

The Effect Of Active Learning Assisted With Media Bonus (Nusantara Doll) On IPS Learning Results

Yuka Rahmah Tiara Cahya¹✉, Rasidi², Puji Rahmawati³

¹ PGSD/ FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang Indonesia

² PGSD/ FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang Indonesia

³ PGSD/ FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang Indonesia

✉ yukarahma29@gmail.com, rasidi@ummgl.ac.id, pujirahmawati@ummgl.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of the active learning model assisted by the BONUS (Boneka Nusantara) media on social studies learning outcomes for fourth grade students at SD N Sukorejo Magelang.

This research is a type of experimental research with Pre-experimental research design with the "One Group Pretest-Posttest Design" model. The research subjects are 10 fourth grade students of SD N Sukorejo in Ganjuran Village which consists of 10 female students as the experimental class. The sampling technique used was saturated *purposive sampling* technique. The data collection technique used pretest and posttest questions regarding ethnic and cultural diversity and observation. Data analysis in this study was assisted by using SPSS version 25 to calculate the validity, reliability, discriminating power, and level of difficulty of the questions. Validity test using product moment correlation and instrument reliability using Cronboach's Alpha. The data analysis technique in this study uses the Kolmogorov-Smirnov analysis prerequisite test and the hypothesis test uses the Paired Sample T-Test.

The results showed that the active learning model assisted by the Nusantara doll media had a positive effect on student learning outcomes. This is evidenced from the results of the analysis of the Paired Sample T-Test in the experimental group with a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ and the result of $t_{count} 7.488 > 2,228 t_{table}$. Based on the results of the analysis and discussion, there is a difference in the pretest score of 60 and the posttest of 78. The results of the study can be concluded that the use of active learning aided by the Nusantara doll media has a positive effect on the learning outcomes of fourth grade students of SD N Sukorejo.

Keywords: *active learning; media doll nusantara; social studies learning outcomes*

Pengaruh Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Bonus (Boneka Nusantara) Terhadap Hasil Belajar IPS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media BONUS (Boneka Nusantara) terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas IV SD N Sukorejo Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-eksperimental design* dengan model "One Group Pretest-Posttest Design" subjek penelitian adalah 10 siswa kelas IV SD N Sukorejo di Desa Ganjuran yang terdiri dari 10 siswa putri sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan soal *pretest* dan *posttest* materi keberagaman suku budaya dan observasi. Analisis data pada penelitian ini dibantu dengan menggunakan SPSS versi 25 guna menghitung uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal. Uji validitas menggunakan *korelasi product moment* serta reliabilitas instrumen menggunakan *Cronboach's Alpha*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis *Kolmogorov-Smirnov* dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis *Uji Paired Sample T-Test* pada kelompok eksperimen dengan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan hasil $t_{hitung} 7.488 > 2,228 t_{tabel}$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor *pretest* sebesar 60 dan *posttest* sebesar 78. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N Sukorejo.

Kata kunci: pembelajaran aktif; media boneka nusantara; hasil belajar IPS

1. Pendahuluan

Hasil belajar siswa sejalan dengan perubahan kurikulum yang digunakan dalam satuan pendidikan di Indonesia yang tentunya disesuaikan dengan ketentuan perkembangan zaman. Penilaian merupakan serangkaian kegiatan yang berkesinambungan untuk memperoleh data dan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan. Pendidikan dasar dan pendidikan menengah pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa “Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi belajar”. Penilaian hasil belajar oleh pendidik berfungsi untuk memantau belajar, hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik sebagaimana dimaksud pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan. Pendidikan dasar dan pendidikan menengah ayat (1) dilaksanakan untuk memenuhi fungsi formatif dan sumatif pada penilaian. Salah satu penilaian hasil belajar yang penting pada jenjang sekolah dasar adalah penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik (Soviyani, 2015: 4). Ketiga ranah penilaian tersebut juga menjadi bagian penilaian penting dalam pembelajaran IPS. IPS mempelajari tentang kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, tata negara, dan sejarah. Pembelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan nilai, sikap, serta keterampilan siswa untuk menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk siswa menjadi aktif, memiliki sikap yang baik, saling menghargai dan menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan sosial di masyarakat. Siswa akan mudah berinteraksi dengan orang lain, diterima dalam masyarakat dan dapat mengambil keputusan ketika menghadapi suatu masalah. Siswa juga dapat mengenal tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan hidupnya, memahami peristiwa-peristiwa serta perubahan-perubahan yang terjadi disekitarnya, selain itu melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu memahami bahwa antara manusia yang satu dengan manusia yang lain saling membutuhkan, saling menghormati, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap kewajibannya.

