemudian hasil pembahasan tersebut akan diinformasikan kepada anggota kelompoknya, hal ini dapat melatih keberanian dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini senada dengan penelitian (Gillies, 2014) bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama atau menyelesaikan tugas kelompok dapat meningkatkan kerja sama siswa.

Kajian lain sejenis yang terdahulu juga telah memberikan hasil peningkatan pada pembelajaran ini. Kajian oleh Bataineh (2015) mengenai perbandingan dengan pembelajaran tipe *Co-op Co-op* menghasilkan perbedaan yang signifikan dengan pembelajaran tradisional. Rahriansyah, dkk. (2023) juga menyatakan bahwa pada pembelajaran matematika dengan metode *Co-op Co-op* juga menghasilkan peningkatan kemampuan siswa. Dengan menggunakan metode *Co-op Co-op* serta pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga menghasilkan peningkatan hasil belajar (Ihsan dan Edwin, 2020). Berdasarkan semua kajian sebelumnya yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa.

Melalui model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* ini, dapat membantu siswa untuk ikut berpikir dalam situasi proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk mengeluarkan pendapat tanpa merasa ragu serta dapat melatih kekompakan dalam satu kelompok. Slavin (2013) menyatakan bahwa program yang menyediakan pengembangan profesional ekstensif di metode yang terstruktur dengan baik seperti pembelajaran kooperatif dan pengajaran keterampilan metakognitif menghasilkan ukuran efek yang lebih positif dibandingkan keterampilan evaluasi reformasi kurikulum lainnya atau pengajaran dengan bantuan komputer.

Dari pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen jauh lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol karena siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan kata lain pembelajaran tipe *Co-op Co-op* ini sangat mendukung keaktifan dan keberanian siswa serta meningkatkan pemahaman siswa. Dalam model pembelajaran tipe *Co-op Co-op* ini siswa diajak langsung masuk kedalam proses pembelajaran, siswa dilatih untuk aktif

didalam proses pembelajaran serta berani untuk mengeluarkan pendapat, dengan siswa mendominasi proses pembelajaran tersebut maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Langkah dalam model pembelajaran *cooperatve tipe Co-op Co-op* ini adalah diawali dengan guru menjelaskan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa, guru membentuk kelompok, guru menentukan topik tim, kemudian pemilihan topik mini, kemudian siswa melakukan diskusi dan mempersiapkan presentasi topik mini, kemudian presentasi topik mini, kemudian siswa mempersiapkan presentasi tim, kemudian siswa melakukan presentasi tim di depan kelas dan terakhir evaluasi. Hal ini dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, hal ini terbukti ketika guru memberikan pertanyaan siswa akan aktif untuk menjawab serta di saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat atau ide-ide yang siswa miliki, siswa berlomba-lomba untuk lebih awal mengemukakan ide-ide siswa tersebut (Indayani dan Mursalin, 2022). Hasil yang sama juga diberikan pada penelitian terdahulu pada penelitian pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *cooperatve tipe Co-op Co-op*.

Hasil penelitian Qurahman (2017) juga telah memberikan hasil yang sama pada penggunaan model pembelajaran *cooperatve tipe Co-op Co-op*. Pada pembelajaran kalkulus lanjut yang menggunakan model pembelajaran *cooperatve tipe Co-op Co-op* memberikan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperatve tipe Co-op Co-op* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakannya.

Pada materi kubus dan balok kelas VIII SMP dalam kajian Yeshy, dkk. (2017) juga memberikan hasil penelitian yang sama. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperatve tipe Co-op Co-op* dan tanpa model pembelajaran *cooperatve tipe Co-op Co-op*. Hasil penelitian tersebut memberikan peningkatan prestasi belajar yang lebih tinggi dengan model pembelajaran *cooperatve tipe Co-op Co-op*.

Model pembelajaran *cooperatve tipe Co-op Co-op* memberikan dorongan kepada peserta didik pada proses pembelajaran untuk aktif dan kooperatif. Model pembelajaran ini menyempatkan peserta didik dalam pembelajaran membentuk grup kecil yang mempelajari dan menyelesaikan sejumlah tugas yang meningkatkan pemahaman yang dimiliki peserta didik tersebut. Setelah itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan pemahaman yang baru dimilikinya kepada peserta didik yang lain (Wardana, 2018).

Hasil penelitian Monica (2016) yang menyatakan bahwa pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* berpengaruh pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif, psikomotorik, dan retensi belajar siswa. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Indayani (2022) model pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif dalam perencanaan, pemecahan masalah, dan menemukan hal baru dalam kerja sama kelompoknya.

Untuk jenis pembelajaran yang sama pada penelitian ini dengan pendekatan open-ended memberikan hasil yang cukup signifikan terhadap hasil belajar pada penelitian Mahuda (2017). Penelitian ini secara umum memberikan hasil sikap yang cukup positif pada model pembelajaran kooperatif tipe Co-op co-op yang menggunakan pendekatan Open-Ended. Hasil ini memberikan dampak yang cukup baik.

Pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung secara kelompok. Di dalam kelas kontrol guru menjalankan proses pembelajaran dengan diskusi biasa, di dalam kelas kontrol ini banyak sekali siswa yang tidak mau bekerja sama, seolah-olah siswa tersebut tidak memiliki tanggung jawab terhadap materi yang dibahas pada masing-masing kelompok sehingga tidak tercipta pembelajaran yang aktif sehingga hasil belajar siswa sangat berbeda dengan kelas eksperimen.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* dengan siswa yang mengikuti model diskusi pada konsep sistem peredaran darah pada manusia kelas VIII MTsN Jongar Kutacane. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini mendapatkan nilai rata-rata pretes kelas eksperimen adalah 38,53 dengan nilai kelas kontrol 40. Untuk hasil pada postes-nya diperoleh hasil rata-rata sebesar 84,00 dengan nilai kelas kontrol 74,21. Sementara itu, nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 80,84 sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 68,37 sehingga secara keseluruhan dapat diketahui bahwa hasil belajar konsep sistem peredaran darah pada manusia, pada siswa yang mengikuti model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* akan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran diskusi.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka saran yang dapat diberikan adalah:

- a) Pola pembelajaran guru hendaknya tidak monoton dengan metode diskusi biasa, ceramah dan pemberian tugas saja, tetapi bisa dikembangkan dengan penerapan

model pembelajaran bervariasi yakni dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op*, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

- b) Model pembelajaran *cooperative tipe Co-op Co-op* dapat menjadi solusi alternatif bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran bermakna untuk melatih siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, I. D. (2019). Peran Tenaga Pendidik Dalam Memberikan Pembelajaran Yang Bermakna Dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Bataineh, M. Z. (2015). Think-Pair-Share, Co Op-Co Op and Traditional Learning Strategies on Undergraduate Academic Performance. *Journal of Educational and Social Research*, 5(1).
- Cahyaningsih, U. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tai (Team Assisted Individualization) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1).
- Gillies, R.M. (2014). Cooperative Learning: Developments in Research. *IJEP – International Journal of Educational Psychology*, 3(2).
- Ihsan, T. & Edwin, T. (2020). The Application of the Two Stay Two Stray Learning Model and Co-Op Co-Op for the Improvement of Students' Learning Outcome in the Environmental Epidemiology Subject. *Proceedings of the 3rd International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICED-QA 2020)*.
- Indayani, M., & Mursalin, E. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Co-Op Co-Op. *BIOSEL (Biology Science and Education): Jurnal Penelitian Science dan Pendidikan*, 11(1).
- Mahuda, I. (2017). Pembelajaran kooperatif Co-Op Co-Op dengan pendekatan open-ended untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sma. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2).
- Maryanti, S. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Co-Op Co-Op dengan Pendekatan Predict-Observe-Explain untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Matematika*, 1(3).
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible "hidden variable" in diagnostic pretest scores. *American journal of physics*, 70(12).
- Monica, S. dkk. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Co-Op Co-Op Dalam Pembelajaran Fisika Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2).
- Qurahman, M. T. (2017). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kalkulus lanjut melalui pembelajaran kooperatif tipe co-op co-op. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 11(1).
- Rahman, A., dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Rahriansyah, dkk. (2023). Can Co-op Type Cooperative Learning Improve Students' Mathematical Generalization Ability?. *Proceeding of International Conference on Education*, 2.
- Ruslaini, Mukhlis, A., & Yus, A. (2023). Berpikir Kritis dan Kreatif Ditinjau dari Filsafat Konstruktivisme pada Pendidikan Dasar. *Guree: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung : PT Raja Grafindo Persada.

- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Seriasa, N . (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Co-op co-op Dengan Media LKS Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Siswa. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 10(2).
- Slavin, R. (2013). Effective programmes in reading and mathematics. *School Effectiveness and School Improvement : An International Journal of Research, Policy and Practice*, 24(4).
- Slavin, R. (2015). *Cooperative Learning. Teori Riset dan Praktis*. Bandung : Nusa Media.
- Suartina, G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Co-Op Co-Op untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Yadnya Secara Online. *Journal of Education Action Research*, 5(2).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA.
- Supriadi, D. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi dan Kreatifitas Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 1(2).
- Wardana, L. W., Setyani, R., & Harwida, G. (2018). The implementation of the two stay two stray (tsts) learning model and co-op co-op for the improvement of students' learning outcome in the crafts and entrepreneurship subject. *KnE Social Sciences*.
- Yeshy, Y., Nirawati, R., & Husna, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperation In Education (Co-Op Co-Op) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Kubus Dan Balok. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 2(1).

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM MUATAN PKN MELALUI MODEL BALOGO DI KELAS V SDN ANTASAN KECIL TIMUR 1 BANJARMASIN

Selvia Rahmawati^{*1}, Ahmad Suriansyah²

^{1,2}Program Studi PGSD Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

* Corresponding Author: 1910125220094@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : Aug 17, 2023

Revised : Jan 21, 2024

Accepted : Feb 19, 2024

Available online : Feb 29, 2024

Kata Kunci:

Aktivitas Belajar, Keterampilan Berpikir Kritis, Hasil Belajar, Model BALOGO

Keywords:

Learning Activities, Critical Thinking Skills, Learning Outcomes, BALOGO Model

ABSTRAK

Tujuan dari studi tindakan kelas ini adalah untuk melaporkan dan menganalisis efek dari peningkatan praktik instruksional, keterlibatan siswa, pemikiran kritis, dan hasil belajar. Permasalahan ini disebabkan karena pembelajaran bersifat satu arah, tidak menuntut siswa untuk berpikir secara kritis, serta kurang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengakibatkan aktivitas belajar siswa, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hasilnya, penulis menggunakan pendekatan hybrid, menggabungkan unsur-unsur model Problem-Based Learning (PBL), Group Investigation (GI), dan Course Review Horay (CRH) yang dikembangkan oleh proyek BALOGO. Studi ini mencakup metodologi

kualitatif dan kuantitatif campuran, desain Penelitian Tindakan Kelas, dan total empat sesi dengan jumlah sampel 22 siswa kelas V. Tindakan guru dan siswa diamati, serta pemikiran kritis, dan ujian diberikan pada akhir setiap sesi untuk mengukur kemajuan siswa. Menurut data, keterlibatan siswa tumbuh dengan setiap pertemuan. Dari pertemuan 1 sampai 4, siswa menunjukkan hasil belajar yang terus meningkat. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar telah mencapai indikator keberhasilan sehingga dapat disimpulkan bahwa model BALOGO dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas V SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin pada muatan PPKn.

ABSTRACT

The purpose of this classroom action study is to report and analyze the effects of improving instructional practices, student engagement, critical thinking, and learning outcomes. This problem is caused by one-way learning, does not require students to think critically, and is less interesting and enjoyable, which can result in low student learning activities, critical thinking skills and student learning outcomes. As a result, the author uses a hybrid approach, combining elements of the Problem-Based Learning (PBL), Group Investigation (GI), and Course Review Horary (CRH) models developed by the BALOGO project. This study included a mixed qualitative and quantitative methodology, a Classroom Action Research design, and a total of four sessions with a sample size of 22 fifth grade students. Teacher and student actions were observed, as well as critical thinking, and exams were given at the end of each session to measure student progress. According to the data, student engagement grows with each meeting. From meetings 1 to 4, students show learning outcomes that continue to improve. Based on the research results, it is known that teacher activities, student activities and learning outcomes have achieved indicators of success so it can be concluded that the BALOGO model can improve teacher activities, student

activities and learning outcomes for class V SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin on PPKn content.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) membentuk etika, moral, maupun perilaku seseorang. Pendidikan Kewarganegaraan juga mengandung nilai gotong royong, toleransi, patriotisme, dan sebagainya (Kaffenberger, 2021). Pendidikan Kewarganegaraan bermanfaat menanamkan, membangun karakter, mewujudkan kehidupan bermoral, membangun rasa patriotisme, serta membantu mengamalkan nilai-nilai Pancasila (Jannah, 2019).

Murid yang mengambil mata kuliah PPKn lebih siap berinteraksi melalui penggunaan komunikasi langsung atau tidak langsung, berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi masalah kewarganegaraan, berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, dan bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Alsaleh, 2020; Yulianti & Astimar, 2023).

Namun kenyataan di lapangan tidak sesuai dengan kondisi ideal mata pelajaran PPKn. Siswa yang seharusnya berpikir kritis, rasional, mengidentifikasi berbagai informasi dan memecahkan masalah. Kenyataannya, saat proses pembelajaran terlihat tidak berpusat pada siswa, tidak adanya interaksi, siswa kurang percaya diri, tidak menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan proses pembelajaran masih minim menggunakan model pembelajaran (Simaremare & Thesalonika, 2021; Syafruddin & Pujiastuti, 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru wali kelas V di SDN Antasan Kecil Timur 1 dan berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Memiliki kendala dan permasalahan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas V materi Keberagaman di Indonesia. Siswa kesulitan memahami konsep dan isi materi. Terlihat dari aktivitas siswa yang pasif dalam berdiskusi, siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, kurangnya keterampilan berpikir kritis siswa, kurangnya kerjasama dan rendahnya motivasi belajar siswa. Kondisi seperti ini tidak sesuai dengan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar (Vita & Wahjudi, 2019).

Penyebab rendahnya hasil belajar materi Keberagaman di Indonesia adalah siswa kurang berpikir kritis, kurang aktif, kurang percaya diri, kurang motivasi belajar, kurang interaksi, komunikasi serta siswa masih pasif dalam berdiskusi. Sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah (Saputra dkk., 2018).

Apabila keadaan tersebut dibiarkan akan berdampak negatif bagi siswa, seperti siswa tidak mampu berpikir kritis dan siswa menjadi pasif sehingga pembelajaran mengalami kejenuhan. Untuk mengatasi masalah tersebut suasana belajar di kelas harus menyenangkan dan menarik agar siswa aktif, mampu mengembangkan berbagai keterampilan dan memahami konsep. Alternatif yang dapat ditempuh adalah model BALOGO yang merupakan kombinasi dari model Problem Based Learning, Group Investigation, dan Course Review Horay sebagai solusi untuk memecahkan masalah di atas. (Arumsari dkk., 2023; Kristen dkk., 2020; Yanti dkk., 2020).

BALOGO merupakan permainan tradisional Kalimantan Selatan. Permainan tradisional Suku Banjar ini biasanya dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa, baik secara beregu maupun perorangan. Permainan ini menarik karena menanamkan nilai-nilai budaya seperti kejujuran, tidak egois, kerjasama, dan musyawarah mufakat dalam menyelesaikan persoalan. Berdasarkan filosofi tersebut penulis memilih singkatan BALOGO dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui kerjasama dan permainan, keterampilan berpikir kritis siswa melalui berdiskusi, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan berdampak pada hasil belajar siswa (Damayanti & Dewi, 2021).

Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membuat siswa aktif. Implementasi model Problem Based Learning didukung oleh teori belajar konstruktivistik yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimulai dengan mengidentifikasi masalah kemudian mencari informasi yang relevan (Hidayat & Jannah, 2021).

Pendekatan Group Investigation (GI) sebagai pelengkap. Dengan menggunakan GI, siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri karena Group Investigation meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan belajar siswa (Firdausi dkk., 2021).

Peneliti juga mengombinasikan dengan Course Review Horay (CRH). Model pembelajaran ini dapat mengukur tingkat pemahaman siswa. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya dengan

menjawab pertanyaan acak dari guru. Sehingga siswa dapat berpikir lebih cepat dan termotivasi (Nureva & Wulandari, 2019; Yanti dkk., 2020).

Berdasarkan pernyataan di atas tersimpulkan bahwa model BALOGO (Problelem Based Learning (PBL), Group Investigation (GI), dan Course Review Horay (CRH)) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, rasional, meningkatkan keaktifan siswa, menjadikan belajar lebih asik, lebih termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga aktivitas belajar siswa meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kombinasi model BALOGO (Problem Based Learning, Group Investigation, dan Course Review Horay) dengan langkah yaitu guru melakukan orientasi tentang permasalahan, guru menampilkan video permasalahan tentang "Keberagaman di Indonesia", guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen, guru mengarahkan permasalahan dalam bentuk LKK, Guru meminta masing - masing kelompok bekerja sama membahas LKK, Guru memanggil tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pembahasan kelompok, mendiskusikan temuan dan guru memberikan umpan balik, guru mengarahkan siswa bermain CRH bersama kelompok, guru memberikan penghargaan kepada kelompok dan guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran.

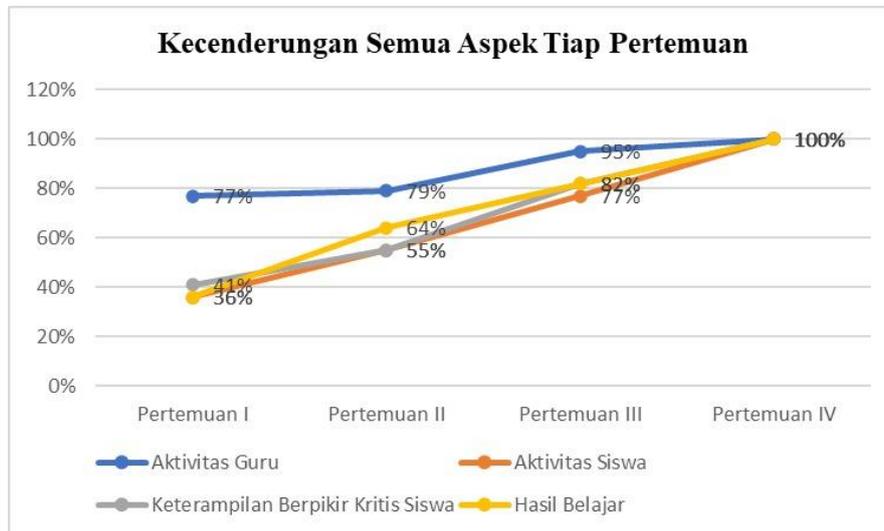
Dilaksanakan di SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 8 orang siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki. Faktor yang diteliti yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis siswa dan hasil pembelajaran melalui model BALOGO dengan evaluasi di akhir pertemuan.

Aktivitas guru dianggap berhasil jika mendapat skor 39 sampai 47 (sangat baik), sedangkan aktivitas siswa dianggap berhasil jika mendapat skor 39 sampai 47 (sangat baik). jika mendapatkan minimal kategori "aktif" dengan persentase secara klasikal $\geq 81\%$ dengan kriteria "sangat aktif", keterampilan berpikir kritis berhasil jika mendapatkan minimal kategori "kritis" dengan persentase klasikal $\geq 81\%$ dengan kriteria "sangat kritis", dan siswa dianggap memenuhi hasil belajar jika skor 70 atau lebih tinggi, atau jika 81% dari setengah siswa memiliki skor 7 atau lebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah pertemuan 1, 2, 3, 4 terlaksana, untuk mengetahui perkembangan faktor-faktor yang diteliti, maka dibuat grafik kecenderungan hasil perolehan data antara pertemuan 1 sampai 4.



Gambar 1. Grafik Kecenderungan

Grafik menunjukkan korelasi antara aktivitas guru dan siswa, keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa. Guru berperan menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Sehingga penerapan model BALOGO dapat melibatkan siswa secara aktif dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, sehingga berdampak pada aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Sejalan dengan yang dipaparkan oleh Djonmiarjo, 2020; Hidayat & Jannah, 2021; Nurbaya & Samsudin, 2022 bahwa model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Diperkuat oleh pendapat Puspitasari dkk., (2019) bahwa model pembelajaran Group Investigation (GI) bersifat kooperatif yang melibatkan siswa secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, menekankan partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari informasi pelajaran yang akan dipelajari, disertai dengan melakukan percobaan untuk menemukan suatu prinsip atau konsep. Course Review Horay (CRH) dapat mengukur tingkat pemahaman siswa. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang berkompetensi untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab benar pertanyaan dari guru yang dibacakan secara acak (Asaloei dkk.,

2020). Dengan demikian siswa mampu berpikir lebih cepat dan memiliki motivasi (Eliyah dkk., 2018; Fiani dkk., 2021; Mutiara dkk., 2019).

Beberapa peneliti sebelumnya, yang sejalan adalah sebagai berikut ini. Penelitian Wahyudi & Triuspitaningrum (2018) menegaskan bahwa model triangulasi GI, TPS, dan pendekatan CRH bermanfaat untuk menganalisis materi kemerdekaan Indonesia, aktivitas guru dalam kategori yang sangat baik, aktivitas siswa dengan kategori sangat aktif, dan hasil belajar siswa meningkat secara klasikal mencapai 96%.

Penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2019). Penelitian ini memberikan gambaran guru di bidang Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan model pembelajaran Group Investigation, Numbered Head Together, dan Course Review Horay untuk membantu siswanya menjadi lebih aktif, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Mengadopsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan siswa kelas V SDN Alalak Tengah 2 Banjarmasin berpartisipasi dalam penelitian ini. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa, di kelas lima di SDN Alalak Tengah 2 Banjarmasin, menggunakan model Group Investigation, Numbered Head Together, dan Course Review Horay berhasil diterapkan, menghasilkan peringkat tinggi aktivitas guru, aktivitas siswa serta hasil belajar.

Penelitian Yulianti & Astimar (2023) menurut kurikulum 2013 seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, diajarkan dalam konteks tema umum sekolah dasar. Menggunakan Problem Based Learning, mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 Batu Taba Kabupaten Agam Sumatera Barat dengan fokus pada materi keragaman dan hemat energi. Para peserta dalam penelitian ini termasuk 27 siswa dan 4 guru. Hasil penelitian mengungkapkan adanya peningkatan produksi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Rata-rata dicapai pada siklus pertama dengan predikat sangat baik dan meningkat pada siklus kedua. Hasil belajar siswa siklus I biasa saja jika berdasarkan kriteria sesuai dan meningkat pada siklus II jika berdasarkan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar.

B. Pembahasan

Kegiatan belajar mengajar, serta pemikiran kritis guru dan siswa dan penilaian kemajuan mereka sendiri melalui kegiatan ini, diamati dan dievaluasi untuk menentukan apakah mereka efektif atau tidak melalui:

1. **Aktivitas Guru**

Aktivitas guru menggunakan model pembelajaran BALOGO dapat mengatasi permasalahan belajar siswa seperti rendahnya aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

Langkah pertama, guru melakukan orientasi. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi secara garis besar mengenai keberagaman di Indonesia, membuat siswa lebih fokus dan mudah memahami materi. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Hardani dkk., (2023) bahwa melakukan orientasi membuat siswa memahami materi dan pembelajaran lebih terarah.

Langkah kedua, guru menayangkan video mengenai “Keberagaman di Indonesia” dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena adanya pengintegrasian dengan teknologi. Sejalan dengan pendapat dari Syafriani dkk., (2022) bahwa media mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang optimal.

Langkah ketiga, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen. Pembagian kelompok didasarkan pada keragaman jenis kelamin, latar belakang sosial, ras dan suku. Belajar secara berkelompok mendorong siswa bersosialisasi sehingga menimbulkan keaktifan dalam pembelajaran. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh (Wahyudi, 2021) bahwa kelompok heterogen memfasilitasi keragaman siswa sehingga menimbulkan pembelajaran yang aktif dan bervariasi.

Langkah keempat, guru menyajikan permasalahan dalam bentuk LKK (Lembar Kerja Kelompok). Guru memberikan LKK yang berisi permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa dalam kelompok. Dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, menciptakan kerja sama dan kolaborasi. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Noorhapizah dkk., (2019) bahwa faktor yang memengaruhi keterampilan berpikir kritis salah satunya adalah pembelajaran berkelompok.

Langkah kelima, guru meminta setiap kelompok bekerja sama menyelesaikan LKK. Guru membimbing siswa bekerja sama memecahkan masalah. Guru sebagai fasilitator membantu setiap kelompok mengatasi kesulitan selama pembelajaran dan mendorong kreativitas siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Mardhiyah (2021) bahwa penyajian masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Langkah keenam, guru memanggil setiap kelompok mempresentasikan hasil pembahasan. Setiap kelompok bergantian melakukan presentasi. Langkah ini meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa karena menuntut untuk mampu

menemukan alternatif pemecahan masalah yang efektif serta penyajian yang optimal. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Fatimah & Aslamiah (2021) bahwa presentasi dapat melatih keberanian, percaya diri dan mengasah pemikiran kritis siswa.

Langkah ketujuh, guru memfasilitasi setiap kelompok menyajikan hasil kerja. Guru mengajak semua kelompok melakukan refleksi, dapat membantu siswa berpikir kritis dan mengetahui kekurangan selama pembelajaran. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Simanjuntak & Sudibjo (2019) bahwa kegiatan refleksi mendorong siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan, permasalahan dalam belajar dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Langkah kedelapan, guru mengarahkan siswa bermain Course Review Houray bersama kelompok. Guru mengajak siswa bermain CRH, diawali dengan menjelaskan aturan main dan menyiapkan nomor soal. Dapat mengatasi permasalahan siswa yang mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis sebab pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan menantang. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Mutiara dkk., (2019) bahwa permainan CRH menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut siswa untuk mampu berpikir secara kritis.

Langkah kesembilan, guru memberikan penghargaan kepada kelompok. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sehingga berdampak pada peningkatan motivasi dan minat belajar siswa, selanjutnya berdampak pada peningkatan aktivitas siswa dalam belajar. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Pandy & Mbagho (2021) bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Langkah kesepuluh, guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran. Guru bersama siswa membuat kesimpulan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pemikirannya. Dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Ariani (2020); Fitriyah & Ghofur (2022); Nuraini (2022) bahwa keterampilan berpikir kritis siswa dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

Langkah kesebelas, guru memberikan evaluasi pembelajaran. Guru memberikan tes evaluasi yang berdampak pada peningkatan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa karena siswa akan terdorong untuk aktif mengolah pengetahuannya. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Susilowati & Sumaji (2020) bahwa evaluasi menciptakan pembelajaran yang aktif dan mengoptimalkan pembelajaran selanjutnya.

Langkah duabelas, guru bersama siswa bernyanyi lagu daerah atau Nasional. Dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Hamisa dkk., (2023) bahwa menyanyikan lagu daerah atau Nasional dalam pembelajaran dapat menciptakan rasa Nasionalisme dan percaya diri kepada siswa.

2. Aktivitas Siswa

Model pembelajaran BALOGO berhasil meningkatkan aktivitas siswa, pembelajaran lebih efektif, bermakna dan menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Diketahui melalui setiap langkah model pembelajaran BALOGO yang dapat mengatasi permasalahan pada aktivitas siswa.

Langkah pertama, siswa menjelaskan permasalahan yang muncul. Mendorong siswa berpikir kritis memahami permasalahan. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Hotimah (2020) bahwa pembelajaran yang berorientasi pada permasalahan mendorong siswa berpikir kritis dan aktif.

Langkah kedua, siswa membentuk kelompok heterogen. Siswa bersama kelompoknya menyelesaikan permasalahan yang dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan bersosialisasi siswa. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Cahyani dkk., (2021) bahwa kelompok belajar menciptakan pembelajaran aktif dan kritis terhadap permasalahan karena siswa diberikan kebebasan dalam membangun pengetahuannya.

Langkah ketiga, siswa bekerja sama mengerjakan LKK. Solusi atas permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa karena menuntut untuk bertanggung jawab menyelesaikan permasalahan. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Julian & Suparman (2019) bahwa pemberian tugas kepada siswa untuk menganalisis dan mengidentifikasi masalah dapat memicu peningkatan keterampilan berpikir kritis.

Langkah keempat, siswa mempresentasikan hasil diskusi. Siswa menyampaikan hasil diskusi melalui kegiatan presentasi, berdampak pada peningkatan keterampilan berkomunikasi, aktivitas serta kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Hudah (2020) bahwa kegiatan presentasi mendorong keaktifan siswa dalam belajar yang juga berdampak signifikan pada kemampuan berpikir kritis.

Langkah kelima, siswa melakukan refleksi. Refleksi ditujukan untuk mengevaluasi pembelajaran. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Rusmiati (2022) bahwa refleksi bertujuan untuk mengevaluasi dan mengetahui keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Langkah keenam, bermain CRH bersama kelompok. Memotivasi siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Sehingga siswa tertarik untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Eliyah dkk (2018) bahwa pembelajaran akan efektif jika siswa termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Langkah ketujuh, siswa menarik kesimpulan. Memuat aktivitas yang menuntut pemahaman konsep. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Kurniawan dkk., (2021) bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk menarik kesimpulan.

Langkah kedelapan, siswa melakukan evaluasi pembelajaran. Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sejalan dengan pendapat Febliza & Fauziah (2020) menyatakan bahwa evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan tujuan merefleksi dan mengetahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.

Aspek kesembilan, siswa menyanyikan lagu daerah/Nasional. Dapat mendorong kepercayaan diri dan menciptakan rasa Nasionalisme terhadap kebudayaan daerah. Sejalan dengan pendapat Dewi & Abdulkarim (2018) bahwa kepercayaan diri merupakan kemampuan yang memungkinkan seseorang untuk mengambil resiko, melakukan sesuatu dengan caranya sendiri sambil tetap bertanggung jawab, bersikap sopan, berjuang untuk sukses, dan mengakui dirinya sendiri kekuatan dan kelemahan.

3. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Hasil penilaian keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran BALOGO menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya. Keterampilan berpikir kritis siswa dari pertemuan 1 hingga 4 memperlihatkan peningkatan yang signifikan karena siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, aktivitas guru mencapai kriteria "Sangat Baik" dan aktivitas siswa mencapai kriteria "Sangat Aktif".

Langkah pertama, keterampilan berpikir kritis siswa dalam bertanya dan menjawab tentang suatu tantangan. Siswa mampu bertanya, menjawab, mengeluarkan pendapat, dan menyimpulkan masalah. Sejalan dengan aktivitas guru pada aspek guru melakukan orientasi permasalahan, aktivitas guru dalam membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran dan aktivitas siswa menjelaskan permasalahan serta menarik kesimpulan.

