

**PENGARUH PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING*
BERBANTU KARGA (KARTU BERGAMBAR)
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di Kelurahan Kranggan,
Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung)**

SKRIPSI



Oleh :

Shinta Dwi Winda
16.0305.0138

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu pemegang peranan penting dalam proses pendidikan, pembelajaran IPA dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. IPA mencakup banyak hal sehingga IPA tidak lepas dari kehidupan sehari-hari siswa misalnya pengaruh gaya terhadap benda, tata surya, gejala alam maupun peristiwa alam. Bahkan IPA dapat dijadikan bekal ilmu pengetahuan untuk kehidupan yang akan datang. Dengan demikian IPA merupakan salah satu mata pelajaran di SD yang berperan penting agar siswa mendapatkan pengetahuan, gagasan dan konsep tentang alam sekitar yang diperoleh melalui serangkaian proses pengamatan, penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

Secara umum, saat ini kualitas pendidikan IPA di Indonesia masih rendah hasil dari studi PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2018 yang menunjukkan Indonesia untuk matematika berkisar di angka 379 dan sains di skor 369 hal ini mengalami penurunan dari tahun 2015 dengan skor 403. *Third Mathematics and Science Study* (TIMSS), Lembaga yang mengukur hasil pendidikan di dunia yang dilakukan pada tahun 2015 melaporkan bahwa kemampuan Skor Matematika 379, menempatkan Indonesia di nomor 45 dari 50 negara, pada bidang Sains, dengan skor 397

Indonesia urutan ke 45 dari 48 negara, Pratiwi (2016) . Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam bidang IPA.

Berdasarkan observasi prapenelitian di Desa Kenalan Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPA masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai IPA siswa kelas IV dinyatakan sebanyak 70% siswa masih kurang dari KKM sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kurangnya pemahaman dalam materi sebelumnya menjadikan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena beranggapan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang sulit. Selain itu terdapat faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar rendah IPA rendah.

Faktor tersebut diantaranya pembelajaran IPA yang terpusat pada guru. Penyampaian materi yang terpusat pada guru menjadikan siswa kurang antusias serta kurang leluasa dalam penyampaian idenya dan apabila kurang jelas banyak siswa yang malu dan takut bertanya kepada guru. Selain terpusat pada guru, model pembelajaran yang disampaikan guru kurang bervariasi mengakibatkan siswa mudah bosan dalam menerima materi yang disampaikan. Akibatnya aktivitas belajar IPA kurang optimal maka siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini menjadikan suasana kelas menjadi kurang kondusif, banyak siswa yang bermain sendiri bahkan berbicara dengan teman yang lain.

Bila masalah tersebut terus diabaikan maka dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa akan terus menurun karena tidak dapat

mengikuti materi sebelumnya. Maka otomatis dalam materi selanjutnya siswa juga akan mengalami kesulitan. Sedangkan dalam proses pembelajaran saintifik harus memuat 5 M diantaranya mengamati, menyanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasikan/mengolah informasi, dan mengomunikasikan. Oleh sebab itu, pembelajaran bervariasi sangat dibutuhkan agar siswa lebih antusias dan siswa dapat terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran.

Berbagai upaya telah banyak dilakukan oleh guru, salah satu upaya yang pernah dilakukan guru yaitu menggunakan tanya jawab dan diskusi. Namun hasilnya kurang maksimal karena ketika tanya jawab berlangsung hanya beberapa siswa yang dapat menjawab sedangkan siswa lain hanya mendengarkan. Dalam diskusi guru membentuk kelompok-kelompok kecil dengan tujuan dapat berdiskusi dan menyelesaikan permasalahan pada materi atau soal, akan tetapi hanya beberapa siswa yang dapat bekerjasama dengan kelompoknya.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPA. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif yang dapat mengatasi hasil belajar siswa yang rendah. Maka peneliti memilih model pembelajaran *Bamboo Dancing* karena diharapkan siswa dapat saling bertukar informasi antar individu dalam kelompok secara berurutan dan berpasangan dalam waktu yang telah ditentukan sehingga semua siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi dan

mengkomunikasikan, hal ini juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Keterampilan komunikasi dalam hal ini bertujuan agar siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan dengan efektif dan mudah dipahami dengan bahasa seumianya sehingga dalam pembelajaran akan ada timbal balik yang positif bagi siswa karena dalam metode ini siswa tidak hanya diam menerima materi yang disampaikan guru melainkan juga dituntut untuk ikut aktif dalam proses belajar mengajar.

