

Implementasi Model *Bamboo Dancing* Berbantu Media *Name Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Sekolah Dasar

Charolina Maya Putri^{1*}, A.Y Soegeng Ysh², Mira Azizah³

^{1,2,3} PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

ARTICLE INFO

Article history:

Received 19 August 2019
Received in revised form
30 September 20189
Accepted 10 October 2019
Available online 29
November 2019

Kata Kunci:

model *bamboo dancing*,
media *name card*, hasil
belajar siswa.

Keywords:

bamboo dancing model,
name card media, *student
learning outcomes*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media *name card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 01 dan SDN 03 Puri Pati. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group desain*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 dan SDN 03 Puri yang masing-masing berjumlah 20 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Data dalam penelitian ini didapatkan dari observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 2,625 sedangkan t_{tabel} dengan $db = N-1 = 20-1 = 19$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 2,024. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,625 > 2,024$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media *name card* efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 03 Puri Pati sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media *name card* dapat digunakan sebagai salah satu alternative guru dalam mengajar.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the bamboo dancing learning model assisted by name card media on the social studies learning outcomes of Grade IV SDN 01 and SDN 03 Puri Pati students. This type of research is a quantitative study with a pretest-posttest control group design. The population of this study was students in grade IV SDN 01 and SDN 03 Puri, each of which numbered 20 students using simple random sampling techniques. The data in this study were obtained from observations, tests and documentation. Based on the calculation, the tcount is 2,625 while the table with $db = N-1 = 20-1 = 19$, and the significant level of 0.05 is 2.024. Because $tcount > ttable$ is $2,625 > 2,024$, H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be said that the bamboo dancing learning model assisted by the name card media is effective compared to conventional learning models towards social studies learning outcomes of fourth grade students at SDN 03 Puri Pati as an experimental class. Based on the results of this study the suggestion can be concluded that the bamboo dancing learning model assisted by the name card media can be used as an alternative teacher in teaching.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu komponen penentu masa depan suatu bangsa. Berbagai upaya sudah digunakan untuk memajukan pendidikan mulai dari mengembangkan kurikulum sampai cara mengajar yang semakin lama semakin disempurnakan. Pendidikan menjadi komponen vital bagi kemajuan suatu bangsa, jika pendidikan disuatu bangsa maju maka turut maju pula sumber daya manusia bangsa tersebut. Namun sebaliknya, jika pendidikan suatu bangsa lemah, maka akan lemah pula sumber daya manusia bangsa tersebut.

Soegeng (2018: 63) mengemukakan pendidikan ialah urusan manusia, hanya manusialah yang memiliki pendidikan subjek dan objek pendidikan adalah manusia. Yang mendidik adalah manusia, yang dididik juga manusia. Pendidikan merupakan komunikasi cara berada manusia yaitu komunikasi yang otentik cara berada manusia kepada manusia muda, agar supaya dimiliki, dilanjutkan dan disempurnakan. Komunikasi itu terlaksana antara pendidik (generasi tua, orang dewasa) dan anak didik (generasi muda, orang yang belum dewasa).

Pembelajaran di sekolah dasar menyajikan beberapa mata pelajaran diantaranya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Susanto (2013: 137). IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Pembelajaran IPS yang masih jarang menggunakan kegiatan diskusi, bukan merupakan masalah utama dalam proses pembelajaran di kelas. Ada berbagai macam masalah yang sering dialami oleh guru IPS di dalam kelas, hal ini dapat kita lihat dari teks wawancara yang telah kita lakukan di sekolah dasar sebelum kita melakukan penelitian (lampiran 48 halaman 208)

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Puri 03 Pati, dan kelas IV SDN Puri 01 Pati menunjukkan bahwa pelajaran IPS yang mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis siswa kurang optimal dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa hanya diam belum berani mengutarakan pendapatnya dan siswa cenderung tidak bisa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru di akhir pembelajaran. Siswa cenderung asik berbicara dengan teman sebangku, bermain uang kertas dan menggambar di buku tulisnya. Sehingga siswa tidak dapat berpikir dan belum mengeluarkan ide-ide yang di pikirkannya dengan baik.