Upaya untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPS perlu diadakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar mengajar dikelas (Soviyani, 2015: 3).

Mengajar mempunyai peranan penting untuk menentukan hasil belajar siswa. Kegiatan belajar mengajar yang terlaksana dengan optimal akan berdampak baik pada hasil belajar siswa. Selain itu kegiatan belajar mengajar yang kurang optimal juga akan berdampak kurang baik pada hasil belajar siswa. Adapun dampak dari hasil belajar siswa kurang baik biasanya prestasinya dikelas akan menurun. Siswa menjadi kurang percaya diri ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas. Kebanyakan siswa menjadi malas dalam belajar jika dirasa pelajaran tersebut sulit untuk dipahami. Selain itu siswa menjadi kurang tertarik dengan pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD N Sukorejo pada bulan Juli 2020, diketahui bahwa hasil belajar 19 siswa sekitar 20% pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah dibawah KKM 72. Jumlah siswa yang cukup banyak sekitar 25 anak dalam satu kelas dan kurangnya inovasi pembelajaran dari guru menjadikan pembelajaran menjadi terkesan monoton dan kurang menarik. Media yang digunakan dalam mengajar juga kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut menjadikan kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan kurang menyenangkan.

Faktor yang menjadikan hasil belajar siswa kelas IV SD N Sukorejo pada pembelajaran IPS masih rendah adalah guru hanya menjelaskan konsep-konsep yang ada pada bahan ajar atau referensi lain. Selain itu model pembelajaran dan media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut menjadikan siswa merasa bosan ketika mengikuti pelajaran di kelas. Sebagian siswa merasa kurang diperhatikan oleh guru saat pelajaran berlangsung karena guru lebih banyak memberikan materi dan tugas. Siswa juga kurang aktif saat mengikuti pembelajaran IPS. Siswa menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sulit, karena membutuhkan banyak hafalan untuk mempelajarinya. Sedangkan bila dilihat dari sisi guru, guru merasa kesulitan untuk menentukan model pembelajaran dan media yang cocok diterapkan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Upaya yang pernah dilakukan guru dalam pembelajaran IPS yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Group Investigation*. Model tersebut memberikan arahan dimana siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik atau sub topik pembelajaran maupun cara pembelajaran secara investigasi. Model *Group Investigation* menuntut para siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran investigasi kelompok merupakan model pembelajaran yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi pelajaran yang akan di pelajari melalui bahan-bahan yang tersedia misalnya dari buku pelajaran, lingkungan masyarakat, maupun internet. Adapun yang menjadi permasalahan lain adalah model *Group Investigation* selama ini lebih banyak digunakan pada pelajaran IPA bukan IPS. Selain itu dalam penerapan model *Group Investigation* guru sebenarnya belum seutuhnya memahami sintak model *Group*

Investigation. Penerapan model pembelajaran *Group Investigation* yang kurang sesuai dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal. Guru hanya menggunakan kertas bergambar dalam menjelaskan materi kepada siswa.

Kurangnya variasi model pembelajaran IPS dan media dalam pembelajaran IPS tersebut menjadikan kegiatan belajar siswa kurang efektif dan efisien. Siswa masih banyak bergurau dengan teman saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang mampu memecahkan masalah berkaitan tugas yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu perlu upaya lain agar pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran IPS sebaiknya di modifikasi dengan model pembelajaran dan media yang cocok. Kondisi siswa menuntut pembelajaran yang ceria, menyenangkan, bermakna dan menginspirasi. Siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dengan variasi yang sesuai. Hal itu sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV dimana siswa dalam tahap perkembangan kognitif operasional yang konkrit. Siswa dapat berfikir secara sistematis, tetapi terbatas pada objek yang merupakan aktivitas konkrit Piaget (Marinda, 2020: 53). Oleh karena itu guru hendaknya memberikan model dan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, dan mudah menyerap pelajaran yang telah diberikan oleh guru.