Penulis memprediksi Model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media KARGA (kartu gambar) apabila diterapkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA karena, model pembelajaran *Bamboo Dancing* adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang saling bekerjasama dengan kelompok, sehingga siswa akan lebih aktif dan komunikatif. Selain model pembelajaran, media juga diperlukan karena dengan adanya media siswa akan memiliki rasa ingin tau yang tinggi. Media juga dapat menumbuhkan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu KARGA menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah untuk dipahami.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan mengkaji lebih dalam tentang “Pengaruh Pembelajaran *Bamboo Dancing* Berbantu KARGA (Kartu Bergambar) Terhadap Hasil Belajar IPA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah berdasarkan pada latar belakang, adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar IPA yang ditunjukkan oleh 70% nilai siswa masih dibawah KKM.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton.
3. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif.
4. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA sehingga hasilnya kurang optimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar IPA yang ditunjukkan oleh 70% nilai siswa masih dibawah KKM.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu Media Karga (Kartu Bergambar) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan pembelajaran ini, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu Media KARGA (Kartu Bergambar) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di Kelurahan Kranggan, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan acuan ataupun pengembangan wawasan tentang model pembelajaran *bamboo dancing* terhadap hasil belajar IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diterapkannya pembelajaran *Bamboo Dancing* diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar IPA

b. Bagi Guru

Menambah referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat dijadikan salahsatu variasi dalam pembelajaran

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang pendidikan peneli khususnya yang terkait Model *Bamboo Dancing*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar IPA

Hasil belajar menurut Purwanto (2006) belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Suprijono (2012) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Jadi hasil belajar adalah pencapaian perubahan perilaku yang dialami siswa dalam berbagai aspek dari proses belajar yang telah dilakukan.

Menurut Trianto (2010) IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Menurut Susanto (2015) mengatakan sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Jadi IPA adalah kumpulan ilmu untuk mempelajari tentang segala fenomena dan gejala alam yang ada di alam semesta.

Hasil belajar IPA adalah capaian perubahan perilaku dan pemahaman siswa mengenai pengetahuan IPA dalam berbagai aspek diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010) menerangkan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a. Faktor intern meliputi: faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh), faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), faktor kelelahan baik kelelahan secara jasmani maupun kelelahan secara rohani.
- b. Faktor ekstern meliputi: keluarga, sekolah dan masyarakat. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Keadaan masyarakat yang kurang kondusif dalam belajar atau lingkungan masyarakat yang tidak baik akan membawa dampak terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Suryabrata (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri, digolongkan menjadi faktor fisiologis dan psikologi. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri yaitu faktor nonsosial.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal atau faktor yang terjadi

dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

3. Pengukuran Hasil Belajar

Dalam pengukuran hasil belajar IPA menurut Huda (2015) yang mencakup bidang intelektual (kognitif), bidang sikap (afektif), dan bidang perilaku (psikomotorik). Rumusan tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah belajar, yaitu :

- 1) Ranah kognitif (intelektual) berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian, dan kreativitas.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, konsep diri, sikap, minat, moral dan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan, kemampuan gerak dan bertindak.

Pada penelitian ini penulis memfokuskan pada perubahan hasil belajar pada ranah kognitif. Indikator hasil belajar ranah kognitif dapat dilihat dari pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis dan sintesis. Hasil belajar yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPA ranah kognitif pada materi gaya. Indikator hasil belajar penelitian ini diantaranya (1) Mengidentifikasi pengertian gaya, (2) Menyebutkan jenis-jenis gaya, dan (3) Menyebutkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Model Pembelajaran Bamboo Dancing Berbantu Media Karga (Kartu Gambar)

1. Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik salah satunya berkat adanya penggunaan model dan media pembelajaran. Menurut Trianto (2010) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Huda (2015) model pembelajaran adalah keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Dalam kompleksitas model pembelajaran terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu proses perencanaan sebagai pedoman dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat mudah tercapai.

Guru dapat menggunakan berbagai macam model dalam pembelajaran salah satunya model pembelajaran *Bamboo Dancing*. Menurut Suprijono (2012) model pembelajaran *Bamboo Dancing* adalah salah satu pembelajaran kooperatif untuk mengarahkan atensi

peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan mengajak siswa agar belajar secara aktif. Strategi ini cocok untuk materi yang membutuhkan pengalaman, pikiran dan informasi antar siswa. Menurut Huda (2013) model pembelajaran *Bamboo Dancing* ini adalah pembelajaran yang membuat siswa diajak untuk berbagi informasi dan belajar secara aktif, model pembelajaran yang mampu memberikan informasi yang saling bersamaan. Sejalan dengan pendapat Istarani (2011) menjelaskan, model pembelajaran *Bamboo Dancing* adalah teknik belajar mengajar sebagai modifikasi lingkaran kecil lingkaran besar yang dapat memberi manfaat belajar siswa karena siswa berjajar dan saling berhadapan dengan mirip seperti dua potongan bambu yang digunakan dalam tari bambu di Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Bamboo dancing* adalah salah satu jenis model kooperatif yang mengajak siswa menjadi belajar aktif dalam proses pembelajaran dan mengarahkan siswa agar dapat saling bertukar informasi antar siswa. Konsep *Bamboo Dancing* meskipun namanya tarian bambu namun siswa tidak belajar menggunakan bambu tetapi siswa berjajar dan berpindah seperti tarian bambu.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Bamboo Dancing

Langkah-langkah model pembelajaran *Bamboo Dancing* menurut Huda (2013) sebagai berikut:

- 1) Satu kelompok berdiri di satu jajaran berhadapan dengan kelompok lain.
- 2) Kelompok bergeser seperti prosedur Tari Bambu Individu, kemudian mereka pun saling berbagi informasi.