Berdasarkan masalah tersebut perlu adanya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan menutup permasalahan yang terjadi di atas. Maka dari itu peneliti menerapkan model pembelajaran *bamboo dancing*, atau bisa disebut juga tari bambu untuk melatih siswa untuk berkomunikasi dengan teman lebih baik, yang biasanya tidak aktif dalam pembelajaran, dengan menggunakan model ini siswa menjadi lebih aktif karena semua berperan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dinamakan model *bamboo dancing* karena siswa belajar dan saling berhadapan dengan model yang mirip seperti dua potong bambu yang digunakan dalam tari bambu Filipina yang populer di beberapa daerah di Indonesia. Strategi ini memungkinkan siswa saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan. (Huda, 2017: 250). Selain model, media juga ikut serta membantu dalam proses pembelajaran.

Manfaat media secara umum mempunyai kegunaan, untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual dan kinestiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. (Susilana, 2017 : 9).

Penggunaan kartu membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, tanpa harus terbebani oleh situasi belajar yang kaku dan membosankan. Siswa diajak belajar sambil bermain untuk menghilangkan kejenuhan mereka, tanpa mengabaikan konsentrasi dalam belajar, sehingga konsep dapat ditemukan sendiri oleh siswa dan hasil belajar akan meningkat.

Guru dapat menggunakan media name card. Name card adalah kartu yang berisi materi, pertanyaan, jawaban dan nama dari masing-masing siswa yang dapat dipecahkan dan rasa ingin tahu siswa. Di sini peneliti memanfaatkan media tersebut yang memuat tentang pertanyaan-pertanyaan yang dapat merubah siswa untuk lebih dapat berpikir kritis lagi. Name card dijadikan media yang menarik perhatian siswa untuk berpikir kritis. Karena pada media ini akan membuat rasa ingin tahu siswa terhadap informasi yang akan disampaikan

Berdasarkan penelitian Sativa (2012 :2) dalam jurnal penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar geometri siswa kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta, penggunaan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar geografi. Tanggapan siswa terhadap media kartu yang digunakan dinilai sangat baik pada masing-masing indikator. Siswa menjadi tidak jenuh, dan lebih mudah memahami materi. Berdasarkan peneliti melakukan penelitian tentang implementasi model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media *name card* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini adalah memberikan perlakuan berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol akan menggunakan model *example non example*, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model *bamboo dancing* berbantu media *name card*. Dalam hal ini yang berbeda adalah pada model pelajaran yang digunakan. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda akan dilaksanakan *posttest* pada akhir pembelajaran. Peneliti membandingkan hasil yang diperoleh siswa untuk melihat seberapa jauh perbedaan hasil dari *posttest*. Analisis ini akan menunjukkan bahwa model yang diterapkan dapat efektif atau tidak

3. Hasil dan Pembahasan

Pada hasil nilai *pretest* dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

| Kriteria | Kelas Kontrol | Kelas Eksperimen |
|--------------------|---------------|------------------|
| Rata-rata | 55,95 | 64,4 |
| Siswa Tuntas | 1 | 3 |
| Siswa Tidak Tuntas | 19 | 17 |
| Nilai Tertinggi | 75 | 80 |
| Nilai Terendah | 28 | 44 |

Sumber: Analisis Hasil *Pretest* 2019

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada kelas kontrol terdapat 1 siswa yang mencapai KKM sedangkan pada kelas eksperimen terdapat 3 siswa yang mencapai KKM. Nilai tertinggi pada kelas kontrol 75, nilai terendah pada kelas kontrol 28 dengan rata-rata 55,95. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai tertinggi diperoleh 80 dan nilai terendah diperoleh sebesar 44, dengan nilai rata-rata sebesar 64,4. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah khususnya siswa kelas IV SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati yaitu 75. Berikutnya hasil *pretest* dijadikan sebagai pembanding untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati.

Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol hanya selisih 6,65, walau terdapat selisih hasil *pretest* tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati sama. Selanjutnya nilai yang digunakan dalam penelitian ini adalah dari hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum mendapat nilai *posttest* siswa diberikan proses pembelajaran kelas kontrol selama 2 kali pertemuan dan kelas eksperimen 2 kali pertemuan. Kelas kontrol dalam proses pembelajaran IPS menggunakan model *example non example* dengan metode diskusi, tanya jawab dan penugasan. Sementara kelas eksperimen dalam proses pembelajaran IPS menggunakan model *bamboo dancing* berbantu media *name card* sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut ini adalah nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 2. Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

| Kriteria | Kontrol | Eksperimen |
|--------------------|---------|------------|
| Rata-rata | 73,2 | 83,9 |
| Siswa Tuntas | 14 | 18 |
| Siswa Tidak Tuntas | 6 | 2 |
| Nilai Terendah | 44 | 46 |
| Nilai Tertinggi | 92 | 100 |

Berdasarkan tabel di atas nilai *posttest* di atas diketahui bahwa kelas kontrol telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 14 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 18 siswa Siswa yang tidak tuntas pada kelas kontrol sebanyak 6 dan kelas eksperimen sebanyak 2 siswa. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah khususnya siswa kelas IV SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati yaitu 75. Berdasarkan hasil *posttest* diatas diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol 73,2 dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 83,9. Selisih nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen sebanyak 10,7. Adapun perolehan nilai terendah pada kelas kontrol 44 dan nilai terendah kelas eksperimen adalah 46, sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol 92 dan nilai tertinggi kelas eksperimen sebesar 100.

Uji normalitas awal (*pretest*) digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak normal setelah diberlakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media pembelajaran *name card*. Hal ini dilakukan untuk menemukan uji statistik selanjutnya. Rumus yang digunakan uji *Liliefors*, dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_0 < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikan 0,05.

Tabel 3. Analisis Uji Normalitas Data Awal

| No | Kelas | N | L_0 | L_{tabel} | Kesimpulan |
|----|------------|----|-------|-------------|------------|
| 1 | Eksperimen | 20 | 0,116 | 0,190 | Normal |
| 3 | Kontrol | 20 | 0,109 | 0,190 | Normal |

Sumber: Analisis Uji Normalitas Data Awal

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa hasil perhitungan dengan menggunakan langkah-langkah uji *Liliefors* terlihat nilai L_0 untuk data kelompok eksperimen sebesar $0,116 < L_{tabel}$ (0,190) dan untuk kelompok kontrol sebesar $0,109 < L_{tabel}$ (0,190) yang berarti bahwa kedua data berdistribusi normal. Uji normalitas akhir (*posttest*) digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak normal setelah diberlakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media pembelajaran *name card*.

Tabel 4. Analisis Uji Normalitas Data Akhir

| No | Kelas | N | L_0 | L_{tabel} | Kesimpulan |
|----|------------|----|-------|-------------|------------|
| 1 | Eksperimen | 20 | 0,141 | 0,190 | Normal |
| 3 | Kontrol | 20 | 0,172 | 0,190 | Normal |

Sumber: Analisis Uji Normalitas Data Akhir

Hasil perhitungan di atas dengan menggunakan langkah-langkah uji *Liliefors* terlihat bahwa nilai L_0 untuk data kelompok eksperimen sebesar $0,141 < L_{tabel}$ (0,190) dan untuk kelompok kontrol sebesar $0,172 < L_{tabel}$ (0,190) yang berarti bahwa kedua data berdistribusi normal, sehingga statistik selanjutnya untuk pengujian hipotesis dapat digunakan statistik parametrik.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama atau tidak. Adapun perhitungan uji homogenitas data akhir diperoleh hasil seperti pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji Homogenitas *Pretest*

| Keterangan | Nilai |
|--------------|-------|
| F_{hitung} | 1,927 |
| F_{tabel} | 2,168 |