Guna menumbuhkan minat siswa dalam belajar materi IPS perlu adanya inovasi pembelajaran salah satunya penerapan pembelajaran aktif atau *active learning* berbantuan dengan media BONUS (Boneka Nusantara). Kelebihan model ini berpusat pada peserta didik, penekanan didapatkan dengan menemukan pengetahuan bukan menerima pengetahuan, menggunakan berbagai media yang menarik, dapat disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran bahkan akan menikmati pelajaran yang diberikan. Penelitian terkait penerapan pembelajaran aktif pernah dilakukan oleh (Nurdyansyah Toyiba 2016: 29) tentang penelitian "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah" dan hasilnya dengan belajar aktif dan perencanaan, pengajaran yang bijaksana, kualitas pembelajaran akan meningkatkan perhatian siswa. Selain itu siswa mendapat kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan secara aktif menggunakan pengetahuan baru yang dapat dan mudah dipahami. Adanya strategi pembelajaran ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Nur Antika 2017: 128) tentang "Pengaruh Metode Sosiodrama dengan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama dengan media boneka tangan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa lebih tertarik, merasa senang serta dapat mendukung dan membantu penyerapan siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media BONUS (Boneka Nusantara) dalam pembelajaran IPS pada materi Keberagaman Suku dan Budaya diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media Boneka Nusantara dapat menambah pengetahuan siswa mengenai faktor penyebab keberagaman suku, pakaian adat, dan tarian adat dari berbagai suku bangsa di Indonesia. Siswa juga dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Aktif Berbantuan Media BONUS (Boneka Nusantara) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SD N Sukorejo Magelang”

2. Metode

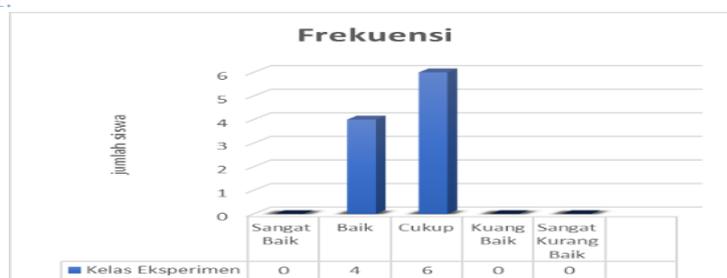
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang didasarkan perhitungan presentase, rata-rata, dan perhitungan statistik lainnya (Saifullah, 2015: 11). Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan jenis pre eksperimental desain. Desain yang digunakan adalah one group pre test - post test design. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Siyoto, 2015: 65). Jadi sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Sukorejo yang berjumlah 10 siswa. Metode pengumpulan data berupa tes dan observasi. Instrumen data berupa soal tes (*pretest-posttest*) bnetuk pilihan ganda yang mencakup ranah kognitif taraf C1, C2, C3, dan Observasi keterlaksanaan model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara. Teknik analisis data terdiri dari uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Kedua uji tersebut dibantu dengan program IBM SPSS Statistic for windows 25.0

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini termasuk penelitian pre- eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. data penelitian berupa tes awal dan tes akhir mengenai keberagaman suku dan budaya di Indonesia yang telah disampaikan dengan model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara. Pengambilan data dilakukan mulai 8-12 Juni 2021. Penelitian ini, memperoleh data hasil *pretest* dan *post test* yang dilakukan pada kelas IV SDN Sukorejo Magekang. *Pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur seberapa besar pengaruh keefektifan program pelaksanaan.

Setelah uji coba dilaksanakan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan pengambilan data hasil awal menggunakan *pretest*. Kemudian diberi perlakuan penerapan pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara. Setelah itu diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan.

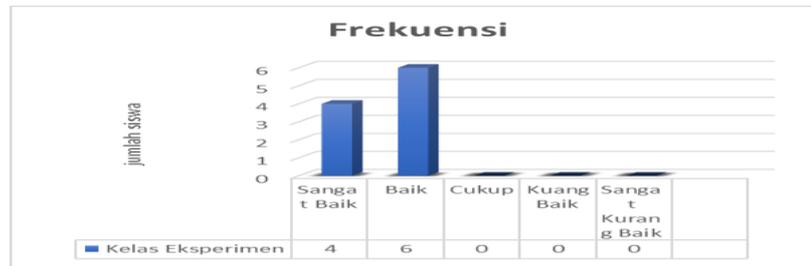
Data hasil pretest diambil dengan menggunakan instrumen soal berupa lembar soal berjumlah dua puluh lima butir soal Ilmu Pengetahuan Sosial materi faktor-faktor penyebab keberagaman suku dan budaya, keragaman rumah adat dan pakaian adat, dan keragaman kesenian daerah. Adapun hasil pretest siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada [gambar 1](#).



Gambar 1. Diagram Data Hasil Pretest

Data hasil belajar siswa dibuktikan dengan pemberian *posttest* pada kelas eksperimen dengan menggunakan kisi-kisi instrument soal yang sama. Lembar soal berjumlah dua puluh lima butir soal dengan materi faktor-faktor penyebab keberagaman suku dan budaya, keragaman rumah adat dan pakaian adat, dan

keragaman kesenian daerah. Adapun hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada [gambar 2](#).