Langkah kedua, keterampilan berpikir kritis siswa dalam menganalisis masalah. Siswa menganalisis masalah dengan mengumpulkan informasi, mengidentifikasi masalah, mencari solusi dan dapat memecahkan masalah. Sejalan dengan pendapat Brihandika dkk., (2021) berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis situasi yang didasarkan fakta sehingga memperoleh kesimpulan. Sejalan dengan aktivitas guru pada aspek menampilkan video dan aktivitas siswa dalam menarik kesimpulan.

Langkah ketiga, keterampilan berpikir kritis siswa dalam memberikan alternatif solusi tentang masalah. Siswa dapat mengeluarkan pendapat, saran, bertukar pikiran, dan dapat memecahkan permasalahan. Sejalan dengan aktivitas guru dan pendapat dari pada aspek meminta setiap kelompok untuk bekerja sama membahas LKK dan aktivitas siswa bekerja sama mengerjakan LKK dan pendapat Marlina (2019) bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Langkah keempat. keterampilan berpikir kritis siswa dalam menyajikan data. Siswa dapat mengeluarkan ide, menyampaikan informasi, dan menggunakan bahasa yang efektif. Sejalan dengan aktivitas guru memanggil tiap kelompok mempresentasikan hasil pembahasan dan aktivitas siswa mempresentasikan hasil diskusi.

4. Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuan disebabkan guru selalu mendorong siswa untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 dan indikator maksimal secara klasikal $\geq 81\%$. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru untuk mencapai ketuntasan dengan memastikan siswa memahami konsep, memberikan evaluasi dalam kelompok maupun individu, membantu siswa untuk meningkatkan komunikasi melalui presentasi kelompok sehingga berdampak pada hasil belajar siswa untuk mencapai indikator keberhasilan.

Pada ranah kognitif terlihat dari langkah pertama dan kedua, langkah kesepuluh dan kesebelas kombinasi model pembelajaran BALOGO meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Rusmiati (2022) yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan penilaian adalah komponen yang membentuk domain kognitif sehubungan dengan hasil belajar intelektual (Afridzal dkk, 2018).

Pada ranah afektif terlihat dari langkah ketiga dan keempat, langkah kelima dan keenam, dan langkah kedelapan kombinasi model pembelajaran BALOGO dapat meningkatkan percaya diri, tanggung jawab, dan kerjasama siswa. Sejalan dengan

pendapat Hidayat & Jannah (2021) yang menyatakan bekerja sama dapat membangun pemahaman siswa.

Pada ranah psikomotorik terlihat dari langkah kesatu dan keempat, langkah keenam dan kedelapan kombinasi model pembelajaran BALOGO dapat meningkatkan keaktifan, mengidentifikasi, dan mengkomunikasikan siswa. Sejalan dengan pendapat Wulansari dkk., (2019) bahwa ranah psikomotor merupakan tingkah laku yang berkaitan dengan kemampuan bertindak (Handayani, 2019).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V SDN Anatasan Kecil Timur 1 Banjarmasin pada muatan PPKn menggunakan model BALOGO disimpulkan: Aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran BALOGO telah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal dan individual.

Penulis menawarkan beberapa rekomendasi, seperti meminta pendidik menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Kepala sekolah harus mempertimbangkan model ini sebagai sumber daya meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggabungkan berbagai model pembelajaran, pendidik dapat mendorong pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan pencapaian akademik. Konsekuensinya, kepala sekolah harus menggunakan model-model ini sebagai referensi ketika memberikan bimbingan kepada guru, mendorong untuk mengeksplorasi dan menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran yang aktif, kritis, dan hasil siswa yang positif. Bagi siswa, dapat memperbaiki cara belajar, memberikan pengalaman, pemahaman dan mengasah keterampilan berpikir kritis, dan hasil penelitian ini dapat diakses oleh sesama peneliti, memungkinkan untuk menggunakan sebagai referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247.
- Alsaleh, N. J. (2020). Teaching Critical Thinking Skills : Literature Review. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(1), 21-39.
- Ariani, R. F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 422-432.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28165>

- Arumsari, A., Falensi, Y. A., & Santri, D. J. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Biologi Kelas X Di Sma Negeri 1 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 52-64. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v9i1.18353>
- Asaloei, S. I., Wolomasi, A. K., & Werang, B. R. (2020). Work-related stress and performance among primary school teachers. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(2), 352-358. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i2.20335>
- Briliandika, D., Putra, D. A., & Afiani, K. D. A. (2021). Analisis Model Pembelajaran NHT Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Inventa*, 5(1), 16-29. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a2617>
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptorio, A. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 919-927. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/472>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.
- Dewi, N., & Abdulkarim, A. (2018). Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Nasionalisme Siswa (Sekolah Menengah Atas Homeschooling Primagama Palembang). *Jurnal Administrasi Dan Kebijakan Publik*, 8(1), 98-115. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/akp/article/view/1468>
- Djonmiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Eliyah, S., Isnani, I., & Utami, W. B. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Power Point Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *JES-MAT (Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika)*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v4i2.1455>
- Fatimah, Aslamiah, R. P. (2021). Mengembangkan Aktivitas Belajar, Kreativitas Dan Aspek Motorik Halus Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Permainan Puzzle Dan Kegiatan Melipat Pada Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini*, 3(2), 6. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad/article/view/4298/3362>
- Febliza, A., & Fauziah, N. (2020). Keterampilan Berpikir Kritis Calon Guru Kimia sebagai Kesiapan. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 114-127.
- Fiani, R., Sudargo, S., & Kusumaningsih, W. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran ATI Dan CRH Menggunakan Strategi Guided Teaching Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(5), 388-396. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i5.7746>
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229-243. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 18(2), 218-229. <https://doi.org/10.21831/jep.v18i2.41224>
- Hamisa, W., Pratiwi, Y. S., Fijianto, D., & Alfaris, L. (2023). Upaya Mempertahankan Identitas Nasional bagi Generasi Muda di Era Globalisasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 7463-7472. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3008>
- Handayani, R. (2019). Pengaruh lingkungan tempat tinggal dan pola asuh orangtua terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 15-26.

- Hardani, K., Rulyansah, A., Isman, L. M., & Rozi, F. (2023). *Model Problem Based Learning Berbantuan Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Siklus Air*. 01, 1–5.
- Hidayat, A., & Jannah, F. (2021). Implementasi Model Bahimat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Muatan PKN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(November), 31–38.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5–11.
- Hudah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Diskusi Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 24 Indralaya. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 12(2), 42–51. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v12i2.788>
- Jannah, H. & A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Kebebasan Berorganisasi Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Group Investigation (GI), Numbered Heads Together (NHT), Dan Course Review Horay (CRH) Siswa Kelas V Sdn Alalak Tengah 2 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 37–48.
- Julian, R., & Suparman. (2019). Analisis Kebutuhan E-LKPD Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah. *Proceeding of the 1st Steem*, 1(1), 238–243.
- Kaffenberger, M. (2021). Modelling the long-run learning impact of the Covid-19 learning shock: Actions to (more than) mitigate loss. *International Journal of Educational Development*, 81(December 2020), 102326. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2020.102326>
- Kristen, U., Wacana, S., & Tengah, J. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MODEL. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 257–267. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/357>
- Kurniawan, N. A., Hidayah, N., & Rahman, D. H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(3), 334–338. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i3.14579>
- Mardhiyah, D. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 71(1), 63–71.
- Marlini. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 277–289.
- Mutiara, F. B., Komikesari, H., & Asiah, N. (2019). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay (CRH) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Effectiveness Of Cooperative Model Type Course Review Horay (CRH) Towards Students ' Learning. *Joiurnal of Science and Mathematics Education*, 02(1), 116–122.
- Noorhapizah, Nur, alim, Akhmad Riandy Agusta, Z. A. F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Keterampilan Membaca Pemahaman Dalam Menemukan Informasi Penting Dengan Kombinasi Model Directed Inquiry Activity (Dia), Think Pair Share (TPS) Dan Scramble Pada Siswa Kelas V Sdn Pemurus Dalam 7 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5.
- Nuraini. (2022). Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) Berlandaskan Merdeka Belajar bagi Guru SD. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 147–152. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v6i2.4009>
- Nurbaya, Y., & Samsudin, A. (2022). Penggunaan model problem Based Learning untuk Meningkatkan kemampuan pemahaman kpk Dan Fpbsiswasekolah dasar Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 3268–3280.

- Nureva, & Wulandari, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay (CHR) Terhadap Hasil Belajar Siswa*, 4(1), 15–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.25217/ji.v4i1.480>
- Pendy, A., & Mbagho, H. M. (2021). Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 165–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.542>
- Puspitasari, N. I., Rinanto, Y., & Widoretno, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik melalui Penerapan Model Group Investigation. *Bio-Pedagogi*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v8i1.35544>
- Rusmiati, N. M. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas VI Melalui Metode Diskusi Kelompok Kecil. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 36–42. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45486>
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Simanjuntak, M. F., & Sudibjo, N. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah [Improving Students' Critical Thinking Skills and Problem Solving Abilities Through Problem-Based Learning]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(2), 108. <https://doi.org/10.19166/johme.v2i2.1331>
- Simaremare, J. A., & Thesalonika, E. (2021). Penerapan Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 113–133. <https://doi.org/10.46244/tunاسبangsa.v8i2.1642>
- Susilowati, Y., & Sumaji. (2020). Interseksi Berpikir Kritis Dengan High Order Thinking Skill (Hots) Berdasarkan Taksonomi Bloom. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 5(2), 62–71. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v5i2.2850>
- Syafriani, Y., Ramadhani, S., Harahap, F. A., Zuraira, T., & Sari Fadilla, A. (2022). Peran dan Tugas Guru dalam Manajemen Kurikulum. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 572–575. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2752>
- Syafruddin, I. S., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis: Studi Kasus pada Siswa MTs Negeri 4 Tangerang. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(2)(2), 89–100. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SJME/article/view/9436>
- Vita, Y., & Wahjudi, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Group to Group Exchange (GGE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga Pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar di SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07(02), 248–253.
- Wahyudi, M. D. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. *Journal of Community Service*, 1(2), 34–38.
- Wahyudi, M. D., & Tripuspitaningrum, G. (2018). *Improving Students Learning Outcome Using Group Investigation Model Combined with Think Pair Share and Course Review Horay*. 274(32), 142–146. <https://doi.org/10.2991/iccite-18.2018.32>
- Wulansari, B., Hanik, N. R., & Nugroho, A. A. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) disertai Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tawang Sari. *Journal of Biology Learning*, 1(1), 47–52. <https://doi.org/10.32585/.v1i1.250>

- Yanti, N. M. D. T., Jayanta, I. N. L., & Suarjana, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 463–471. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27462>
- Yulianti, E., & Astimar, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 352. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10457>

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL REALITY (VR) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATERI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Syailin Nichla Choirin Attalina*¹, Abdullah Efendi², Nihlatun Niswah³, Vannesa Almayra Nugroho⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FTIK Unisnu Jepara

* Corresponding Author: syailin@unisnu.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : Dec 28, 2023

Revised : Jan 17, 2024

Accepted : Feb 23, 2024

Available online : Feb 29, 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Virtual Reality, Kemampuan Pemahaman Materi

Keywords:

Learning Media, Virtual Reality, the ability to understand material.

ABSTRAK

Kurikulum Merdeka mendorong guru terampil dalam memanfaatkan teknologi yang bertujuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Berfokus pada elemen penting Kurikulum Merdeka salah satunya literasi dasar diantaranya yaitu literasi digital. Faktanya, para guru SD belum melek teknologi dan belum mahir dalam menggunakan aplikasi-aplikasi terkini yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Urgensi penelitian yaitu di latar belakang oleh hasil belajar siswa yang rendah karena kurang maksimal dalam memahami materi, hal ini harus diatasi sebagai upaya peningkatan kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman materi sebelum dan sesudah

penerapan media pembelajaran berbasis Virtual Reality dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Virtual Reality dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain metode penelitian group pretest-posttest. yaitu kelompok eksperimen diberikan *pretest* sebelum perlakuan, kemudian selanjutnya diberikan *posttest* setelah perlakuan Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis virtual reality yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS SD materi "ada apa saja di bumi kita" efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji paired sample test yang memperoleh hasil sig $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis virtual reality (VR) efektif dalam meningkatkan pemahaman materi.

ABSTRACT

The Merdeka Curriculum encourages skilled teachers in utilizing technology that aims to improve the quality of learning in schools. Focusing on important elements of the Independent Curriculum, one of which is basic literacy, including digital literacy. In fact, elementary school teachers are not technologically literate and are not proficient in using the latest applications that can be used in making learning media. The urgency of research is in the background of low student learning outcomes due to lack of maximum understanding of the material, this must be overcome as an effort to improve student cognitive. This study aims to determine the ability to understand material before and after the application of Virtual Reality-based learning media and to determine the effectiveness of Virtual Reality-based learning media in improving the comprehension ability of elementary school students. This study uses a quantitative approach with the type of experimental

research using the design of the pretest-posttest group research method. that is, the experimental group was given a pretest before treatment, then given a posttest after treatment The results showed that virtual reality-based learning media applied in elementary science learning material "there is anything on our earth" can effectively increase student understanding. This is shown from the paired sample test results that obtain sig results of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that virtual reality (VR)-based learning media is effective in increasing material understanding.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan suatu keadaan yang tidak akan bisa kita hindari pada era industry saat ini. Hal ini memunculkan pengaruh yang kompleks pada berbagai aspek bidang kehidupan yang terus berevolusi dari masa ke masa seiring berkembangnya teknologi. Globalisasi terintegrasi secara tidak langsung dengan system Pendidikan di Indonesia dampak yang diciptakan terhadap system Pendidikan di Indonesia terklafikasi menjadi dampak positif dan negative. Dengan hal ini Globalisasi semakin membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan, seperti pendidikan, sosial, ekonomi, hukum, politik dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Ilmu Pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh di berbagai bidang khususnya di bidang pendidikan, perkembangan teknologi dari masa ke masa menjadi lebih canggih didasarkan inovasi dan kreatifitas sekarang. Dalam pendidikan, teknologi digital menjadi alat untuk mempermudah proses belajar mengajar antar guru dan murid. Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi e-learning yang semakin memudahkan proses pendidikan. Pengajar dapat menciptakan banyak ide dan gagasan secara luas dalam mengajar. Kemajuan IPTEK dibidang pendidikan melalui Media pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan dan menambah kualitas dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, namun dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. (Nurfadhillah et al., 2021).

Media berasal dari Bahasa latin "medius" yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mengartikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dibicarakan, dan dimanipulasi. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang berfungsi untuk menerima dan memproses informasi berupa alat grafis, fotografis, maupun elektronik (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran adalah

alat bantu pendidikan untuk menyampaikan informasi pelajaran yang dapat merangsang dan menarik minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Harahap et al., 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rahmi & Samsudi, 2020). Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Secara umum, media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Sedangkan Satrianawati menjelaskan media pembelajaran terdiri dari 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan media multimedia. Media visual merupakan media yang dapat dilihat, media audio merupakan media yang dapat didengar, media audiovisual merupakan media yang dapat dilihat dan di dengar, sedangkan media multimedia merupakan media yang didalamnya mencakup semua aspek, seperti internet, *e-learning*, termasuk *virtual reality* (Satrianawati, 2018).