Sumber: analisis uji homogenitas *pretest* tahun 2019

Berdasarkan hasil perhitungan dengan $\alpha=5\%$ dan $dk=19$ diperoleh nilai $F_{hitung}=1,927$ dengan $F_{tabel}=2,168$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,927 < 2,168$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya kedua kelompok kelas sampel berasal dari populasi yang homogen.

Data penelitian dengan sampel lebih dari satu harus dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kelas yang dijadikan sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Hipotesisnya dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 6. Uji Homogenitas *Posttest*

| Keterangan | Nilai |
|--------------|-------|
| F_{hitung} | 0,985 |
| F_{tabel} | 2,168 |

Sumber: analisis uji homogenitas *posttest* tahun 2019

Berdasarkan hasil perhitungan dengan $\alpha=5\%$ dan $dk=19$ diperoleh nilai $F_{hitung}=0,985$ dengan $F_{tabel}=2,168$. Karena $F_{hitung}<F_{tabel}$ yaitu $0,985 < 2,168$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya kedua kelompok kelas sampel berasal dari populasi yang homogen.

Pengaruh model pembelajaran dapat diketahui dengan menguji KKM. Data yang diperoleh dari hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan dihitung dengan menggunakan Uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar. Dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Berdasarkan perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 2,625 sedangkan t_{tabel} dengan $db = N-1 = 20-1 = 19$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 2,024. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,625 > 2,024$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media *name card* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati

Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya ketuntasan belajar siswa kelas IV SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati pada materi pahlawan pada pelajaran IPS dengan menerapkan model *bamboo dancing* berbantu media *name card*, maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 7. Ketuntasan Belajar Kelas

| Kelas | Persentase | | Tingkat Minimal Ketuntasan | Keterangan |
|------------|------------|--------------|----------------------------|--------------|
| | Tuntas | Tidak Tuntas | | |
| Eksperimen | 18(90%) | 2(10%) | 75% | Tuntas |
| Kontrol | 14(70%) | 6 (30%) | | Tidak Tuntas |

Sumber: Analisis Ketuntasan Belajar Kelas

Berdasarkan Tabel 7 dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dapat dikatakan tuntas secara klasikal sedangkan kelas kontrol dikatakan tidak tuntas secara klasikal. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *bamboo dancing* berbantu media *name card* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen tuntas secara klasikal.

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa pada kelas kontrol terdapat 1 siswa yang mencapai KKM sedangkan pada kelas eksperimen terdapat 3 siswa yang mencapai KKM. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati Tahun Pelajaran 2018/2019 yaitu 75. Nilai tertinggi pada kelas kontrol 75, nilai terendah pada kelas kontrol 28 dengan rata-rata 55,95. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai tertinggi diperoleh 80 dan nilai terendah diperoleh sebesar 44, dengan nilai rata-rata sebesar 64,4. Berikutnya hasil *pretest* dijadikan sebagai pembandingan untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 28 halaman 184.

Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol hanya selisih 6,65, walau terdapat selisih hasil *pretest* tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati sama.

Berdasarkan hasil *posttest* diatas diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol 73,2 dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 83,9. Selisih nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen sebanyak 10,7. Adapun perolehan nilai terendah pada kelas kontrol 44 dan nilai terendah kelas eksperimen adalah 46, sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol 92 dan nilai tertinggi kelas eksperimen sebesar 100. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 27 halaman 183.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan Uji-t. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui hasil ketuntasan hasil belajar. Uji normalitas awal (*pretest*) digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak normal sebelum diberi perlakuan. Hal ini untuk menentukan uji statistik selanjutnya. Rumus uji *Liliefors* menentukan bahwa suatu kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_0 < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikan 0,05