Gambar 2. Diagram Data Hasil *Posttest*

3.1. Perbandingan Pengukuran Pretest dan Posttest

Diketahui bahwa perolehan nilai terendah *pretest* pada kelompok eksperimen yaitu 52, nilai tertinggi 68, dan nilai rata-rata adalah 60. Nilai terendah *posttest* kelompok eksperimen yaitu 64, nilai tertinggi 92, dan nilai rata-rata adalah 78. Perolehan tersebut dapat dilihat pada [tabel 3](#).

Tabel 3. Perbandingan Hasil *pretest* dan *posttest*

Kelompok	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata
<i>Pretest</i> <i>Eksperimen</i>	10	68	52	60
<i>Posttest</i> <i>Eksperimen</i>	10	92	64	78

3.2. Uji Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat analisis dilakukan untuk mengetahui data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dinamakan sebagai Uji Normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 25.00*. Berikut ini paparan hasil uji normalitas hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Sukorejo dapat dilihat pada [tabel 4](#).

Tabel 4. Uji Prasyarat Analisis Data

<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			
Kelompok	Statisti		<i>Sig.</i>
	k	f	
<i>Pre-test</i>	0.189	0	0.200
<i>Post-test</i>	0.141	0	0.200

Berdasarkan tabel diatas uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Data dari *output IBM Statistic 25* nilai tes *Kolmogorov-Smirnov* (Nilai *Sig. Pretest*= 0,200 > 0,05 dan Nilai *Sig. Posttest* =0,200 > 0,05), maka data tersebut berdistribusi normal.

3.3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired *sample t-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan diambil dari subjek yang sama akan tetapi diambil dari situasi yang berbeda.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS versi 25.00* dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada [tabel 5](#).

Tabel 5. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test						
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviat	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			Sig. (2-tailed)
Pair	Pretest - Posttest				Lower	Upper	t	df
1		18.00000	7.60117	2.40370	-23.43755	12.56245	7.48	9

4.6. Pembahasan

Guna mengetahui pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara pada kelas IV SD N 1 Sukorejo dilakukan dengan memberikan soal *pretest* sebelum perlakuan (*treatment*) dan memberikan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini menilai hasil belajar kognitif dan afektif siswa dalam mata pelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa. Objek penelitian tersebut diberikan pengukuran awal (*pretest*) berupa soal tes pilihan ganda sejumlah 25 butir soal. Selanjutnya diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara. Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak tiga kali. Selanjutnya objek penelitian diberikan pengukuran akhir (*posttest*) yang berupa tes pilihan ganda IPS materi keberagaman suku dan budaya yang sama dengan kisi-kisi soal yang diberikan pada pengukuran awal (*pretest*).

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *parametric*. Penggunaan analisis ini atas hasil pengujian normalitas dan hipotesis data kelompok eksperimen. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara terhadap hasil belajar IPS pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Terdapat bukti bahwa penggunaan model pembelajaran aktif pada materi keberagaman suku dan budaya berbantuan media nusantara dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dimana adanya peningkatan hasil belajar IPS sebelum penggunaan model pembelajaran aktif berbantuan media nusantara dan sesudah penggunaan model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 1 Sukorejo.

Pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara pada pelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata kelompok eksperimen dalam mengerjakan soal *pretest* sebelum diberikan *treatment* dengan rata-rata 60 dan *posttest* setelah diberikan *treatment* yaitu 78. Hasil tersebut menunjukkan adanya hasil belajar yang berbeda antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah mendapat perlakuan berupa pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara, yang artinya terdapat pengaruh positif pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Sukorejo 1 Magelang.

Penggunaan pembelajaran aktif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan memperhatikan perencanaan dan pengajaran yang diberikan pada siswa (Toyiba, 2016: 12). Dasar teori diambil dari teori humanistik konsep penting teori tersebut adalah dalam melaksanakan pembelajaran dapat merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, mengusahakan partisipasi aktif siswa saat pembelajaran, siswa mendapat kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan siswa mendapatkan penghargaan setelah pelaksanaan pembelajaran Rogers (Solichin, 2018: 7).

Perubahan perilaku pada siswa dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan, pengetahuan dan sikap (Rosdiana, 2013: 66). Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Indriani, 2020: 102) berkaitan dengan penggunaan pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan kegiatan emosional siswa dalam berfikir dan berinteraksi tentang materi yang dapat siswa terima. Pembelajaran aktif dan menyenangkan akan memberikan pengalaman yang berarti bagi siswa, menumbuhkan minat siswa, dan rasa ingin tahu, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran.