Tidak sedikit sekolah yang memiliki banyak media namun para guru tidak memanfaatkannya. Para guru lebih menyukai mengajar dengan cara tradisional yakni menggunakan media seadanya, guru menjelaskan materi, siswa mencatat dan mengingat materi, lalu menuangkannya saat ujian (Wahyu et al., 2020). Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap materi yang tampak alami dan buatan di Kelas 5, diperoleh data rata-rata nilai ulangan harian sebesar 67 poin dan tingkat ketuntasan KKM sebesar 39% (15 dari 38 siswa) dan 61% (38 23 siswa). siswa) tidak tuntas KKM. KKM yang ditentukan adalah 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 5 pada materi kenampakan alam dan buatan masih rendah. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat tradisional, guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa didukung penggunaan berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan meningkatkan kemampuan pemahaman materi. Peningkatan kemampuan pemahaman materi salah satunya dapat diupayakan dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa dalam memvisualisasikan topik-topik yang abstrak dan menjadikannya lebih nyata dan konkrit, sehingga meningkatkan pemahaman siswa dan pengalaman belajar yang bermakna (Supriyono, 2018). Media pembelajaran juga dapat memberikan penyajian data yang

kredibel dan menarik, memudahkan pengambilan kesimpulan, dan memadatkan informasi (Sapriyah, 2019).

Peneliti telah menggunakan media pembelajaran virtual reality (VR), yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyajikan informasi dalam format yang lebih nyata dan menarik (Pandita & Stevenson Won, 2020). Media dengan teknologi Virtual reality (VR) ini dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam meningkatkan pemahaman materi siswa tingkat sekolah dasar (Rosdayanti, 2021). Keunggulan dari media berbasis Virtual reality (VR) ini yaitu memungkinkan siswa untuk dapat berinteraksi secara nyata dengan lingkungan virtualnya, dimana hal tersebut mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Wulandari et al., 2022). Dengan menghadirkan dunia virtual yang realistis, VR mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. VR memberikan kesempatan siswa untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan objek, tempat, atau konsep yang sulit diakses secara langsung dalam kehidupan nyata (Abror et al., 2018). Namun, walaupun VR menawarkan potensi besar dalam meningkatkan kecakapan siswa sekolah dasar dalam memahami materi, dan perlu adanya penelitian lebih lanjut guna mengetahui keefektifitas penggunaan media pembelajaran ini.

Virtual reality (VR) itu sendiri merupakan sebuah teknologi berbasis komputer yang memberikan ruang bagi penggunanya dapat berinteraksi secara maya dan seolah-olah memasuki dunia nyata (Musril et al., 2020). Virtual reality (VR) merupakan media pembelajaran interaktif yang memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk terlibat dalam lingkungan yang diciptakan secara maya seakan-akan nyata (Supriadi & Hignasari, 2019). Virtual reality (VR) memberikan kesan bagi pengguna untuk berinteraksi terhadap suatu lingkungan dimana perangkat komputer mensimulasikannya sehingga pengguna secara tidak sadar akan berimajinasi masuk ke dalam lingkungan tersebut (Tamara et al., 2022). Dengan virtual reality (VR) pengguna seolah-olah dibawa masuk ke dimensi lain yang menyerupai bentuk asli objek yang digambarkan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar penggunaan media Virtual reality (VR) di kelas eksperimen yaitu 9,50 sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 6,74 (Sukaryawan et al., 2019). Sejalan dengan itu, penelitian lain menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata bagi anak yang diberikan media VR dengan yang tidak diberikan (Dwariani et al., 2020). Dimana t_{tabel} lebih kecil 2,359 dibandingkan t_{hitung} 3,968. Sehingga peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul "Efektivitas

Media Pembelajaran Berbasis Virtual reality (VR) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar”.

Media virtual reality (VR) (VR) merupakan gabungan dari perangkat keras yang dikombinasikan dan digunakan untuk memperoleh hasil simulasi tentang lingkungan. Kawasan yang dihasilkan merupakan replica tiruan dari kawasan yang dihasilkan merupakan replica atau tiruan dari Kawasan yang sebenarnya dengan pengaturan tiga dimensi, gambar dan suara (Sinambela, et al., 2018). Virtual reality (VR) (VR) merupakan satu media yang memberikan dampak pada pengguna dalam merasakan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi pada suatu media. Media ini diposisikan sebagai pelengkap pada pembelajaran dalam kelas yang bersifat daring, tetapi tidak membatasi kemungkinan bisa juga diterapkan dalam pembelajaran yang bersifat luring. Pengembangan media virtual reality (VR) memanfaatkan aplikasi unity yang berguna untuk membuat kawasan virtual yang diharapkan. Media virtual reality (VR) ini bisa diakses dengan mudah lewat youtube asalkan tersambung dengan jaringan internet (Pratama, 2018)

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dan jenis penelitian ini yaitu kuantitatif jenis eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui bagaimana perlakuan tertentu berdampak pada kondisi yang dapat dikendalikan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini melibatkan populasi kelas 5 SDN Tahunan. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. desain penelitian ini menggunakan satu kelompok pretest-posttest, artinya kelompok eksperimen diberikan pretest sebelum perlakuan dan kemudian diberikan posttest setelah perlakuan. Sebelum instrumen digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, uji validitas dilakukan, yang menunjukkan hasil perhitungan r hitung lebih besar dari r tabel sebesar 0,387, dan uji reliabilitas menunjukkan hasil 0,65. Instrument penelitian dinyatakan valid dan kredibel berdasarkan hasil perhitungan. Selanjutnya, perlakuan diterapkan pada satu kelompok eksperimen yang tidak disertai dengan kelompok kontrol. Secara sederhana diagram desain penelitian ditunjukkan pada gambar berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	x	O ₂

Keterangan :

O₁ : Pemberian Tes Awal

X : Perlakuan, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis virtual reality (VR)

O₂ : Pemberian Tes Akhir

Proses penelitian eksperimen meliputi: 1) memilih topik penelitian; 2) membuat masalah dan hipotesis penelitian; 3) menentukan jenis dan desain eksperimen; 4) merencanakan dan menjalankan penelitian; 5) menganalisis hasil dan menguji hipotesis penelitian; dan 6) membuat kesimpulan tentang seberapa efektif virtual reality (VR) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui teknik tes dan instrumen penelitian berupa lembar soal evaluasi. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran berbasis virtual reality (VR) dalam meningkatkan pemahaman siswa. Analisis data dilakukan dengan menganalisis seberapa baik siswa memahami materi. Uji prasyarat meliputi Uji Normalitas dan Homogenitas. Uji Hipotesis menggunakan 1) uji N-gain untuk menentukan apakah kemampuan pemahaman materi lebih baik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Virtual reality (VR) dan 2) uji t untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran berbasis Virtual reality (VR) dalam meningkatkan pemahaman materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian ini yaitu kelas 5 SDN 2 Tahunan sebanyak 4x pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pretest guna mengetahui kemampuan pemahaman awal siswa terhadap materi "ada apa saja di bumi kita?". pertemuan kedua dan ketiga, diberikan tindakan (treatment) kepada siswa menggunakan media berbasis virtual reality (VR) untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pada pertemuan terakhir, diberikan posttest kepada siswa untuk mengetahui adanya pengaruh dari treatment yang diberikan melalui penggunaan media berbasis virtual reality (VR).

Hasil pretest menunjukkan data nilai rata-rata yakni 51,875 dimana nilai tertinggi 70, nilai terendah 20. siswa yang tuntas KKM terdapat 3 (19%) dan tidak tuntas KKM terdapat 13 (81%). Setelah dilakukan pretest, peneliti memberikan treatment sebanyak 2 kali dengan menerapkan proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran virtual

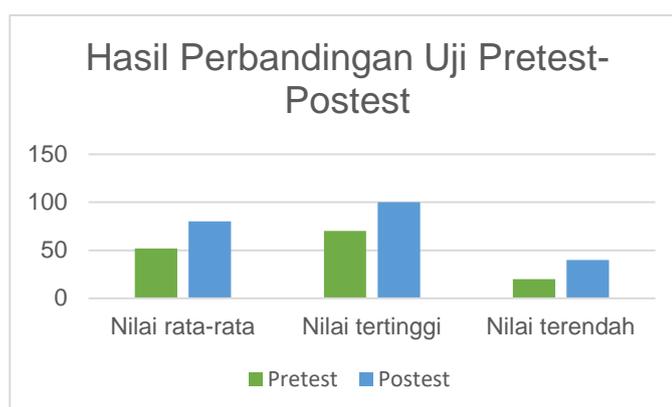
reality (VR). Pada treatment ini, siswa difasilitasi untuk mencoba menggunakan media berbasis virtual reality (VR) secara langsung untuk memberikan pengalaman yang bermakna. Selanjutnya, postest dilakukan guna mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi "ada apa saja di bumi kita?". nilai rata-rata pada postest yaitu 80 dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 40, sedangkan siswa yang tuntas KKM adalah 13 (81%) dan tidak tuntas KKM yaitu 3 (19%).

Perolehan nilai pretest dan postest dari pemberian treatment dalam penelitian dapat direkap pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Perbandingan hasil pretest-postest

	Pretest	Postest
Rata-rata	51,875	80
Nilai tertinggi	70	100
Nilai terendah	20	40
Tuntas KKM	3 (19%)	13 (81%)
Tidak tuntas KKM	13 (81%)	3 (19%)

Dari tabel di atas dapat digambarkan pada bagan berikut :



Gambar 1. Diagram Perbandingan Pretest-Postest

Diagram batang di atas menjelaskan bahwa perolehan nilai rata-rata, nilai tertinggi dan nilai terendah pada pretest dan postest menunjukkan adanya perbedaan dan mengalami peningkatan.

Setelah dilakukan analisis perbedaan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data. Uji normalitas dilakukan guna mendeskripsikan data apakah berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas yang diperoleh dengan nilai signifikansi $\alpha = 5\% = 0,05$. Pada hasil pretest yakni $0,215 > 0,05$ memiliki arti bahwa H_0 diterima dan berdistribusi normal. Sedangkan hasil postest yakni $0,230 > 0,05$ artinya H_0

diterima dan berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji normalitas Shapiro wilk dengan bantuan SPSS yang dihasilkan.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.252	16	.200	.853	16	.215
POSTEST	.252	16	.195	.855	16	.230

Selanjutnya, dilakukan perhitungan uji homogenitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.208	1	30	.281

Berlandaskan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai sig. sebesar 0,281. Hasil ini menunjukkan $0,281 > 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan hasil pretest dan posttest memiliki varian yang sama/homogen.

Efektivitas media pembelajaran berbasis realitas diukur melalui uji paired sample t-test yang dilakukan dengan bantuan SPSS. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi media pembelajaran berbasis realitas terhadap kemampuan pemahaman materi adalah $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis virtual reality (VR) terhadap kemampuan pemahaman materi memiliki signifikansi. Berikut hasil perhitungannya:

Tabel 5. Hasil Uji paired samples T-test

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 PRET EST - POST EST	-2.75000E1	23.52304	5.8807	-40.0345	-14.96546	-4.676	15	.000

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi media pembelajaran berbasis virtual reality (VR) terhadap kemampuan pemahaman materi yaitu 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis virtual reality (VR) terhadap kemampuan pemahaman materi memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0

ditolak dan Ha diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis virtual reality (VR) efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman materi siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Virtual reality (VR) efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Penggunaan virtual reality (VR) dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa mengalami pengalaman yang signifikan yang membantu mereka memahami topik. Selain itu, virtual reality (VR) juga dapat memungkinkan siswa melakukan tes langsung, meningkatkan keterlibatan dan keinginan mereka untuk belajar.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Virtual reality (VR) secara efektif dapat meningkatkan kemampuan pemahaman materi siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media virtual reality (VR) dapat membantu perkembangan psikomotorik dan kognitif siswa serta mempercepat pemahaman mereka tentang materi pembelajaran (Santosa, 2015). Hasil penelitian lain yang dilakukan (Aini et al., 2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran virtual reality (VR) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji lapangan dengan taraf signifikansi $0,096 > 0,05$. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan lain, media pembelajaran berbasis virtual reality (VR) dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media virtual reality (VR) dalam proses pembelajaran perlu diterapkan lebih luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran virtual reality (VR) tepat digunakan dalam pembelajaran di kelas yang butuh menghadirkan contoh yang riil (nyata) supaya peserta didik bisa memahami materi (Tsaqib, 2022). Media pembelajaran virtual reality (VR) juga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar karena dengan video virtual reality (VR) memungkinkan siswa melihat lingkungan susunan tata surya yang ada. (Mambu et al., 2019).

Pembelajaran berbasis virtual reality (VR) sejatinya telah mulai dikenalkan untuk membantu permasalahan di segala ranah, khususnya upaya pengenalan dan kegiatan pembelajaran terhadap sebuah objek. Hal ini didukung oleh teori yang disampaikan oleh Randi yang menyatakan bahwa media virtual reality (VR) mudah digunakan, memberikan informasi yang lebih baik, menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan serta membantu meningkatkan pemahaman siswa (Randi, 2017). Abror (2018) menjelaskan bawasannya pada hakikatnya melalui dengan dilahirkannya teknologi Virtual reality (VR) ini sangatlah membantu manusia untuk merasakan berada di tempat

dengan sensasi seperti nyata dengan tampilan secara keseluruhan dan memudahkan dalam mengetahui berbagai macam objek apa saja yang ada secara jelas dan nyata.

Perkembangan media pembelajaran berbasis visual, audio dan multimedia serta pemanfaatan virtual reality (VR) dan augmented reality dalam proses belajar mengajar hingga saat ini masih dikembangkan oleh para ahli dan peneliti. Hal ini dilakukan supaya tercipta proses belajar yang mengedepankan aspek efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar. Virtual reality (VR) merupakan bagian penting dari computer khususnya multimedia yang sekarang ini menjadi trend dalam proses belajar mengajar di masa depan serta juga merupakan strategi proses belajar yang baru pada bidang teknologi pendidikan untuk mempelajari sebuah sistem teknologi yang tepat untuk dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis teknologi virtual reality (VR) bahwa sejatinya dalam membantu berbagai permasalahan atau kendala di segala ranah, khususnya upaya pengenalan proses pembelajaran pada objek tertentu saja. Di mana hasil yang diperoleh dari penelitian Zakiyan (2017) bahwa proses pembelajaran dengan mengimplementasikan virtual reality (VR) selalu memperoleh respon dan antusias yang bagus dari peserta didik, dibandingkan dengan media pembelajaran yang konvensional. Selain itu, proses pembelajaran secara kontekstual dapat dilaksanakan secara *easy, applying, lesson, interesting, transferring*, serta aktual. Maka dari itu, kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi atau bisa dipahami sebagai suatu kegiatan belajar mengajar melalui media pembelajaran. Dapat dikatakan hak tersebut terjadi bila terdapat sebuah komunikasi antara pendidik dengan peserta didik melalui sebuah platform media pembelajaran (Adha, 2010; Perdana & Adha, 2020; Sinduningrum, 2020). Akan tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa proses kegiatan komunikasi ini terjadi setelah adanya reaksi feedback dari peserta didik. Oleh karena itu, banyak para ahli yang menjelaskan media pembelajaran sebagai sebuah sarana untuk menyampaikan pesan/informasi yang penting kepada peserta didik.

Selain itu, investigasi terkait efektivitas penggunaan virtual reality (VR) sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan hasil akhir pembelajaran yang menggunakan media virtual reality (VR). Hal ini akan memberikan sumbangsih yang penting serta dampak yang positif upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses kegiatan belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran berbasis virtual reality (VR) mulai dikenal sebagai media yang berfungsi membantu memecahkan masalah di segala bidang, khususnya upaya mempersepsi dan mengenali suatu objek dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh teori yang menyatakan bahwa media virtual reality (VR) mudah untuk digunakan, dapat memberi informasi yang lebih baik, menarik sehingga membuat siswa tidak bosan, dan mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya. Pada dasarnya hadirnya teknologi Virtual reality (VR) ini sangat membantu orang untuk merasa berada di suatu tempat yang terasa nyata secara keseluruhan dan memudahkan untuk mengetahui berbagai objek dengan jelas dan nyata.

Berikut kesimpulan dari penelitian yaitu :

1. Analisis kebutuhan sebagai studi pendahuluan dilaksanakan di SD 2 Tahunan untuk mengetahui kondisi kelas. Analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara. Hasil menunjukkan bahwa guru masih melaksanakan pembelajaran bersifat konvensional dan minim penggunaan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman materi sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa belum maksimal
2. Solusi yang diberikan oleh peneliti dalam mengatasi permasalahan dari analisis kebutuhan yaitu media pembelajaran berbasis *virtual reality*.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman materi, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata pretest 51,875 dan posttest 80.
4. Penggunaan media pembelajaran berbasis *virtual reality* efektif terhadap kemampuan materi, hal ini dibukti dari hasil uji t yang memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$.

Saran hasil penelitian yang berupa media pembelajaran ini sebaiknya diterapkan oleh siswa secara rutin untuk mendorong minat siswa dalam memahami materi

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, M., Susilana, R., & Fathoni, T. (2018). Penggunaan Media Grazier Aerial Sky Virtual reality (VR) Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Edu-technology*, 2(1), 29-34.
- Adha, M. M. (2010). Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kecakapan Warga Negara Pada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 1 (8): 44-52.
- Aini, N. N., Azizah, M., Rofi, R., Bekti, S., & Thohir, M. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual reality (VR) terhadap Hasil Belajar Siswa pada

- Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 267-275.
<https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8611>
- Dwariani, M. T., Sugihartini, N., & Santyadiputra, G. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Mamalia Laut Berbasis Virtual reality (VR) Terhadap Prestasi Belajar Anak Kelompok B di TK Negeri Banjar. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, 4(1), 39-46.
- Mambu, J. Y., Wahyudi, A. K., & Hezky, G. (2019). "Jump": Game Simulasi Olahraga Berbasis Virtual reality (VR) Dengan Sensor Accelerometer. *Nutrix Journal*, 3(2)
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual reality (VR) Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83-95.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Pandita, S., & Stevenson Won, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Virtual reality (VR) (VR) di Perpustakaan. *Technology and Health*, 2017, 129-148.
<https://doi.org/10.1016/b978-0-12-816958-2.00007-1>
- Perdana, D. R., Adha, M. M. 2020. Implementasi Blended Learning untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8 (2): 89-101.
- Randi, A. (2017). *Skripsi : Pemanfaatan Teknologi Virtual reality (VR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sistem Tata Surya*. Makassar:Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Pratama, R. A., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2018). Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(6), 771-777.
- Rosdayanti, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Motion Graphic Pada Materi Alat Indra Manusia. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Santosa, A., Noviandi. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality, 1-9
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sinambela, M. B. W., Soepriyanto, Y., & Adi, E. P. (2018). Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 7-12
- Sinduningrum, E., dkk. 2020. Pembuatan Media Pembelajaran Merakit Pc (Personal Computer) Dengan Virtual reality (VR) Menggunakan Aplikasi Mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Sukaryawan, I. M., Sugihartini, N., & Pradnyana, I. M. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Virtual reality (VR) Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Pada Tema Pengenalan Binatang Buas. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1), 118.
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16978>
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual reality (VR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1), 578-581. <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *EDUSTREAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, II, 43-48.

- Tamara, E. U., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2022). Implementasi Teknologi Virtual reality (VR) Pada Media Pembelajaran Animasi 3D. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 1(3), 1.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107-112. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Wulandari, T. D., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual reality (VR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Di Abad 21: Review Artikel. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 106-115.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/1343%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/download/1343/855>
- Zakiyan, N.Z., dkk. 2017. Perancangan Media Pembelajaran Virtualisasi Masjidil Haram Dengan Virtual reality (VR) (VR). In *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*.

PENGARUH MEDIA *POP-UP BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI EKOSISTEM DI KELAS V SD NEGERI 1 BEUREUNUEN

Nazhirah*¹, Israwati², Tursinawati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia

* Corresponding Author: nazhirah2019@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : Dec 04, 2023

Revised : Jan 10, 2024

Accepted : Feb 24, 2024

Available online : Feb 28, 2024

Kata Kunci:

Media *Pop-Up Book*, Hasil Belajar materi ekosistem

Keywords:

Pop-Up Book Media, Learning Results for ecosystem material

ABSTRAK

Pembelajaran yang berpusat kepada guru yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran IPA khususnya materi ekosistem disebabkan guru jarang menggunakan media yang sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang di peroleh peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan mendasar yang muncul adalah sejauh mana penggunaan media *Pop-Up Book* dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekosistem. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan dengan menyelidiki pengaruh media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah Terdapat Pengaruh Media *Pop-Up Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi

Ekosistem Di Kelas V SD Negeri 1 Beureunuen". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar materi ekosistem di kelas V SD Negeri Beureunuen. Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Beureunuen, populasi penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas VC sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Pengujian hipotesis dengan menggunakan *Independent Sampe T-Test* dan di peroleh taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 di tolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem di kelas V SD Negeri 1 Beureunuen.

ABSTRACT

Teacher-centered learning causes low student learning outcomes in science subjects, especially ecosystem material, because teachers rarely use media that suits students' needs. This can be seen from the learning outcomes obtained by students who do not reach the Minimum Completeness Criteria (KKM). The fundamental problem that arises is the extent to which the use of Pop-Up Book media can influence students' understanding of ecosystem concepts. Therefore, this research is directed at filling the knowledge gap by investigating the influence of Pop-Up Book media on student learning outcomes. By starting from this problem, this research seeks to contribute to the development of more innovative and relevant learning strategies for ecosystem materials, as well as

providing a foundation for the development of learning media that can improve the quality of education. The formulation of the problem in this research is "Is there an influence of Pop-UpBook media on student learning outcomes on ecosystem material in class V of SD Negeri 1 Beureunuen". This research uses a quantitative approach to experimental methods with a Quasi Experimental Design research type with a Nonequivalent Control Group Design research design. This research was conducted at SD Negeri 1 Beureunuen which is located on Jln. Tanjong Beureunuen Flower, Jojo, Mutiara Timur District, Pidie Regency, Aceh. With the postal code 24175, the population of this study is the VA class as the experimental class with 20 students and the VC class as the control class with 20 students. Testing the hypothesis using the Independent Sample T-Test and obtaining a significance level of 0.05 indicates that the significance value is 0.000. Because the significance value is $0.000 < 0.05$, H_0 is rejected. This shows that there is an influence of Pop-Up Book media on student learning outcomes in ecosystem material in class V of SD Negeri 1 Beureunuen.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang utama, adanya komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa secara interaktif sebagai upacara mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Proses pembelajaran dilakukan untuk membantu individu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang sudah dimilikinya. Kegiatan belajar mengajar melibatkan interaksi antara guru atau fasilitator dengan peserta didik atau siswa, serta dengan lingkungan belajar yang ada. Dalam pembelajaran di sekolah, guru berkewajiban untuk mengembangkan kurikulum yang telah ditetapkan standar pendidikan dan memilih metode pengajaran yang efektif untuk diaplikasikan ketika mengajar siswa. Guru juga harus memahami kemampuan dan kebutuhan individu siswa dalam mempelajari materi dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu mereka meningkatkan kemampuan belajar.

IPA adalah ilmu pengetahuan yang mengamati alam dan fenomena alamiah yang terjadi di sekitar kita yang disusun berdasarkan hasil observasi dan percobaan manusia. Dengan mempelajari IPA, siswa dapat mengetahui dan merasakan fenomena yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. IPA merupakan mata pelajaran wajib di SD, namun di SD materi pelajaran IPA masih tergolong sulit untuk dipahami oleh siswa. Salah satunya pada materi komponen ekosistem yang terdapat di kelas V. Ekosistem merupakan interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya yang saling bergantung satu sama lain. Menurut Ernawati, (2021) ekosistem merupakan lingkungan tempat hidup makhluk hidup. Ekosistem memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga keseimbangan alam dan mendukung kehidupan di Bumi. Faktor yang menyebabkan

siswa kesusahan dalam memahami materi ekosistem yaitu, siswa termasuk usia tahap operasional konkret, proses pembelajaran ekosistem diajarkan secara abstrak, keterbatasan pengalaman siswa di alam liar atau dalam berinteraksi dengan ekosistem secara langsung, sehingga siswa kurang dalam memahami konsep materi tersebut. Oleh karena itu pembelajaran IPA sebaiknya dirancang semenarik mungkin agar siswa dapat lebih memahami mata pelajaran tersebut dengan menggunakan media pembelajarana.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik pada pelajaran IPA sangat penting karena dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep ilmiah yang kompleks. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat diraba, didengar, dibaca, dilihat, atau dibicarakan, serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan (Nurfadillah, 2021). Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan dalam menyelesaikan masalah dan pengambilan keputusan. Hal ini sangat penting dalam pelajaran IPA karena banyak konsep yang memerlukan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada siswa dan guru kelas V di SD Negeri 1 Beureunuen yang masih menerapkan kurikulum 2013, diketahui beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran IPA khususnya pada materi ekosistem disebabkan guru jarang menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang mengobrol dengan temannya dan kurang memperhatikan guru menjelaskan materi yang menyebabkan siswa kurang mengerti konsep materi yang dicapai bahkan jenuh dan tidak tertarik untuk belajar. Banyaknya teks yang disediakan dalam bentuk paragraf dan jarangya penggunaan ilustrasi membuat siswa enggan untuk belajar. Sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik yang tidak tuntas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 72. Dari masalah tersebut peneliti tertarik ingin meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan sebuah media, media disini yang akan digunakan yaitu media pembelajaran *Pop-up Book*.

Menurut Bluemel dan Taylor (Ainiyah, dkk. 2022) *Pop-up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya. Media *Pop-up Book* menggunakan elemen 3D yang menarik untuk memikat perhatian siswa. Selain itu, elemen ekosistem yang muncul ketika di buka dapat membuat konsep menjadi lebih nyata, hal ini yang akan memberikan pengalaman tangan dan membuat siswa terlibat

aktif dalam proses belajar. Media *Pop-up Book* dapat mempengaruhi pemahaman siswa dan menawarkan kepada siswa pengalaman belajar yang unik, partisipatif, antusiasme, sehingga merangsang imajinasi siswa untuk berpikir kreatif tentang konsep ekosistem dibandingkan dengan metode konvensional. Media pembelajaran *Pop-up Book* mempunyai daya tarik visual yang tinggi dan mampu menarik minat pembaca, terutama anak-anak. Dengan tampilan gambar tiga dimensi yang bergerak dan interaktif, buku ini dapat membantu meningkatkan minat membaca pada materi ekosistem. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Adi Widya (2021) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan media *Pop-up Book* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis *Quasi Eksperiment Design*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Beureunuen yang berlokasi di Jln kembang Tanjong Beureunuen, Jojo, Kecamatan Mutiara Timur, Kabupaten Pidie. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 1 Beureunuen. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2021). Prosedur pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan teknik *random sampling*. Adapun sampel dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas V-A sebagai kelas eksperimen sebanyak 20 orang (laki-laki 10 orang dan perempuan 10 orang) dan kelas V-C sebanyak 20 orang (laki-laki 11 orang dan perempuan 9 orang) sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data melalui tes yang berjumlah 20 soal pilihan ganda mengenai materi ekosistem. Tes dilakukan dengan diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan yang bertujuan untuk menguji hasil belajar siswa. Nilai yang didapatkan dari hasil tes inilah yang diambil sebagai data. Hasil tes tersebut akan dimuat dalam uji validitas dan reabilitas dari soal tersebut. Data yang diperoleh di analisis dengan menggunakan uji t pada taraf *signifikansi* 5%, tingkat kepercayaan 95%. Maka penelitian dengan bantuan *IBM SPSS Statistics Version 22 For Windows*. Menurut Jonathan Sarwono (blog Furqan. 2021), “SPSS atau *Satistical Product and Service Solutions* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk melakukan perhitungan statistik dengan menggunakan program komputer”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VA dan VC pada materi ekosistem di SD Negeri 1 Beureunuen. Data didapatkan dari hasil tes yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) proses pembelajaran pada materi ekosistem. Penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan.

Pada pertemuan ke-1 peneliti memberikan soal *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilanjutkan dengan proses pembelajaran tentang pengertian ekosistem, komponen abiotik dan biotik, dan jenis makanan hewan. Pertemuan ke-2 peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran tentang jenis-jenis ekosistem dan jenis hewan (herbivora, karnivora, dan omnivora) berdasarkan makanannya. Pertemuan ke-3 peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran tentang daur hidup hewan dan memberikan *posttest*.

Kriteria ketuntasan minimal (kkm) pembelajaran IPA yang ditetapkan oleh sekolah adalah 72. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen 44,25 dan kelas kontrol 43,50, sehingga didapati bahwasanya nilai di kedua kelas tidak tuntas. Nilai *posttest* yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen 84,75 dan nilai *posttest* pada kelas kontrol 60,25 dilihat dari nilai rata-rata yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat kita ketahui bahwasannya nilai *posttest* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dan melebihi nilai kriteria ketuntasan minimal (kkm). Sedangkan kelas kontrol juga mengalami peningkatan akan tetapi tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (kkm) yang telah ditetapkan sekolah. Adapun data yang terkumpul dapat dilihat sebagai berikut.

Data penelitian hasil belajar siswa pada materi ekosistem

Data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan awal dan akhir. Tes yang diberikan kepada peserta didik berupa soal pilihan ganda tentang materi cahaya yang terdiri dari 20 butir soal dengan skor maksimal 100. Data hasil belajar peserta didik kelas VA dan VC SD Negeri 1 Beureunuen disajikan pada tabel 4.1 dan 4.2 berikut.

Tabel 1. nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1.	Siswa 1	45	85
2.	Siswa 2	30	75
3.	Siswa 3	70	100

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
4.	Siswa 4	30	75
5.	Siswa 5	35	75
6.	Siswa 6	30	80
7.	Siswa 7	50	100
8.	Siswa 8	40	85
9.	Siswa 9	40	90
10.	Siswa 10	30	60
11.	Siswa 11	40	85
12.	Siswa 12	55	95
13.	Siswa 13	75	100
14.	Siswa 14	40	85
15.	Siswa 15	45	75
16.	Siswa 16	40	85
17.	Siswa 17	45	80
18.	Siswa 18	35	75
19.	Siswa 19	45	90
20.	Siswa 20	65	100
Total nilai		885	1695
Nilai rata- rata		44,25	84,75

Sumber : data hasil penelitian siswa materi ekosistem

Tabel 2. nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1.	Siswa 1	30	50
2.	Siswa 2	30	55
3.	Siswa 3	35	75
4.	Siswa 4	30	60
5.	Siswa 5	45	55
6.	Siswa 6	25	40
7.	Siswa 7	40	60
8.	Siswa 8	55	75
9.	Siswa 9	25	45
10.	Siswa 10	55	70
11.	Siswa 11	60	60
12.	Siswa 12	30	40
13.	Siswa 13	35	65
14.	Siswa 14	65	65
15.	Siswa 15	60	65
16.	Siswa 16	65	80
17.	Siswa 17	60	75
18.	Siswa 18	30	35
19.	Siswa 19	40	65
20.	Siswa 20	55	70
Total nilai		870	1205
Nilai rata- rata		43,5	60,25

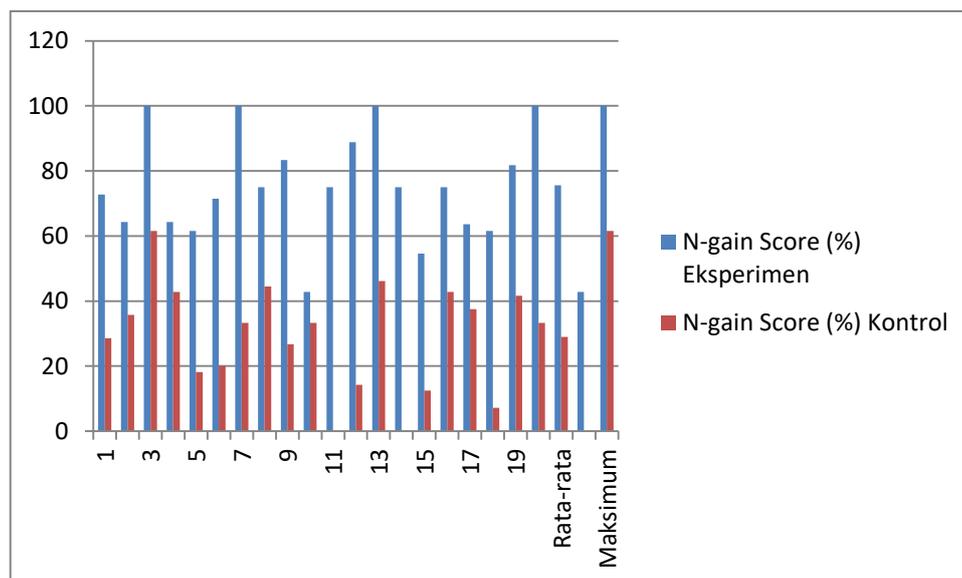
Sumber : data hasil penelitian siswa materi ekosistem

Berdasarkan hasil nilai rata-rata pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa nilai minimum *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 30 dan kelas kontrol sebesar 25. Nilai maksimum *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 75 dan kontrol sebesar 65. Sedangkan pada nilai *posttest* di kelas eksperimen memperoleh nilai minimum sebesar 60 dan di kelas kontrol memperoleh 35. Nilai maksimum *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 100, dan di kelas kontrol sebesar 80. Adapun nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen sebesar 44,25 dan di kelas kontrol sebesar 43,50. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen sebesar 84,75 dan di kelas kontrol sebesar 60,25.

Analisis data hasil belajar siswa pada materi ekosistem

Untuk menganalisis data hasil belajar peserta didik, terlebih dahulu peneliti menghitung *n-gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan alat bantu perangkat lunak spss versi 22.

N-gain score (dalam bentuk %)



Uji normalitas data *n-gain score*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *n-gain score* (%) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak

Berdasarkan hasil uji normalitas data *n-gain score* di atas, peneliti mengambil uji normalitas data dengan menggunakan *shapiro-wilk* untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan karena sampel setiap kelas kurang dari 50 siswa.

Hasil signifikansi (*sig*) dari tes uji normalitas data *n-gain score* yang diberikan pada

kelas eksperimen sebesar 0,223 dan kelas kontrol sebesar 0,557 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *n-gain score* berdistribusi normal.

Uji *independent sample t-test*

Uji *independent sample t-test* merupakan uji-t parametrik untuk sampel yang tidak berpasangan (bebas), dan hanya dapat digunakan apabila data penelitian bersifat normal. Dilihat dari data penelitian telah terbukti normal, sehingga uji-t yang digunakan adalah uji *independent sample t-test*. Adapun hasil uji *independent sample t-test* yang diperoleh.

Tabel 3. Uji *independent sample t test*

		Independent samples test				
		Levene's test for equality of variances		T-test for equality of means		
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Ngain	Equal variances assumed	,079	,780	9,003	38	,000
	Equal variances not assumed			9,003	37,990	,000

Dasar pengambilan keputusan uji independent sample t test berdasarkan nilai Signifikansi (2-tailed), yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat dilihat bahwa sig pada *lavene's test for equality of variances* memiliki nilai sebesar 0,780 > 0,05, maka data penelitian pada *n-gain score* (%) bersifat homogen atau sama. Dikarenakan datanya bersifat sama, maka dasar pengambilan keputusan sig (2-tailed) dilihat pada *equal variances assumed* yaitu sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *pop-up book* terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada materi ekosistem kelas VA dan VC SD Negeri 1 Beureunuen menunjukkan adanya perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan sehingga memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SD Negeri 1 Beureunuen. Hasil belajar siswa ditentukan dari hasil tes yang diberikan pada awal dan

akhir pertemuan. Tes terdiri dari soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sendiri oleh peneliti yang mengajarkan materi ekosistem dengan menggunakan media *pop-up book* di kelas VA.

Berdasarkan nilai yang diperoleh oleh peserta didik, terdapat perbedaan nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen peneliti mengajar menggunakan media *pop-up book* selama 3 kali pertemuan. Nilai *posttest* yang didapatkan peserta didik meningkat dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Nilai *posttest* di kelas kontrol juga meningkat akan tetapi hanya 4 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Dilihat dari hasil penelitian tampak bahwa nilai rata - rata *pretest* yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen sebesar 44,25 dan nilai rata - rata *pretest* yang diperoleh peserta didik di kelas kontrol sebesar 43,50 dimana nilai tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sedangkan pada *posttest* yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book* nilai rata - rata yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 84,75. Nilai *posttest* di kelas kontrol juga mengalami peningkatan, akan tetapi hanya 4 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan rata-rata nilai sebesar 60,25. Berdasarkan hasil pengolahan analisis data menggunakan perangkat lunak spss versi 22 didapatkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusannya yaitu h_a diterima dan h_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *pop-up book* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas V SD Negeri 1 Beureunuen.

Pada proses pembelajaran berlangsung, terlihat jelas minat belajar siswa di kelas VA meningkat. Hal ini relevan dengan penelitian nisaa' pada tahun 2021 dalam jurnalnya yang dipublikasi oleh elementaria edukasia dengan hasil penelitian bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Matholiul Falah Juwana pada materi konsep siklus air melalui media *pop-up book*. Rata-rata hasil belajar pretest kelas kontrol yaitu 66,4 dan kelas eksperimen 62,2. Sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol 71,1 dan kelas eksperimen yaitu 83,1. Terdapat pengaruh penggunaan media *pop-up book* terhadap hasil belajar siswa pada materi konsep siklus air.

Pada proses pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*, media *pop-up book* yang menarik dapat menjadi titik fokus bagi kelompok peserta didik. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mengidentifikasi komponen-komponen ekosistem. Sehingga dengan

merancang aktivitas *cooprative* yang melibatkan observasi dan diskusi bersama, saling berinteraksi, bertukar ide, dan bersama-sama mencari solusi untuk menjawab pertanyaan dan permasalahan yang diajukan. Menurut lipton dan hubble (2016) kerja sama dalam kelompok kecil memberi banyak manfaat bagi peserta didik. Peserta didik cenderung lebih berhasil dengan bermacam tugas, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Peserta didik lebih pandai bicara dan lebih jelas dalam hal ekspresi lisan.

Hasil penelitian telah menjelaskan bahwa dalam penelitian ini mendapatkan hasil pengaruh yang positif berupa adanya pengaruh media *pop-up book* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem di SD Negeri 1 Beureunuen serta terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terjadi dikarekan beberapa faktor diantaranya adalah penggunaan media *pop-up book* yang motivasi peserta didik melalui keterlibatan dan elemen interaktif yang dapat merangsang minat dan motivasi intrinsik siswa, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Lestari (2020) menyatakan bahwa motivasi mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar.

Selain itu, keterlibatan visual, sensori, dan interaktif dari media *pop-up book* menciptakan pengalaman belajar yang memukau yang dapat memicu minat siswa, membuat mereka lebih partisipasi aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Materi ekosistem merupakan materi yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan media untuk mengintegrasikan materi tersebut agar bersifat konkret dan peserta didik dapat memahaminya dengan mudah (Wati, 2017). Penggunaan media *pop-up book* dalam pembelajaran materi ekosistem digunakan untuk memudahkan peserta didik yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran menjadi salah satu alasan peneliti menggunakan media tersebut.

Tidak hanya itu, *pop-up book* mampu merangsang imajinasi siswa, memberikan mereka ruang untuk membayangkan dan memahami konsep dengan cara yang lebih nyata. Stimulasi imajinatif ini dapat memberikan dimensi emosional pada pembelajaran, membuat siswa lebih terhubung dengan materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wulandari (2019) yang berjudul "pengaruh penggunaan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa sd islam taman quraniyah" mengemukakan bahwa *pop-up book* salah satu media visual yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami sesuatu yang

abstrak menjadi kongkrit. Mengingat daya serap menghafal dan memahami materi antar siswa berbeda maka dibutuhkan media pendukung pada proses pembelajaran. Sehingga hasil nilai rata-rata *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yakni sebesar 81.50 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 66.75.

Faktor lainnya yang mempengaruhi hasil penelitian ini adalah gaya belajar yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran, yaitu mencakup gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Siswa mendengar penjelasan materi dari peneliti, menonton video yang di paparkan, membaca materi dari PPT dan menggunakan secara langsung media *pop-up book*. Asnawi, dkk (2023) mengungkapkan bahwa mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa juga akan membantu siswa terlibat aktif, meningkatkan pemahaman, dan merangsang minat pembelajaran. Gaya belajar setiap peserta didik berbeda dan mempengaruhi proses pembelajaran. Gaya belajar seorang individu merupakan gabungan dari proses individu tersebut dalam menyerap informasi, mengolah informasi, lalu mengelolanya di otak.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat jelas bahwa minat belajar peserta didik meningkat. Dilihat juga berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen terjadi peningkatan yaitu nilai *pretest* 44,25 dan nilai *posttest* 84,75. Berdasarkan hasil pengolahan analisis data menggunakan perangkat lunak *spss versi 22* didapatkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusannya yaitu h_a diterima dan h_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh media *pop-up book* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem di kelas V SD Negeri 1 Beureunuen”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Pop-Up Book berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Beureunuen. Dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan signifikansi 0,000 yang artinya signifikansi lebih kecil dari 0,05. Nilai rata-rata tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) siswa mengalami peningkatan setelah diberi pengajaran menggunakan media *Pop-Up Book*, hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi

ekosistem. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pengaruh media *Pop-Up Book* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem di SD Negeri 1 Beureunuen.

Saran

Kemudian disarankan dalam proses belajar mengajar untuk memperoleh hasil IPA yang maksimal khususnya pada sekolah dasar, guru hendak dapat menggunakan metode atau media mengajar yang bervariasi dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat membangun keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar. Diharapkan sebagai pendidik harus terus memperbaharui kreativitas, pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran maupun komponen-komponen lainnya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Diharapkan kepada peneliti untuk terus menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman baru tentang penggunaan media *Pop-Up Book*. Hal ini tentunya berdampak bagi kemajuan anak-anak dan kemajuan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Z. dkk. 2022. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem Melalui Penerapan Media Pop-up Book*. *Jurnal Elementaria Edukasia*.5(1).
- Arjuna, D. & Ardiansyah, F. 2019. *Analisis Teknik dan Perkembangan Buku Pop-up*. *Jurnal Desain & Seni*. 6(2)
- Arikunto. 2017. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Asnawi. dkk. 2023. *Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar Dan Tes Diagnostik Membangun Pembelajaran Berdiferensiasi Yang Efektif Dan Inklusif*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Halisah, Nur. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Guna Menunjang Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Biologi Di Tingkat SMA/MA*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung
- Hajerah & Syamsuardi. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Kemampuan Membaca Anak di TK Insan Cita Kec. Masamba Kab. Luwu Utara*. In Seminar Nasional LP2M UNM
- Janah, Nidaul. 2021. *Mandiri Belajar Ulangan Tematik*. Jakarta: Tim Bmedia
- Julhadi. 2021. *Hasil Belajar Peserta Didik*. Jawa Barat. Edu Publisher
- Kadir, Wafiq azizah. dkk. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Kelas V SD/MI Semester Ganjil*. Jawa Barat: Guepedia
- Komari, M., Widiyaningrum, P., & Partaya, P. (2021). Development of Pop Up Book To Increase Interest and Learning Outcomes. *Journal of Innovative Science Education*, 10(3), 23-30
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Lipton, Laura & Deborah Hubble. 2016. *Sekolah Literasi*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Lu, O. H., Huang, J. C., Huang, A. Y., & Yang, S. J. (2017). Applying learning analytics for improving students engagement and learning outcomes in an MOOCs enabled collaborative programming course. *Interactive Learning Environments*, 25(2), 220-234.

- Marlina, dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Ni Luh Dina Viana Sari, & Kusmariyatni, N. (2020). The Validity of the Pop-Up Book Media on Puberty Topics for Sixth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 179-186.
- Nisaa'. F. K., & Zuanita. A., 2021. *Pengaruh Penggunaan Pop-up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air*. *Journal Of Integrated Elementary Education*. 1(2)
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak
- Nurhidayah, N., Jumaeri, J., & Susilaningsih, E. (2021). Development of Video Based on Pop Up Questions Integrated Religious Character Human Digestive System Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(SpecialIssue), 250-255.
- Putra, S.R. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri. Sumatera Utara.
- Silitonga, Maria Belen, dkk. 2023. The Influence of Pop-Up Book Media on Student Learning Outcomes on Subtema 1 Ecosystem Components Class V at UPTD SD Negeri 122337 Pematang Siantar. *International Journal of Integrated Science and Technology (IJIST)*. Vol.1, No.3, 2023: 225-232
- Sundari, Revi. dkk. 2022. *Pengaruh Pemberian Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Lais*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(4)
- Sutrisno. 2021. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Wati, Elis Trisdiana & ulhaq zuhdi. (2017). *Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem Kelas V SDN Karangpinang 1 Surabaya*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Wulandari, Intan Sri Ayu. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Islam Taman Quraniyah*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)

EFEKTIVITAS METODE SQ3R TERHADAP PENINGKATAN PEMBELAJARAN MEMBACA CEPAT

Vina Merina Br Sianipar*¹, Hendry Hamonangan Simanjuntak²,
Beslina Afriani Siagian³, Mula Sigiro⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Medan

* Corresponding Author: vina.sianipar@uhn.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : Dec 20, 2023

Revised : Jan 15, 2024

Accepted : Feb 24, 2024

Available online : Feb 28, 2024

Kata Kunci:

Metode SQ3R, Peningkatan Pembelajaran, Membaca Cepat

Keywords:

SQ3R Method, Learning Improvement, Speed Reading

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode SQ3R terhadap peningkatan kemampuan membaca cepat oleh siswa SMP Negeri1 Pangaribuan. Dalam hal ini, peneliti mengambil kelas sebagai populasi dan sebagai sampel peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas VIII 2 sebagai kelas eksperimendan kelas VIII 3 sebagai kelas kontrol. Metode yang digunakan dalam eksperimen ini adalah metode eksperimen, yang dilaksanakan tidak mendapatkan perlakuan dan kelas eksperimenmen dapatkan perlakuan metode pembelajaran SQ3R. Alat atau instrumen penelitian ini adalah berbentuk penugasan. Setelah penelitian dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa nilai rata-rata siswa dalam membaca cepat kelas eksperimen 80,62 dengan kategori Baik, sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 70,62 dengan Kategori Rendah, berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ Yani $4,54 > 1,679$.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the SQ3R method on improving the ability to read quickly. In this case, the researcher took the class as the population and as a sample the researcher used two classes, namely class VIII 2 as the experiment class and class VIII 3 as the control class. The method used in this experiment was the experimental method, which was carried out without treatment and the experimental class received treatment SQ3R learning method. This research tool or instrument is in the form of an assignment. After the research was carried out, it was concluded that the average score of students in speed reading in the experimental class was 80.62 in the good category, while the average in the control class was 70.62 in the low category. Based on the above calculations it can be seen that $t_{Count} > t_{Table}$ Yani $4.54 > 1,679$.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempera



PENDAHULUAN

Membaca adalah suatu proses untuk memperoleh informasi atau wawasan dari buku atau apapun yang bisa dibaca karena itulah kegiatan membaca merupakan hal yang

paling penting dan mendasar dalam kegiatan belajar, dalam keterkaitannya dalam keterampilan berbahasa, membaca merupakan suatu proses linguistik, supaya bisa membaca dengan baik, pembaca harus menguasai aspek-aspek dan kebahasaan (Masykur et al., 2006) .

Di Indonesia tingkat kemampuan membaca masih tergolong rendah, khususnya dalam pendidikan, kendala ini mengakibatkan siswa tidak mampu menemukan informasi dan wawasan dari buku dengan cepat dan tepat, rendahnya minat membaca siswa tidak dapat menemukan informasi dengan cepat dan tepat, dengan kata lain siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam menentukan informasi yang diperlukan secara cepat. Rendahnya minat baca tentu sangat berpengaruh pada aspek berbahasa lainnya seperti berbicara, menyimak, menyimak, dan mengevaluasi. (Sakinah & Ibrahim, 2023) Keempat aspek bahasa ini saling bertalian erat, jika salah satu aspek bermasalah, maka aspek berbahasa selanjutnya juga tidak akan berjalan dengan baik. Berdasarkan studi para Ahli Amerika, kecepatan memadai pada siswa akhir sekolah dasar kurang lebih 200 kpm, lanjutan tingkat pertama antara 200-250 kpm, siswa lanjutan atas antara 250-325 kpm, dan tingkatan mahasiswa antara 325-400 kpm dengan pemahaman isi bacaan minimal 70 %, Adapun di Indonesia KEM minimal Klarifikasi Pembaca adalah SD (140 kpm), SMP (140-175kpm), SMP (175-400 kpm), PT (245-280 kpm)

Sejalan dengan tujuan tersebut, pembelajaran membaca cepat mengharapkan peserta didik mampu mengenal dirinya, dan memiliki minat yang tinggi Untuk membaca buku.

(Kadmijan,2004) menyatakan hal-hal yang perlu di perhatikan apabila untuk kemampuan membaca sebagai berikut.

- a. Latihan membaca memperoleh deretan kata secara maksimal harus selalu di usahakan
- b. Lingkungan dalam kelas harus tenang
- c. Anak dilatih untuk menemukan inti paragraph atau bacaan.
- d. Tidak ada suara ketika kegiatan ketika membaca cepat itu berlangsung

(Selmedani et al., 2021) Pengukuran kecepatan membaca sangat bermanfaat untuk membantu mengukur kecepatan membaca saat ini. Jika kecepatan membaca masih tergolong rata-rata, dan ingin menambahkannya, maka harus melakukan latihan membaca cepat, atau melatih meningkatkan kecepatan membaca. Setelah proses latihan selesai, ukurlah kembali kecepatan membaca.

Dalam proses belajar mengajar sangat di perlukan kecepatan membaca untuk memahami bacaan .Dengan membaca cepat dan pemahaman cepat pula isi bacaan akan

cepat di temukan, untuk meningkatkan keterampilan membaca cepat,peneliti akan meningkatkan keterampilan membaca cepat, peneliti akan meningkatkan kemampuan membaca kelas VIII A SMP Negeri 1 Pangaribuan Kabupaten Tapanuli Utara dengan Pembelajaran Membaca Cepat dengan Metode SQ3R. Pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran SQ3R diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca dalam pembelajaran tersebut akan di kaitkan akan di kaitkan dalam pembelajaran dunia nyata siswa. Disamping itu ada penanan belajar siswa. Mencakup keseluruhan membaca seluruh proses belajar mengajar melalui kegitan PBK yang menilai karakteristik siswa-siswa, metode belajar dan mengajar, pencapaian kurikulum dan alat bahan belajar, dan Administrasi sekolah, SQ3r adalah menuntun kita memahami pelajaran dalam pembelajaran kususny dalam membaca cepat.

Metode SQ3R adalah teori mutakhir yang berkembang saat ini. Di samping itu, Metode digunakan untuk mengembangkan metakognitif peserta didik. Oleh karena itu, teknik ini dijadikan solusi terbaik untuk meningkatkan dalam membaca cepat. Metode SQ3R merupakan Model membaca yang terbilang baru.Teknik ini memiliki kelebihan sederhana, praktis, dan inovatif. Metode ini sangat cocok untuk mengembangkan metakognitif peserta didik. Pembelajaran SQ3R adalah model membaca yang terlebih dahulu mensurvey bacaan untuk mendapatkan gagasan umum apa yang kita baca lalu dengan mengajukan beberapa pertanyaan pada diri sendiri yang jawabanya diharapkan yang terdapat dalam bacaan tersebut lebih mudah dipahami dalam kehidupanya sehari hari degan melibatkan lima komponem efektifitas tahap membaca sekilas (*Survey*), tahap menyusun pertanyaan (*Question*), tahap membaca (*Reading*), tahap menjawab pertanyaan (*Recite*), dan tahap meninjau ulang (*Review*).

(Mahdawati, 2017) Membaca juga merupakan suatu alat komunikasi yang sangat diperlukan dalam suatu masyarakat. Di satu pihak membaca itu merupakan suatu daya pemersatu yang ampuh, yang cenderung mempersatukan kelompok-kelompok sosial dengan memberikan pengalaman-pengalaman umum yang seolah-olah dialami sendiri dan dengan menanamkan sikap, ide-ide, minat-minat dan aspirasi-aspirasi umum . Di pihak lain, membaca itu telah bertindak sebagai suatu daya pemecah-belah yang cenderung mempertajam perbedaan-perbedaan antara kelompok-kelompok sosial dengan jalan merangsang serta mempertebal perbedaan pendapat-pendapat mereka.

Dalam membaca cepat membutuhkan konsentrasi yang penuh dan serius Ketika meningkatkan kemampuan membaca . Rendahnya kecepatan efektif membaca siswa akan Tentunya dalam kecepatan membaca akan mempengaruhi rendahnya kemampuan mereka dalam menemukan isi bacaan yang dibac sehingga akan turunnya minat baca

siswa, maka metode SQ3R digunakan agar siswa mampu memiliki kecepatan efektif membaca yang memadai dan menumbuhkan kemampuan membaca pemahaman untuk menangkap informasi dari bacaan dengan cepat (Ilmi et al., 2017). Oleh sebab itu, dapat disimpulkan sementara bahwa Metode SQ3R dapat meningkatkan metakognitif peserta didik khususnya dalam membaca cepat,

(Nurhayati, 2018) mengemukakan beberapa langkah-langkah mengukur kecepatan membaca adalah sebagai berikut :

1. Catatlah waktu Anda mulai membaca.
2. Catatlah waktu Anda selesai membaca.
3. Catatlah berapa lama Anda membaca, lamanya....menit...detik.
4. Hitunglah jumlah kata dalam bacaan. Jumlah kata :
5. Hitunglah kecepatan membaca Anda!

Pengukuran kecepatan membaca digunakan untuk mengukur saat dalam membaca cepat. (Putri et al., 2023) mengatakan bahwa, “ada tiga pengukuran kecepatan membaca yang dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut.”

1. Mengukur kecepatan membaca (KM)

Dengan cara menghitung jumlah kata yang terbaca tiap menit. Rumusnya adalah :

$$KM = \frac{\text{Jumlah kata yang dibaca}}{\text{jumlah waktu (menit)}}$$

2. Mengukur pemahaman isi bacaan (PI)

Secara keseluruhan dengan cara menghitung % skor jawaban yang benar atas skor jawaban ideal dari pertanyaan-pertanyaan tes pemahaman bacaan. Rumusnya adalah :

$$PI = \frac{\text{Skor jawaban yang benar}}{\text{Skor jawaban ideal}} \times 100\%$$

3. Mengukur KEM dengan mengintegrasikan KM dan PI

Untuk mengukur KEM seseorang, kedua aspek (*skimming* dan *scanning*) tersebut harus diintegrasikan. Rumusnya adalah :

$$KM = \frac{KB}{SM : 10} \times \frac{PI}{100 \cdot KPM}$$

Pada pelajaran di tingkat kelas X SMA, siswa diharapkan mampu membaca cepat lebih dari 300kpm untuk memahami dan menyimpulkan isi bacaan dengan presentase pemahaman isi bacaan minimal sebesar 75%. (Agusalim et al., 2023) mengungkapkan kecepatan membaca biasanya diukur dengan berapa banyak kata yang terbaca setiap menitnya, dengan pemahaman rata-rata 50%, atau dengan kata lain berkisar antara 40-

60%. Pada taraf pemahaman sekian, kecepatan membaca yang Anda ukur dianggap memadai.

(Azharunnailah et al., 2023) memberikan gambaran dengan, ada sebuah teks bacaan terdiri dari 1.000 kata. Bila teks ini selesai Anda baca dalam satu menit, maka kecepatan membaca anda adalah 1000 kata per menit. Bila teks itu Anda selesaikan dalam dua menit, maka kecepatan membaca 500 kata per menit. Demikian pula bila terselesaikan dalam tiga menit, maka kecepatan itu menjadi 333 kata per menit, dan seterusnya. Mungkin dalam dua menit sepuluh detik, tiga menit tiga detik, bergantung pada kemampuan masing-masing. Seseorang yang tidak mendapat bimbingan, latihan khusus membaca cepat, sering sudah lelah dalam membaca, karena lamban dalam membaca, tidak ada gairah, merasa bosan, tidak tahan membaca buku, dan terlalu lama untuk bisa menyelesaikan buku yang di tipis sekalipun untuk dapat membaca dengan cepat hal dapat menghambat kelancaran atau kecepatan membaca harus di hilangkan. Beberapa factor dapat menghambat kecepatan membaca adalah sebagai berikut.

- a. Vokalisasi atau membaca dengan bersuara sangat memperlambat membaca ,karena itu berarti mengucapkan kata demi kata dengan lengkap. Menggunkan ,sekalipun dengan mulut terkatup dan suara yang tidak terdengar,jelas dengan termasuk membaca.
- b. Menggerakkan bibir dengan komat-kamit sewaktu membaca ,sekalipun tidak mengeluarkan suara .Semasa kanak-kanak penglihatan kita masih sulit menguasai penampang bacaan. Akibatnya adalah bahwa kita menggerakkan kepala kita kekiri kekanan untuk embaca baris-baris secara lengkap.
- c. Dalam cara membaca menunjuk dengan jari atau benda lain itu sangat menghambat membaca sebab gerakan tangan lebih lambat dengan gerakan mata.
- d. Sekali mata sering kali bergerak ke belakang untuk membaca ulang suatu kata atau beberapa kata sebelumnya.Gerakan tersebut adalah regresi bahkan dapat mengaburkan pemahaman bacaan. (Sudarsono,2002) beberapa orang alasan pembaca melakukan regresi adalah sebagai berikut: (1) Pembaca masih kurang yakin dalam membaca tulisan yang di baca (2) Pembaca merasa ada kesalahan cetak dalam penulisanya yang dibaca ,dan mempertanyakan hal tersebut dalam hati (3) Pembaca merasa ada merasa ada kesalahan ejaan (4) ada kata sulit atau baru di bacanya 266 /2667; pembaca merasa ada sesuatu yang tertinggal
- e. Subvokalisasi melafalkan dalam batin atau pikiran kata-kata yang di baca atau di alkukan oleh pembaca yang kecepataanya yang lebih tinggi .Subvokalisasi juga

menghambat karena kita menjadi lebih memperhatikan bagaimana melafalkan secara benar dari pada

Kemampuan membaca cepat seseorang harus dibarengi dengan kemampuan memahami isi bacaan. (Burhan,2012) mengatakan bahwa, "Perbandingan antara kecepatan membaca dan kemampuan menyerap isi bacaan sebagai penilaian kemampuan membaca".

Selanjutnya Aldon Samosir menjelaskan perbandingan antara kecepatan membaca dan kemampuan menyerap isi bacaan sebagai penilaian kemampuan membaca. Jumlah kata per menit pemahaman isi profil pembaca, yaitu :

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1. 110 kata/menit 50 % | kemampuan kurang. |
| 2. 240 kata/menit 60% | kemampuan rata-rata. |
| 3. 400 kata/menit 80% | kemampuan baik. |
| 4. 1000 kata/menit 85% | kemampuan sempurna. |

(Atikah et al., 2017)memperaktikkan teknik membaca efektif yaitu sebagai berikut:

1. Siapkan alat bantu belajar lainnya

Kebanyakan alat bantuan mengajar ini tidak menarik bagi anak awalnya karena ia belum bisa melihat manfaat bagi dirinya. Bahkan seringkali awalnya anak akan kehilangan minat atau memberontak, dan itu bukanlah awal yang bagus untuk rencana membaca sepanjang hayat.

2. Mulailah membaca dengan 5 sampai 10 menit sehari

Lima sampai sepuluh menit sehari dapat menyatukan semuanya. Yang dibutuhkan hanyalah komitmen Anda dan anak serta waktu lima sampai sepuluh menit sehari supaya kemampuan anak membaca semakin efektif.

(Juwariah, 2019) memberikan beberapa rutinitas untuk kenyamanan dalam membaca yaitu :

- a. Pilihlah tempat yang tenang

Untuk latihan teknik membaca lebih cepat dan efektif sebaiknya anak membaca di tempat yang sama setiap hari. Saat berlatih, gunakan bukunya yang telah lama ingin dibaca anak atau buku pelajaran yang harus dipelajari untuk ulangan. Gunakan timer atau jam yang ada jarum detiknya untuk mengukur waktu membaca anak secara cepat.

- b. Periksa fisiologi anak

Mintalah anak duduk di ujung kursi dengan buku yang terbentang di atas meja atau bangku, di depannya, sekitar 30 sentimeter dari matanya. Pastikan anak duduk tegak, telapak kaki rata pada lantai. Luangkan waktu terlebih dahulu untuk menenangkan pikiran anak dan bersantai sajalah.

c. Lihat sekilas buku itu selama satu menit.

Mintalah anak melihat judul, isi, buku, judul-judul bab, subbab, gambar-gambar, foto-foto, dan ringkasan bab-bab dalam buku tersebut.

d. Putar balikkan buku itu.

Lakukan latihan membalik-balikkan halaman secepat mungkin selama satu menit dengan menggerakkan jari anak ke bawah melintasi setiap halaman.

Selanjutnya, Model SQ3R yang didaptasi dari buku *teaching in today's elementary school* oleh bums.d.k.k (Khalik Abdul, 2008 :16) adalah sebagai berikut

1. Tahap membaca sekilas (*Survey*)

Pada tahap awal murid diarahkan untuk memperhatikan judul yang ditulis di papan tulis. Selanjutnya, murid membaca teks dalam beberapa menit secara sekilas untuk mengenal detail-detailed informasi penting dan garis besar isi teks sebelum membaca bacaan secara lengkap.

2. Tahap menyusun pertanyaan (*Question*)

Setelah murid membaca sekilas (buku ditutup sementara) murid menyusun pertanyaan sesuai dengan yang mereka peroleh setelah membaca sekilas, pertanyaan tersebut ditulis guru di papan tulis, bila pertanyaan kurang maksimal mendorong mereka untuk memahami isi bacaan 60% ke atas. Guru juga mengemukakan jawaban sebagai pancingan untuk membuat pertanyaan, peranan ini bimbingan guru sangat menentukan efektifitas pada tahap berikutnya.

3. Tahap membaca (*Reading*)

Pada tahap ini guru mempersilahkan murid untuk membaca kembali bukunya secara seksama sambil memperhatikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, waktu yang diberikan *relative*. lebih lama dibanding pada tahap *survey*, setelah itu, murid diminta menutup bukunya kembali.

4. Tahap menjawab pertanyaan (*Recite*)

Pada tahap ini guru mengarahkan murid untuk menjawab pertanyaan yang telah ditulis di papan tulis, pertanyaan yang jawaban yang belum sempurna tidak langsung dibahas sampai tuntas tetapi diberi kesempatan pada tahap berikutnya untuk disempurnakan oleh murid melalui bimbingan guru.

5. Tahap meninjau ulang (*Review*)

Pada tahap ini murid diarahkan membaca kembali teks untuk meninjau atau menyempurnakan seluruh jawabannya ,jawaban yang belum tuntas, pada tahap sebelumnya,dibahas oleh murid melalui bimbingan guru.

METODE PENELITIAN

Secara umum, tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan.Sedangkan secara khusus tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan.Menemukan berarti sebelumnya belum pernah ada atau belum pernah diketahui (Sugiyono, 2018).Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode eksperimen dan kontrol dengan model one group pos-test design dengan menggunakan kelompok pembanding. Maka penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode kuantitatif dalam eksperimen untuk mendapatkan hasil dan mencapai tujuan dan membuktikan apakah siswa mampu meningkatkan kemampuann dalam membaca cepat siswa kelas VIII SMP N 1 Pangaribuan , maka penelitian ini menggunakan metode SQ3R. Penelitian ini kuantitatif karena adanya berbagai rancangan yang dibuat oleh peneliti untuk meneliti didalam lapangan dan ini eksperimen karena disini adanya perlakuan di dalam suatu tempat atau ruangan kelas (LAB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menganalisis data digunakan statistik komparasi dengan menggunakan uji" t" Normalitas dan homogenitas merupakan syarat mutlak analisis statistik komparasi, analisis ini digunakan dengan persyaratan bahwa yang di teliti adalah dari populasi yang berdistribusi normal dari kelompok yang membentuk sampel adalah homogen

Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Uji kenormalan dilakukan secara parametrik dengan menggunakan penafsiran rata-rata pada simpangan baku. Uji yang dilakukan adalah uji lilifors, sampel yang ada akan diuji hipotesis nol, bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis tandingan bahwa hipotesis tidak normal.

Tabel 1. Distribusi Normal

X	F	F.Kum
65	2	2
70	2	4
75	3	7
80	6	13
85	8	21
90	1	22
95	2	24
	24	

1. Simpangan baku

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sqrt{\sum fx}}{24} \\
 &= \frac{\sqrt{1475,5}}{24} \\
 &= 7,84
 \end{aligned}$$

2. Bilangan Baku (Zi)

$$\begin{aligned}
 Zi &= \frac{X-x}{24} \\
 &= -1,98
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. S(Zi) &= \frac{F.KUM}{N} \\
 &= \frac{2}{24} \\
 &= 0,08
 \end{aligned}$$

Demikian untuk mencari Zi selanjutnya.

$$\begin{aligned}
 4. F(Zi) &= 0,5 \pm Zi \text{ (Dalam tabel distribusi normal standar)} \\
 &= 0,5 - 0,0239 \\
 &= 0,0261
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 5. L &= F(Zi) - S(Zi) \\
 &= 0,0261 - 0,08 \\
 &= 0,0539 \text{ dimutlakkan menjadi } 0,0539
 \end{aligned}$$

Demikian untuk mencari L selanjutnya.

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Eksperimen (X)

X	F	F.Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
65	2	2	-1,98	0,0239	0,08	0,0561
70	2	4	-1,35	0,0885	0,16	0,0715
75	3	7	-0,71	0,2338	0,29	0,0562
80	6	13	-0,07	0,4721	0,54	0,0679
85	8	21	0,55	0,7528	0,87	0,1172
90	1	22	1,19	0,8830	0,91	0,027
95	2	24	1,83	0,9964	1,00	0,036
	24					

Berdasarkan perhitungan yang dapat dari tabel di atas, Maka diperoleh $L_{hitung} = 0,12$ dari tabel kritis L. Untuk uji Lilifors dengan $N=24$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka didapat $L_{tabel} = 0,1764$, dapat dilihat bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ yakni $0,1172 < 0,1764$, Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dapat disimpulkan bahwa data di kelas eksperimen berdistribusi normal

Uji Normalitas Kelas Kontrol

Untuk mengetahui uji normalitas pada kelas kontrol, maka dapat disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3. Uji Normalitas Kelas kontrol

X	F	F.Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
60	4	4	-1,48	0,0694	0,16	0,0966
65	4	8	-0,78	0,2177	0,33	0,1123
70	7	15	-0,08	0,4681	0,62	0,1519
75	4	19	0,61	0,7291	0,79	0,0609
80	4	23	1,31	0,9049	0,95	0,0451
85	1	24	2,01	0,9778	1,00	0,0222
	24					

Sebelumnya kita sudah mengetahui rata-rata (mean) pada kelas kontrol =70,62, standar deviasi (SDy) adalah 7,15 dan N= 24 untuk menguji normalitas pada kelas kontrol (Y) di atas maka dapat kita gunakan rumus sebagai berikut

a. Simpangan baku

$$\begin{aligned}
 b. S^2 &= \sum \frac{Fx}{N-1} \\
 &= \sqrt{\frac{1230,32}{24}} \\
 &= \sqrt{51,26} \\
 &= 7,15
 \end{aligned}$$

b. Bilangan baku (Zi)

$$\begin{aligned}
 Zi &= \frac{X-x}{SD} \\
 &= \frac{60-70,62}{7,15} \\
 &= -1,48
 \end{aligned}$$

Rumus yang digunakan untuk mencari nilai Zi pada kelas kontrol

$$\begin{aligned}
 c. F(Zi) &= 0,5 \pm Zi \text{ (Dicari berdasarkan distribusi normal standar)} \\
 &= 0,5 - 0,4306 \\
 &= 0,0694
 \end{aligned}$$

Sama halnya dengan mencari Zi sebelumnya, Rumus ini digunakan untuk mencari nilai F(Zi) pada kelas kontrol.

$$\begin{aligned}
 S(Zi) &= \frac{F.Kum}{N} \\
 &= \frac{4}{24} \\
 &= 0,16
 \end{aligned}$$

Rumus ini juga digunakan untuk mencari nilai S(Zi) pada kelas kontrol

$$\begin{aligned} \text{c. } L &= F(Z_i) - S(Z_i) \\ &= 0,0694 - 0,16 \\ &= -0,0906 \end{aligned}$$

Sama seperti rumus yang digunakan nilai $S(Z_i)$ sebelumnya, rumus ini digunakan untuk mencari nilai L Pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel diatas, maka dapat $L_{hitung} = 0,1519$ dari tabel kritis L untuk uji Lilifors dengan nilai $N = 24$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ didapat $L_{Tabel} = 0,1764$. Sehingga diperoleh $L_{hitung} < L_{Tabel}$ atau $0,1519 < 0,1764$, berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa data dikelas kontrol berdistribusi normal.

Mencari Standar Error Kelas Eksperimen dan Kontrol

$$\begin{aligned} SEM1-M2 &= \sqrt{SE M1^2 + SE M2^2} \\ &= \sqrt{1,64^2 + 1,48^2} \\ &= \sqrt{2,68^2 + 2,19^2} \\ &= \sqrt{4,87} \\ &= 2,2 \end{aligned}$$

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai variens yang homogen atau tidak. Rumus yang digunakan adalah uji Bartlet (Sudjana, 2005: 261-263) sebagai berikut :

Diketahui :

$$\begin{aligned} S2X &= (61,35)^2 \\ &= 7,83 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S1Y &= (49,30)^2 \\ &= 7,15 \end{aligned}$$

Derajad kebebasan (dk)

$$\begin{aligned} DK &= N - 1 \\ &= 24 - 1 \\ &= 23 \end{aligned}$$

Kemampuan membaca cepat sebelum menggunakan metode SQ3R adalah rendah dengan nilai rata-rata 70,62. Sedangkan pada kemampuan membaca cepat setelah menggunakan metode SQ3R adalah baik dengan rata-rata 80,62. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan setelah menggunakan uji variabel. Sedangkan pada data homogenitas dengan uji Bartlet ditemukan data sebagai berikut:

$$S2X = (61,35)^2$$

$$= 7,83$$

$$S1Y = (49,30)^2$$

$$= 7,15$$

Derajat kebebasan (dk)

$$DK = N - 1$$

$$= 24 - 1$$

$$= 23$$

Tabel 4 Penilaian Uji Bartlet

Sampel	DK	1/ DK	Si^2	$\text{Log}Si^2$	DK $\text{Log} Si^2$
X	23	0,04	61,35	1,787	41,101
Y	23	0,04	51,26	1,709	39,307
		0,08			80,408

a. Variasi gabungan sampel

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sum(n_i - 1)S_i^2}{(n_i - 1)} \\
 &= \frac{(n_x)S_x^2 + (n_y - 1)S_y^2}{(n_x + n_y) - 2} \\
 &= (23) (51,26) + (23) (61,35) \\
 &= \frac{1178,98 + 1441,05}{46} \\
 &= 56,305
 \end{aligned}$$

$$\text{Log}S^2 = \text{Log}, 56,305 = 1,75$$

b. Harga satuan Bartlet

$$B = \text{Log} S^2 \sum n_i - 1$$

$$= (\text{Log} 51,26) (46)$$

$$= (1,70) (46)$$

$$= 78,2$$

c. Uji Bartlet dengan rumus Chi kuadrat

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \ln 10 (B - \sum (n_i - 1) \text{Log}S_i^2) \\
 &= (2,302) (78,2 - 80,408) \\
 &= (2,302) (2,208) \\
 &= 5,082
 \end{aligned}$$

Dari tabel perhitungan diatas diperoleh X^2 (Chi Kuadrat) Hitung sebesar 5,082
 Harga X^2 tabel yaitu $5,082 < 35,2$, hal ini membuktikan bahwa varians populasi adalah homogen

Berdasarkan Penelitian terhadap normalitas dan homogenitas sebagaimana diketahui sebelumnya menunjukkan bahwa persyaratan analisis data dalam penelitian ini adalah berdistribusi normal dan varians populasi yang homogen . selanjutnya akan dilakukan hipotesis dengan uji " t " dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t_o &= \frac{M1-M2}{SE.M1-M2} \\ &= \frac{80,62-70,62}{2,2} \\ &= 4,54 \end{aligned}$$

Dari daftar distribusi t untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = (N1+ N2)-2+(24+24)-2= 46$. Pada tabel t dengan $dk = 46$ diperoleh harga *t* tabel sebesar 1, 679 berdasarkan perhitungan yang dilakukan, maka dapat di ketahui bahwa *t* hitung > *t*.tabel atau $4,54 > 1,679$. Maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan alternatif (H_a) diterima. Ini berarti metode SQ3R Lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan peningkatan membaca cepat siswa.

Setelah melakukan prosedur penelitian sesuai dengan vaeriable diteliti mendapatkan hasil yang baik meskipun pada tahap awal peneliti menemukan ada kesenjangan namun masih bisa diatasi oleh peneliti. Hal tersebut dengan melakukan analisis data, kemudian melakukan pengujian hipotesis. metode SQ3R yang diberikan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pangaribuan Kabupaten Tapanuli Utara. Dalam meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa, ternyata berpengaruh positif. Ini dibuktikan dari hasil *post Test* pada kelas kontrol dan *Post test* kelas eksperimen siswa tersebut. Dapat dilihat bahwa perhitungan rata-rata nilai siswa pada saat menggunakan model ceramah dengan mengambil hasil *Post Test* (tanpa menggunakan metode pembelajaran SQ3R dalam membaca teks bacaan dengan judul "Gunung Galunggung") lebih rendah dibandingkan pada saat mendapat perlakuan pada *Post Test* (dengan menggunakan metode pembelajaran SQ3R dalam membaca teks bacaan dengan judul "Gunung Galunggung").

Menggunakan Metode SQ3R lebih tinggi dari pembelajaran sebelumnya, Maka pembelajaran membaca cepat dengan menggunakan metode SQ3R Efektif diterapkan dalam meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pangaribuan Kabupaten Tapanuli Utara. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji "t" diperoleh hasil perhitungan *t* hitung > *t* tabel yakni $4, 54 > 1,679$, ini berarti kemampuan membaca cepat dengan menggunakan metode ceramah berbeda dengan kemampuan membaca cepat dengan menggunakan metode SQ3R adalah efektif

diterapkan dalam meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pangaribuan Kabupaten Tapanuli Utara .

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian metode SQ3R Efektif diterapkan dalam meningkatkan kemampuan membaca cepat, ini diperkuat dari hasil perhitungan statistik uji “t” diperoleh nilai t hitung $> t$ tabel $4,54 > 1,679$. Hal ini akan memberikan dampak positif dan uji variabel akan sangat efektif dikembangkan khususnya bagi guru-guru dan tenaga pendidik lainnya dalam menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penggunaan metode SQ3R akan membantu siswa untuk menangkap informasi dengan kritis dan cepat. Hal ini tentunya dapat mengembangkan literasi siswa dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusalim, S. R., Sayidiman, & Nurhaedah. (2023). Penerapan Metode SQ3R Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Takalar. *Pinisi Journal of Education*, 3(1), 201-211. <http://jurnalummi.agungprasyoto.net/index.php/perseda/article/view/432>
- Atikah, I., Iswara, P. D., & Hanifah, N. (2017). Penerapan Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (Sq3R) Dengan Permainan “ Pos Pelangi ” Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 36-37.
- Azharunnailah, H., Rinaldi Supriadi, & Nunung Nursyamsiah. (2023). Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *An Naba*, 6(1), 41-53. <https://doi.org/10.51614/annaba.v6i1.213>
- Ilimi, D. N., Hermawan, R., & Riyadi, A. R. (2017). Metode Pembelajaran Sq3R Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 88-99.
- Juwariah, J. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(02), 165. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i02.5292>
- Mahdawati, B. C. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Dengan Menggunakan Metode Sq3R. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum ...*, 1-18. <http://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/assalam/article/view/77%0Ahttps://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/assalam/article/download/77/135>
- Masykur, Khanafiyah, S., & Handayani, L. (2006). Penerapan Metode SQ3R Dalam Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pokok Bahasan Tata Surya Pada Siswa Kelas Vii Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 4(2), 73-78.
- Nurhayati, S. (2018). Pengaruh Tehnik Sq3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman. *NUANSA: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Keagamaan Islam*, 15(1), 73-90. <https://doi.org/10.19105/nuansa.v15i1.1912>
- Putri, I. N. R., Yulianto, A., & Kusumaningrum, S. (2023). Penggunaan Metode SQ3R Berpengaruh Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 31-37.

<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3318>

Sakinah, W. P., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Metode Sq3R Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 38-45.

Selmedani, S., Septiana, V. W., & Lasari, Y. L. (2021). Penggunaan Model Sq3R Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(1), 55-66.
<https://doi.org/10.31869/jkpu.v4i1.2657>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.