Hasil perhitungan di atas dengan menggunakan langkah-langkah uji *Liliefors* terlihat bahwa nilai L_0 untuk data kelompok eksperimen sebesar $0,116 < L_{tabel}$ (0,190) dan untuk kelompok kontrol sebesar

$0,109 < L_{tabel} (0,190)$ yang berarti bahwa kedua data berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 29 halaman 185

Uji normalitas akhir diuji dengan menggunakan data nilai *posttest* pada kelas eksperimen, diperoleh nilai L_0 untuk data kelompok eksperimen sebesar $0,141 < L_{tabel} (0,190)$ dan untuk kelompok kontrol sebesar $0,172 < L_{tabel} (0,190)$ yang berarti bahwa kedua data berdistribusi normal, sehingga statistik selanjutnya untuk pengujian hipotesis dapat digunakan statistik parametrik. Dengan demikian data dari nilai *posttest* pada kedua kelas berasal dari data yang berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas awal untuk mengetahui data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 34 halaman 191

Uji homogenitas awal diuji dengan menggunakan data *pretest*, berdasarkan hasil perhitungan dengan $\alpha=5\%$ dan $dk=19$ diperoleh nilai $F_{hitung}=1,927$ dengan $F_{tabel}=2,168$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,927 < 2,168$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya kedua kelompok kelas sampel berasal dari populasi yang homogen. Sedangkan uji homogenitas akhir diuji dengan menggunakan data *posttest*, berdasarkan hasil perhitungan dengan $\alpha=5\%$ dan $dk=19$ diperoleh nilai $F_{hitung}=0,985$ dengan $F_{tabel}=2,168$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,985 < 2,168$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya kedua kelompok kelas sampel berasal dari populasi yang homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 32 halaman 189

Uji-t ini dilakukan untuk menguji hasil belajar *posttest* pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *example non example* dan kelas eksperimen dengan menggunakan model *bamboo dancing*. Berdasarkan perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 2,625 sedangkan t_{tabel} dengan $db = N-1 = 20-1 = 19$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 2,024. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,625 > 2,024$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media *name card* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 01 Puri dan SDN 03 Puri Pati. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 39 halaman 197

Uji hasil belajar dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, pada hasil uji ketuntasan belajar individu diperoleh tingkat ketuntasan kemampuan siswa mencapai nilai di atas KKM 75 sebesar 88%. Kemudian pada uji ketuntasan klasikal diperoleh jumlah siswa yang menguasai pembelajaran di atas nilai KKM mencapai 75%. Karena tingkat ketuntasan siswa bisa mencapai lebih dari 75%, maka model *bamboo dancing* efektif terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas eksperimen, hal ini dapat kita lihat berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan oleh peneliti yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan paparan di atas dan data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model *bamboo dancing* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *example non example*. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Ariyani, (2018) dengan judul "Kefektifan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu kartu pintar terhadap kemampuan berfikir kritis pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Wanusobo Jepara". Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah 24 orang. Jenis data bersifat kuantitatif yang diperoleh melalui observasi dan pemberian tes. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan pada hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *bamboo dancing* dapat diterapkan pada siswa kelas Kelas IV SDN Wanuboso Jepara.