Menurut Suprijono (2012) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *Bamboo Dancing* sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh guru. Guru dapat menuliskan topik di papan tulis atau mengadakan tanya jawab dengan siswa.
- 2) Guru membentuk 2 kelompok besar jika terlalu banyak guru dapat membagi menjadi 4 kelompok. Jika dalam kelas ada 40 orang maka dibagi menjadi kelompok besar menjadi 20 orang tiap kelompok.
- 3) Aturlah sedemikian rupa agar setiap kelompok saling berhadapan. Pasangan ini disebut sebagai pasangan awal. Bagikan tugas pada setiap individu dalam kelompok untuk dikerjakan atau di bahas. Pada kesempatan ini beri waktu lebih pada mereka agar mendiskusikan tugas yang diterimanya.
- 4) Usai diskusi, tiap kelompok berdiri berjajar saling berhadapan dan bergeser mengikuti arah jarum jam. Dengan cara ini setiap peserta akan mendapatkan pasangan baru dan berbagi informasi, demikian seterusnya. Pergeseran jarum searah jarum jam akan berhenti ketika tiap-tiap peserta kembali ke pasangan awal.

5) Hasil diskusi di tiap-tiap kelompok besar kemudian dipresentasikan kepada seluruh kelas. Guru memfasilitasi terjadinya intersubjektif, dialog interaktif, tanya jawab, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka langkah-langkah pembelajaran *Bamboo Dancing* adalah memperkenalkan topik yang akan dipelajari, membagi kelompok dengan setiap kelompok memiliki jumlah yang sama agar setiap peserta memiliki pasangan, membagikan soal atau pertanyaan dan di diskusikan dengan masing-masing kelompok, tiap kelompok berdiri berjajar kemudian berhadapan dengan kelompok lain, setiap peserta saling bertukar informasi dengan pasangan, kemudian bergeser sesuai arah jarum jam dan saling berbagi informasi hingga berhenti pada pasangan pertama, kemudian tiap kelompok membuat kesimpulan dan hasil diskusi kelompok dipresentasikan di depan kelas,.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Dalam setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan begitu juga dalam metode pembelajaran *Bamboo Dancing* menurut Istarani (2011) kelebihan *bamboo dancing* diantaranya sebagai berikut:

- a) Siswa dapat bertukar pengalaman dengan sesamanya dalam proses pembelajaran.

- b) Meningkatkan kerjasama diantara siswa.
- c) Meningkatkan toleransi antar sesama siswa.

Menurut Huda (2013) keunggulan *Bamboo Dancing* adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur serta memberi kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi.

Selain memiliki kelebihan, model *Bamboo Dancing* menurut Huda (2013) juga memiliki kekurangan, yaitu:

- 1) Kelompok belajarnya terlalu gemuk sehingga menyulitkan proses belajar mengajar
- 2) Siswa lebih banyak bermain dari pada belajar
- 3) Memerlukan periode waktu yang cukup panjang

2. Media KARGA (Kartu Bergambar)

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kustandi (2011) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Munadi (2010) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Sedangkan menurut Arsyad (2014) media pembelajaran adalah komponen belajar suatu wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana pendukung untuk memperjelas materi dari yang bersifat abstrak menjadi bersifat konkret sehingga akan lebih mudah untuk dipahami.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Djamarah (2011) ada beberapa macam media pembelajaran yang berdasarkan klarifikasinya, yaitu:

- 1) Berdasarkan jenisnya yaitu media audifit, media visual dan media audiovisual, media audiovisual dibagi menjadi 2 bagian yaitu audiovisual diam dan audiovisual gerak.
- 2) Berdasarkan daya liputannya, dikelompokkan menjadi media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, yang terakhir media untuk pengajaran individual
- 3) Berdasarkan bahan pembuatannya, yaitu media sederhana dan kompleks.

Berdasarkan hal-hal di atas maka media KARGA (Kartu Bergambar) berdasarkan jenisnya termasuk dalam media visual dengan daya liput terbatas dan bahan pembuatannya sederhana.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010) media secara umum memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media memiliki peran penting dalam pembelajaran yaitu agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran.

Menurut Ghofur (2012) media memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas konsep
- 2) Menyederhanakan materi
- 3) Menampak besarkan yang kecil dan menampak kecilkan yang besar
- 4) Menampak dekat yang jauh, menampak jauh yang dekat
- 5) Menampak cepatkan dan lambatkan proses
- 6) Menampak gerakan yang praktis dan menampak praktiskan yang gerak
- 7) Menampakkan suara dan warna aslinya

d. Media KARGA (Kartu Bergambar)

KARGA adalah singkatan dari kartu bergambar yang artinya sebuah kartu bergambar agar siswa dapat lebih tertarik dalam pembelajaran, kartu tersebut berisi soal-soal sesuai dengan materi tertentu. Setiap kartu berisi soal yang berbeda, hal ini bertujuan agar setiap individu memiliki soal yang tidak sama agar dapat

didiskusikan oleh oleh kelompok dan dipresentasikan oleh tiap peserta dengan pasangannya masing-masing. Dengan media KARGA (Kartu Bergambar) dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi IPA tentang Gaya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Media KARGA (Kartu Bergambar) agar dapat memudahkan dalam penyampaian materi gaya dan dapat mempersingkat waktu serta dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

e. Cara Pembuatan dan Penggunaan Media KARGA (Kartu Bergambar)

Dalam pembuatan media KARGA (Kartu Bergambar) dibuat dengan cara sebagai berikut:

- a. Menentukan soal-soal atau gambar sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
- b. Mendesain media KARGA dengan gambar dan warna yang menarik sekaligus memasukan soal-soal berbeda pada setiap kartu.
- c. Mencetak media menggunakan bahan kertas ivory agar lebih tahan lama.

Cara penggunaan media KARGA ini sangatlah mudah. Siswa cukup mengambil satu kartu dan mencari jawaban dari soal yang ada pada kartu. Apabila ada kesulitan dalam menentukan jawaban siswa dapat mendiskusikan bersama kelompok yang telah

ditentukan. Setelah siswa dapat menyelesaikan tahap tersebut maka siswa siap untuk mempresentasikannya.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media KARGA (Kartu Bergambar)

Media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu siswa dalam mempermudah memahami materi. Penggunaan media KARGA (Kartu Bergambar) dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan diantaranya;

- 1) Mudah digunakan dimana saja, dan kapan saja karena bentuknya yang kecil dan mudah dibawa kemana-mana.
- 2) Dapat menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan minat belajar.
- 3) Dapat menghemat waktu guru dalam penyampaian pembelajaran. Tidak perlu mengulang-ulang soal apabila siswa kurang jelas.
- 4) Mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajara.
Siswa menjadi lebih memahami materi karena tidak hanya guru yang memberikan informasi namun juga dapat saling bertukar informasi dengan siswa lain.

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan media KARGA (Kartu Bergambar). Kekurangan pada media KARGA (Kartu Bergambar) siswa menjadi kurang kondusif karena gambar atau soal dalam masing-

masing kartu yang berbeda maka siswa akan penasaran dengan kartu yang didapatkan oleh temannya.

C. Penerapan Pembelajaran Bamboo Dancing Berbantu KARGA (Kartu Bergambar) terhadap Hasil Belajar IPA

Bamboo Dancing berbantu KARGA (Kartu Bergambar) adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa menjadi belajar aktif dalam proses pembelajaran dan mengarahkan siswa agar dapat saling bertukar informasi dengan bantuan soal pada kartu yang berisi soal dan gambar. Penerapan pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu KARGA (Kartu Bergambar) terhadap hasil belajar IPA dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Langkah Penerapan Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
1. Penjelasan, penyampaian topik dan materi yang akan dipelajari	Guru menyampaikan topik atau materi yang akan dipelajari	Siswa mendengarkan penjelasan guru
2. Pembagian kelompok, mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok	Guru mengelompokkan siswa menjadi dua atau empat kelompok yang sama banyak.	Siswa aktif dalam pembelajaran mengikuti sesuai instruksi guru.
3. Pembimbingan, membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru menjelaskan cara kerja dalam Bamboo dancing serta penggunaan media. Guru mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan setiap anak diberi kartu untuk didiskusikan di	Siswa saling berkelompok dan berdiskusi mengenai jawaban dari soal yang telah diperoleh kemudian mempresentasikan soal informasi yang didapat kepada pasangannya dengan cara berjarak

Langkah Pembelajaran	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
	kelompok kemudian dijelaskan kepada pasangannya.	berhadapan dan terus berpindah sesuai arah jarum jam.
4. Presentasi dan evaluasi, mempresentasikan dan mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran	Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi setiap kelompok dan mengevaluasi hasil diskusi tentang materi yang telah dipelajari kepada masing-masing kelompok agar guru bisa mengetahui seberapa berhasilnya proses pembelajaran yang dilaksanakan.	Siswa menggabungkan semua informasi yang telah didapat kepada kelompoknya kemudian mempresentasikannya di depan kelas.
5. Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada siswa atau kelompok yang mampu mengikuti pembelajaran dengan baik	Siswa yang telah mendapat <i>reward</i> agar dapat belajar lagi dan menjadi yang terbaik agar dapat memberikan contoh kepada siswa lain untuk aktif dalam pembelajaran.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2016) yang berjudul “Implementasi Metode *Bamboo Dancing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar” penelitian ini menguji metode pembelajaran tari bamboo terhadap hasil belajar IPS temuan hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Hasil tes pada siklus I diperoleh nilai

tertinggi adalah 90, nilai terendah adalah 45, dengan rata-rata kelas dalam siklus I adalah 65. Siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 8 siswa (40%), sedangkan siswa memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 12 siswa (60%). Dari hasil tes diperoleh nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah adalah 50, dengan rata-rata kelas dalam siklus II adalah 81. Siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 3 siswa (15%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 16 siswa 85%. Dari hasil tersebut dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V dari siklus I ke siklus II.

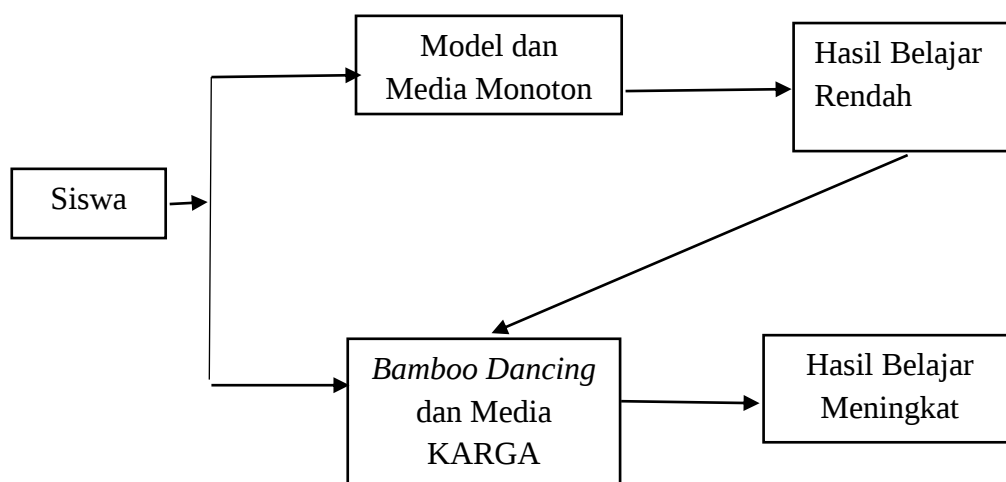
Penelitian yang dilakukan oleh Hafidzah (2015) yang berjudul “ Penerapan Metode *Bamboo Dancing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pokok Tokoh-Tokoh Penting Dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di MI Ta’Mirul Wathon 01 Sikancil Larangan Brebes ” Penelitian ini menguji metode pembelajaran tari bamboo terhadap hasil belajar hasil belajar siswa kelas v pada mata pelajaran ips materi pokok tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan indonesia di Mi Ta’mirul Wathon 01 Sikancil Larangan Brebes membuktikan metode Bamboo Dancing mempunyai rata-rata sebesar 43 dengan ketuntasan klasikal 20%. Setelah diterapkan metode pembelajaran *Bamboo Dancing* rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 63,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 45% pada siklus 1, dan mendapatkan rata-rata hasil belajar 71 dengan ketuntasan klasikal sebesar 80% pada siklus 2.

Penelitian yang dilakukan oleh Aryani (2014) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Tari Bambu (*Bamboo Dancing*) dalam Meningkatkan

Hasil Belajae Siswa Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo Semester Genap Tahun Ajaran 2013-2014” Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan metode Tari Bambu dalam presentase pemahaman rata-rata 64,55 termasuk dalam kategori cukup. 72,78% termasuk dalam kategori baik memperoleh hasil belajar tertinggi, dengan nilai 80-100 dikategorikan memuaskan, 20% siswa termasuk kategori baik dengan nilai 70-79, nilain 60-69 dikategorikan cukup, dengan pencapaian 50%, dan 25% kategori kurang cukup.

Penelitian terdahulu yang sudah dilakukan Dewi (2016), Hifdziah (2015) dan Aryani (2014) sangat berbeda dengan yang dilakukan peneliti. Perbedaan pada penelitian sebelumnya ialah dalam penelitian ini difokuskan untuk meneliti tentang hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini juga menggunakan bantuan media yang diharapkan mampu menambah semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

E. Kerangka Pemikiran



Gambar 1
Kerangka Berpikir

Gambar 1 menjelaskan bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan belajar karena metode dan media yang digunakan monoton. Penggunaan model dan media yang konvensional membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran maka kurang optimalnya pembelajaran dapat menjadikan hasil belajar rendah. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi dengan menggunakan model dan media agar siswa menjadi lebih antusias dan lebih mudah memahami materi. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu Media KARGA (Kartu Bergambar) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah diberikan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu media KARGA (Kartu Bergambar) diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu, pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu media KARGA (Kartu Bergambar) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di Kelurahan Kranggan, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pre-eksperimental dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan hal ini hasil perlakuan dapat diketahui dari membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Pemilihan rancangan tersebut berdasarkan tidak adanya kelas kontrol atau satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Desain penelitian yang akan dilaksanakan penulis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2
Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*pretest*) kelas IV

X = Treatment menggunakan pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu media KARGA (Kartu Bergambar)

O₂ = Tes akhir (*posttest*) Kelas IV

B. Identifikasi Variabel

Menurut Sugiyono (2015) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel yang digunakan dalam penelitian dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

- a. Variable terikat adalah variable yang dipengaruhi karena adanya variable bebas. Variable terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA.
- b. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi timbulnya atau berubahnya variable terkait. Variable bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu media KARGA (Kartu Bergambar)

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun Definisi Operasional Penelitian sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *bamboo dancing* adalah salah satu jenis metode kooperatif yang mengajak siswa menjadi belajar aktif dalam proses pembelajaran dan mengarahkan siswa agar dapat saling bertukar informasi antar siswa dengan bantuan media KARGA. Tahapan pembelajaran *Bamboo Dancing* yaitu: 1) Memperkenalkan topik yang akan dipelajari. 2) Membagi kelompok dengan setiap kelompok memiliki jumlah yang sama agar setiap peserta memiliki pasangan. 3) Membagikan soal atau pertanyaan dan di diskusikan dengan masing-masing kelompok 5) Tiap kelompok berdiri berjajar kemudian berhadapan dengan kelompok lain. 6) Setiap peserta saling bertukar informasi dengan pasangan, kemudian bergeser sesuai arah jarum jam dan saling berbagi informasi hingga berhenti pada pasangan pertama. 7) Tiap

kelompok membuat kesimpulan dan hasil diskusi kelompok dipresentasikan di depan kelas.

- b. Hasil belajar IPA adalah capaian perubahan perilaku dan pemahaman siswa mengenai pengetahuan IPA dalam berbagai aspek diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ranah kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang diawali dari mengenali sampai pada kemampuan menggabungkan beberapa ide, gagasan, atau prosedur yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah. Hasil belajar yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPA ranah kognitif pada materi gaya. Indikator hasil belajar diantaranya mengidentifikasi pengertian gaya, menyebutkan jenis-jenis gaya, dan menyebutkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2015) wilayah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SD di Kelurahan Kranggan, Kecamatan Kranggan.

2. Sample

Menurut Sugiyono (2015) sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sample yang diambil

dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Kelurahan Kranggan, Kecamatan Kranggan yang berjumlah 12 siswa.

3. Sampling

Menurut Sugiyono (2016) Teknik sampling adalah Teknik pengambilan sampel. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling yaitu dengan cara pengambilan sample berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan, berdasarkan indikator pelajaran IPA yang telah ditentukan peneliti, materi IPA mengenai gaya. Oleh sebab itu peneliti mengambil sample kelas IV sesuai kriteria penelitian tersebut.

E. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di Kelurahan Kranggan, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada 14 Agustus – 10 September 2020.

F. Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2016) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda pada materi IPA tentang Gaya. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang meliputi ingatan (C1),

pemahaman(C2), dan penerapan (C3). Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan (pretest) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*).

G. Instrumen Penelitian

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis pilihan ganda. Soal tes terdiri dari 25 soal yang telah diuji validitas dan reabilitasnya untuk mengetahui kelayakan instrument tersebut. Uji instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*.

Tabel 3
Kisi-Kisi Soal

Kopentensi dasar	Indikator soal	Ranah	No Butir Soal
3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	Mendefinisikan pengertian gaya	C1	1, 33, 35
	Menentukan pengaruh gaya terhadap benda	C3	2, 16, 23, 24, 25, 26, 31, 36, 39, 43, 48,
	Menentukan faktor yang mempengaruhi gerak benda	C3	9, 42, 46, 49,
	Menjelaskan pengaruh gaya gesek	C2	5, 8, 12, 28, 32, 34, 41
	Menjelaskan ciri-ciri dan jenis magnet	C2	15, 19, 27, 45,
	Menyebutkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari hari	C1	3, 4, 7, 10, 11, 17, 20, 44,
	Menyebutkan macam-macam gaya	C1	6, 13, 18, 22, 29, 30, 37, 38, 40, 47, 50
	Menentukan satuan gaya dan alat ukur gaya	C3	14, 21,

H. Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Validitas menurut Sugiyono (2016) merupakan drajad ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

a. Validitas Isi

Vaiditas isi menurut Nugiantoro (2010) merupakan kemampuan alat tes untuk mengukur kesesuaian butir-butir soal dengan tujuan dan deskripsi bahan pembelajaran yang telah diajarkan. Validitas isi pada penelitian ini menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Validasi isi pada penelitian ini kepada ahli akademisi Kun Hisnan Hajron, M.Pd. selaku Dosen Universitas Muhammadiyah Magelang. Hasil instrumen yang telah divalidasikan menunjukan bahwa instrumen layak digunakan.

b. Validitas Empiris

Validitas empiris pada penelitian ini dilakukan dengan mengujicobakan soal tes kepada responden. Pelaksanaan uji validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu butir soal tes pilihan ganda berjumlah 50 soal dengan responden sebanyak 30 siswa. Pengujian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* berbantuan program *IBM SPSS Statistics 25*. Untuk mengetahui

kevalidan butir soal, maka r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} *product moment* pada signifikansi 0,05 dengan ketentuan $r_{hitung} > \text{dari } r_{tabel}$ maka soal tersebut dapat dinyatakan valid. Berikut ini adalah hasil validitas soal test :

Tabel 4
Hasil Uji Validasi Soal

No Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,361	0,532	Valid
2	0,361	0,103	Tidak valid
3	0,361	0,739	Valid
4	0,361	0,718	Valid
5	0,361	-0,129	Tidak valid
6	0,361	0,842	Valid
7	0,361	0,886	Valid
8	0,361	0,681	Valid
9	0,361	0,362	Valid
10	0,361	0,436	Valid
11	0,361	-0,088	Tidak valid
12	0,361	0,469	Valid
13	0,361	0,433	Valid
14	0,361	-0,169	Tidak valid
15	0,361	0,090	Tidak valid
16	0,361	0,479	Valid
17	0,361	0,192	Tidak valid
18	0,361	0,001	Tidak valid
19	0,361	0,593	Valid
20	0,361	0,734	Valid
21	0,361	0,238	Tidak valid
22	0,361	0,447	Valid
23	0,361	0,182	Tidak valid
24	0,361	0,576	Valid
25	0,361	0,510	Valid
26	0,361	0,734	Valid
27	0,361	0,132	Tidak valid
28	0,361	-0,183	Tidak valid
29	0,361	0,734	Valid
30	0,361	0,676	Valid
31	0,361	0,292	Tidak valid
32	0,361	0,742	Valid
33	0,361	0,292	Tidak valid
34	0,361	0,389	Valid
35	0,361	0,103	Tidak valid
36	0,361	0,376	Valid

No Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
37	0,361	0,499	Valid
38	0,361	0,334	Tidak valid
39	0,361	-0,006	Tidak valid
40	0,361	0,886	Valid
41	0,361	0,090	Tidak valid
42	0,361	0,483	Valid
43	0,361	0,187	Tidak valid
44	0,361	0,504	Valid
45	0,361	0,110	Tidak valid
46	0,361	0,269	Tidak valid
47	0,361	-0,011	Tidak valid
48	0,361	0,317	Tidak valid
49	0,361	0,385	Valid
50	0,361	0,308	Tidak valid

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi butir soal, dari 30 siswa sebagai subjek uji coba soal dengan r_{tabel} 0,316 dan taraf signifikan 0,05 yaitu dari 50 soal diperoleh 27 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan pada kisi-kisi soal telah mewakili soal-soal valid sehingga pilihan ganda valid dapat digunakan.

c. Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2016) tingkat kesukaran soal adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya begitupun sebaliknya, soal yang terlalu sukar akan membuat siswa putus asa dan tidak mau mencoba lagi.

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan dengan bantuan *IBS SPSS Statistics 25*. Adapun klasifikasi kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0,71 - 1,00	Mudah
0,31 - 0,70	Sedang
0,00 - 0,30	Sukar

Tabel 4 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel:

Tabel 6
Hasil uji Tingkat Kesukaran

No Soal	Rata-rata	Keterangan
1	0,60	Sedang
2	0,37	Sedang
3	0,43	Sedang
4	0,53	Sedang
5	0,57	Sedang
6	0,50	Sedang
7	0,47	Sedang
8	0,27	Sukar
9	0,60	Sedang
10	0,57	Sedang
11	0,57	Sedang
12	0,60	Sedang
13	0,43	Sedang
14	0,67	Sedang
15	0,67	Sedang
16	0,73	Mudah
17	0,43	Sedang
18	0,43	Sedang
19	0,37	Sedang
20	0,40	Sedang
21	0,77	Mudah
22	0,70	Sedang
23	0,53	Sedang

No Soal	Rata-rata	Keterangan
24	0,57	Sedang
25	0,90	Mudah
26	0,30	Sukar
27	0,53	Sedang

Tabel 5 menunjukkan hasil uji tingkat kesukaran soal yang valid, sedangkan hasil didapat soal dengan kategori sedang sebanyak 22 soal, 2 soal dalam kategori sukar dan 3 soal dalam kategori mudah.

d. Daya Beda

Menurut Arifin (2016) perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal membedakan penguasaan kompetensi antar peserta didik. Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25*.

Tabel 7
Klasifikasi Daya Beda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,71 - 1,00	Sangat baik
0,41 - 0,70	Baik
0,21 - 0,40	Cukup
0,00 - 0,20	Sangat buruk

Tabel 6 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Hasil daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8
Hasil Uji Daya Beda Soal

No Soal	R_{hitung}	Keterangan
1	0,541	Baik
2	0,741	Sangat Baik
3	0,698	Baik
4	0,849	Sangat Baik
5	0,890	Sangat Baik
6	0,681	Baik
7	0,402	Cukup
8	0,398	Cukup
9	0,430	Baik
10	0,346	Cukup
11	0,502	Baik
12	0,608	Baik
13	0,707	Baik
14	0,433	Baik
15	0,481	Baik
16	0,490	Baik
17	0,707	Baik
18	0,707	Baik
19	0,615	Baik
20	0,665	Baik
21	0,363	Cukup
22	0,355	Cukup
23	0,447	Baik
24	0,890	Sangat Baik
25	0,507	Baik
26	0,424	Baik
27	0,348	Cukup

Tabel 7 menunjukkan hasil daya pembeda soal valid. Hasil yang di peroleh seluruh soal yang dibuat terdapat 6 soal dengan daya pembeda cukup, 17 soal dengan daya pembeda baik dan 4 soal dengan daya pembeda sangat baik.

2. Reabilitas

Reabilitas tes adalah tingkat keajegan atau konsistensi suatu tes, yakni sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Reabilitas dapat dihitung menggunakan *cronchbach's alpha* dengan bantuan analisis aplikasi program *IBM SPSS Statistics 25*. Kriteria reabilitas instrumen yaitu apabila koefisien reliabelnya $\geq 0,05$ atau 5%. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 9
Koefisien Reliabilitas Tes

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,60 – 0,79	Tinggi
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Hasil analisis perhitungan reabilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 10
Reliabilitas Tes

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Keterangan
0,933	27	Sangat Tinggi

Berdasarkan reliabilitas pada tabel hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,361 dan N sejumlah 27 pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai alpha sebesar 0,933 termasuk dalam

kriteria sangat tinggi. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan, diantaranya sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan Penelitian

Perencanaan penelitian merupakan suatu hal yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian. Tahap perencanaan penelitian ini diantaranya kegiatan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV di Kelurahan Kranggan, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung. Setelah observasi dilakukan penyusunan proposal, dalam penyusunan proposal peneliti melakukan proses bimbingan yakni oleh Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2. Setelah penyusunan proposal penelitian, peneliti mengajukan permohonan ijin kepada pihak terkait untuk melakukan penelitian pada siswa kelas IV SD di Kelurahan Kranggan, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung perijinan. Tahap perencanaan penelitian yang terakhir yaitu persiapan bahan dan materi penelitian yaitu silabus, materi ajar, RPP, soal tes, lembar kerja siswa dan media pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pretest*

Sebelum diberikan perlakuan peneliti memberikan *pretest*.

Pemberian *pretest* dilakukan tanggal 14 Agustus 2020 pada kelas

eksperimen sebanyak 1 kali dengan jumlah butir soal 25 soal pilihan ganda yang dikerjakan dalam waktu 60 menit. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. *Pretest* diujikan kepada 12 siswa kelas IV SD di Kelurahan Kranggan, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung.

b. Pemberian Perlakuan (treatment)

Pemberian perlakuan dilakukan menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media KARGA (Kartu Bergambar). *Treatment* pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali yang dimulai pada tanggal 22 Agustus 2020 hingga 1 September 2020. Pemberian *treatment* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya.

c. *Posttest*

Pemberian *posttest* yang berisi tentang tes pilihan ganda yang berjumlah 25 soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Bamboo Dancing* berbantuan media KARGA (Kartu Bergambar).

J. Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah cara mengolah data hasil penelitian untuk menuju arah kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data ini menggunakan uji statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara nilai rata-rata hasil penelitian setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Bamboo Dancing* berbantuan media KARGA (Kartu Bergambar). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 0,05 yaitu:

- a) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sampel t-test*. Uji *paired sample t-test* merupakan pengujian digunakan untuk membandingkan dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data distribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji *paired sample t test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 25*. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji Paired Sample *t-test* jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan

sebaliknya jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima. Bentuk pengujian hipotesi dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *Bamboo Dancing* berbantuan media KARGA (Kartu Bergambar) terhadap hasil belajar IPA.

H_a : Terdapat pengaruh model *Bamboo Dancing* berbantuan media KARGA (Kartu Bergambar)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu media KARGA (Kartu Bergambar) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada ranah kognitif. Hal ini berdasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis dengan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai t hitung sebesar -21,556 dengan probabilitas $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak atau H_a diterima. Nilai pretest yang diperoleh dari 12 siswa memiliki rata-rata sebesar 57,66. Rata-rata tersebut kemudian meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media KARGA (Kartu Bergambar) menjadi 81,00. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantu Media KARGA (Kartu Gambar) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di Kelurahan Kranggan, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Bagi diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan model dan media pembelajaran, salah satunya dengan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media KARGA (Kartu Bergambar). Penggunaan

model dan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Model *Bamboo Dancing* berbantuan media KARGA (Kartu Bergambar) bukanlah satu-satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Agar hasilnya lebih optimal diharapkan mampu menemukan model dan media yang lebih variative dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Aryani, Desy. 2014. "Penerapan Metode Pembelajaran Tari Bambu (Bamboo Dancing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo Semester Genap Tahun Ajaran 2013-2014." *Skripsi Universitas Lampung Bandar Lampung*.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Medai.
- Dewi, Candra. 2016. "Implementasi Metode Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *JURNAL INDRA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal) Vol 1. No 1*.
- Ghofur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran : Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hafidzah, Nelly Ahviena. 2015. "Penerapan Metode Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pokok Tokoh-Tokoh Penting Dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di MI Ta'Mirul Wathon 01 Sikancil Larangan Brebes ." *Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooprative Learning : Metode, Teknik, Struktural, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kustandi, Cecep, and Sutjipto Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nugiantoro. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPEE.
- Pratiwi, Indah. 2016. "Efek Program PISA Terhadap Kurikulum di Indonesia." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol. 4 No1*.

- Purwanto. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evauasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rodaskarya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafinfo Persada.
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.