Selain penggunaan pembelajaran aktif, penggunaan media pembelajaran juga harus mampu membuat siswa lebih aktif. Media boneka mampu merangsang imajinasi, mendorong bermain kreatif dan menemukan sendiri sebuah pengetahuan, selain itu penggunaan media boneka dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memotivasi siswa dalam pembelajaran Briths (Fay, 2020: 33). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sumayana, 2021: 263). Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media boneka tangan di kelas IV SD N Cilengkrang siswa nampak antusias dan aktif. Adanya pengaruh yang signifikan setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan pada pelajaran IPS dibuktikan dengan meningkatnya perolehan nilai *posttest* dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Berdasarkan hasil penelitian dan sumber rujukan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara dapat mempengaruhi hasil belajar IPS pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Melalui inovasi pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara dapat menjadi alternatif untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan hasil uji statistik yang signifikan. Berdasarkan teori yang ada dan uji statistik yang telah dilakukan, terbukti bahwa pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara mempengaruhi hasil belajar siswa ditunjukkan dengan perbedaan rata-rata pemberian *pretest* dan pemberian *posttest*.

Penelitian ini mempunyai kelebihan diantaranya 1) pembelajaran aktif berbantuan dengan media boneka nusantara yang digunakan variatif dan menarik bagi siswa, sehingga pada saat diadakan *treatment* semua siswa memperhatikan dan merasa senang dalam pembelajaran, 2) siswa mampu bekerja sama, disiplin dan percaya diri dalam mengikuti pelajaran IPS. 3) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan penggunaan pembelajaran aktif dan media boneka nusantara. Selain kelebihan, terdapat juga kekurangan dari pelaksanaan penelitian ini diantaranya 1) Keterbatasan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dirasa dalam pelaksanaan pembelajaran kurang maksimal, 2) Baru beberapa siswa yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS sesuai dengan sintaks model pembelajaran aktif, 3) Pembagian kelompok kurang merata karena subyek yang ada di lokasi penelitian terbatas, 4) Keterbatasan pandemic COVID 19 dirasa sebagai peneliti kurang leluasa dalam mengatur segala macam persiapan dan pelaksanaan penelitian tersebut, 5) Keterbatasan penilaian yang digunakan yaitu dalam ranah kognitif dan afektif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian hasil belajar IPS dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara terhadap hasil belajar kelas eksperimen materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia siswa kelas IV SD N Sukorejo 1 Magelang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 1 Sukorejo. Hal ini dapat dibuktikan dari perbedaan hasil belajar IPS ditunjukkan dengan menggunakan perhitungan *paired sample t-test* terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen yang signifikan pada sampel. *Sig (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif berbantuan media boneka nusantara terhadap hasil belajar IPS.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih diberikan kepada Yubaedah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Sukorejo 1, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Sapti Nur Hidayah, S.Pd.SD selaku guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukorejo 1 Magelang. Yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

Referensi

- [1] Ahmad Nasriadi, D. (2017). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistika Dengan Menggunakan Metode Active Learning Di Kelas X Man Rukoh*. 4(April 2017), 26–36.
- [2] Aminah, S. (2018). *Efektifitas Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.pdf*.
- [3] Asiah, N. (2017). Analisis kemampuan praktik strategi pembelajaran aktif (active learning) mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 20–33.
- [4] Azis, A., Elektro, J. T., Teknik, F., & Surabaya, U. N. (2010). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aktif (Active Learning) Dengan Strategi Synergetic Teaching Pada Mata Diklat Mengukur Besaran-Besaran Listrik Dalam Rangkaian l Kelas X Di SMK Sunan Drajat Lamongan Nur Kholis*.
- [5] Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, No.1*, 81–96.
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- [6] Endang Sri Wahyunung. (2020). *Buku Hasil Belajar.Pdf* (A. Y. Wati (ed.)). CV BUDI UTAMA.
- [7] Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- [7] Fay, D. L. (2020). Pengembangan Media Boneka Tongkat dalam Kegiatan Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- [8] Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- [9] Indriani, M., & Qiftiyah, M. (2020). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Instant Assessment Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar*. 7(2), 97–106.

- [10] Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah Volume 2 Nomor 1, 61-77 Januari 2017 HUBUNGAN*, 2(1), 61–77. <https://media.neliti.com/media/publications/188212-ID-hubungan-antara-minat-belajar-dengan-has.pdf>
- [11] Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*,



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