Hasil belajar dengan menggunakan model *bamboo dancing* terhadap hasil belajar IPS kelas IV di kelas eksperimen yang dilakukan di SDN 03 Puri Pati dikatakan efektif dikarenakan dapat mencapai ketuntasan belajar siswa, dengan nilai rata-rata 75 sebagai KKM (Ketuntasan Belajar Minimal). Pembelajaran IPS tema pahlawanku subtema 3 "sikap kepahlawanan" pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 5 dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran *example non example* sedangkan pada kelas eksperimen diterapkan model *bamboo dancing* berbantu media *name card*. Pada kedua kelas tersebut terdapat hasil belajar yang berbeda kelas kontrol yang menggunakan model *example non example* hanya siswa yang memperhatikan guru saat menyampaikan pembelajaran saja yang bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di berikan oleh guru, sedangkan di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media *name card* hampir semua siswa dikatakan dapat menjawab pertanyaan guru karena model *bamboo dancing* berbantu *name card* bersifat bertukar pikiran antar satu siswa ke siswa yang lain. Selain itu terdapat faktor lain yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut antara lain minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kelas kontrol yang menggunakan model *example non example* siswa yang mempunyai keberanian lebih mereka yang lebih cenderung aktif, sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* berbantu media *name card* seluruh siswa lebih cenderung aktif karena mereka belajar sambil bermain, dan siswa sekolah dasar lebih cenderung suka bermain disini peneliti mengajak siswa bermain sambil belajar.

Pada kegiatan pembelajaran guru menggunakan media kartu berupa *name card* atau kartu nama. Peneliti menggunakan media *name card* supaya siswa dapat membedakan antara kartu satu dengan kartu yang lain, memudahkan siswa untuk tidak mengulang-ulang soal yang di terima, untuk menunjang kegiatan belajar, untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru, dan untuk menjadikan belajar siswa menjadi lebih semangat dan antusias. Dengan hasil belajar siswa yang meningkat maka pembelajaran dengan model *bamboo dancing*.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diketahui bahwa model *bamboo dancing* berbantu media *name card* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan model *example non example* dengan perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan model *bamboo dancing* berbantu media *name card* efektif terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas eksperimen yang dilakukan dikelas IV SDN 03 Puri Kabupaten Pati.

4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan data hasil penelitian, analisis, dan pembahasan hasil penelitian, maka peneliti membuat kesimpulan bahwa proses pembelajaran menggunakan model *bamboo dancing* berbantu media *name card* efektif terhadap hasil belajar IPS terhadap siswa kelas IV SDN 01 dan SDN 03 Puri Pati. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji banding (Uji-t) diperoleh $t_{hitung} = 2,625$. Kemudian harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} . t_{tabel} ditentukan dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 38$ dan taraf $\alpha = 0,05$ adalah 2,024. Berdasarkan kriteria pengujian bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} . Ternyata didapati t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,625 < 2,024$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima, ketuntasan belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai *pretest* dengan ketuntasan 15% menjadi 90% pada nilai *posttest*. Peningkatan nilai *pretest* pada kelas eksperimen dari persentase sebesar 15% naik sebesar 75% menjadi 90% persentase dari nilai *posttest*.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ariyani, Cika Oktafiana. 2018. "Keefektifan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Berbantu Media Kartu Pintar Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPASiswa Kelas IV SDN Wanusobo Jepara". Skripsi : Universitas PGRI Semarang.
- Candani, Dea Wahyu. 2015. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu Kelas V Pada SDN 5 Pahandut Palangkaraya Tahun Pelajaran 2014/2015". <http://perpus.umpalangkaraya.ac.id/digilib/files/disk1/4/123-dfadf-deawahyuca-180-1-skripsi-i.pdf>. Diakses pada tanggal 24 September 2018.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: pustaka pelajar
- Musvitasari, Nike Amalia. 2017. "Keefektifan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Mlatiharjo 02 Semarang". Skripsi : Universitas PGRI Semarang.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat media pembelajaran yang menarik*. <http://perpus.umpalangkaraya.ac.id/digilib/files/disk1/4/123-dfadf-deawahyuca-180-1-skripsi-i.pdf>. Diakses pada tanggal 12 November 2018.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Santiva, Denianto Yoga. 2012. *Penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta*. <http://eprints.uny.ac.id/23389/1/jurnalpenggunaan%20media%20kartu-hasilbelajar.pdf>. Diakses pada tanggal 17 Januari 2019

- Soegeng, A. Y. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ar-ruzz media.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: prenadamedia group
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: rineka cipta
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2017. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: wacana prima
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset