

## **PENGARUH MODEL *BAMBOO DANCING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF IPA SISWA KELAS V SD**

**Baskoro<sup>1</sup>, Eka Murdani<sup>2</sup>, Sumarli<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ISBI Singkawang

**Abstract.** *This study aims to describe the influence of the Bamboo Dancing model assisted by Wordwall media on the learning outcomes of the cognitive domain of grade V students. This research method is in the form of Quasi Experimental design. The population of this study is all 42 students in class V. Samples were taken using the saturated sample technique. Data collection techniques use test and non-test techniques. The test instrument is in the form of a test sheet for learning outcomes in the cognitive realm in the form of a description (essay) which totals 5 questions on the eating and eating material. Non-test instruments are in the form of observation of student activities. The data analysis technique used was the Independent test sample t-test, effect size and percentage of student activity. The results of the study showed that: (1) there was a difference in the learning outcomes of the cognitive domain of students between the class that used the Bamboo Dancing learning model assisted by Wordwall media and the class that used the direct learning model with a Sig value (-2 tailed)  $0.002 < 0.05$ ; (2) the Bamboo Dancing learning model assisted by Wordwall media has an effect on the learning outcomes of the cognitive domain of grade V students by 1,035 high criteria; (3) student activity in Bamboo Dancing learning assisted by Wordwall media was 82.14% in the very active category. Thus, it can be concluded that there is an influence of the Bamboo Dancing learning model assisted by Wordwall media on the learning outcomes of the cognitive realm of science students in grade V elementary school.*

**Keywords:** *Bamboo Dancing, Wordwall Media, Learning Outcomes in the Cognitive Domain*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian ini berupa Quasi Eksperimental design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 42 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Instrumen tes berupa lembar tes hasil belajar ranah kognitif dengan bentuk uraian (essay) yang berjumlah 5 soal pada materi memakan dan dimakan. Instrumen non tes berupa lembar pengamatan aktivitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan uji Independent sampel t-test, effect size dan persentase aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) adanya perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan Nilai Sig (-2 tailed)  $0,002 < 0,05$ ; (2) model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V sebesar 1,035 kriteria tinggi; (3) aktivitas siswa pada pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* sebesar 82,14% kategori sangat aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas V SD.

**Kata kunci:** *Bamboo Dancing, Media Wordwall, Hasil Belajar Ranah Kognitif*

## Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa. Ruang lingkup IPA berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar, mulai dari fenomena alam sampai terbentuknya suatu benda (Sari & Sumarli, 2019). Ilmu pengetahuan alam di SD dapat dijadikan sarana bagi siswa untuk mengenal dirinya dan alam sekitar, serta peluang pengembangan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Murdani dkk, 2024a). Adapun Menurut Utarasih dkk. (2018), mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, sebab mata pelajaran IPA dapat melatih siswa berfikir logis, rasional, kritis dan kreatif atau berfikir secara ilmiah. Pendidikan IPA juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian dan perkembangan intelektual siswa. Menurut UU tentang

Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 bahwa kurikulum Pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPA. Hakikat IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala dalam suatu proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan menghasilkan produk ilmiah (konsep, prinsip dan teori) yang berlaku secara universal (Pratama & Widodo, 2023).

Menurut Bloom (Edyyanto, 2019) Pembelajaran IPA memiliki tujuan dalam memberikan pengetahuan (kognitif) sebagai dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan hasil belajar guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan (Setyowati dkk, 2019). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Murdani dkk. (2024b) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat dijadikan sebagai

\* surel korespondensi: sumarliphysics@gmail.com

tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam hal ini pembelajaran IPA memberikan pengetahuan sehingga terdapat hasil belajar kognitif dalam suatu penilaian. Kemampuan kognitif merupakan suatu aspek yang penting bagi anak, dengan aspek tersebut anak mampu mengembangkan daya presepsinya berdasarkan apa yang dia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh. Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Sejalan dengan ungkapan Ramadhan dkk. (2017), bahwasanya hasil belajar kognitif menjadi poin yang sangat penting. Hal ini karena hasil belajar meliputi tentang aspek pengetahuan dan keterampilan berfikir. Setiap peserta didik perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil prariset yang dilakukan di SDN 91 Singkawang pada

hari kamis, 27 maret 2024 diperoleh hasil nilai sumatif akhir semester 1, yang mana hasil belajar kognitif IPA masih rendah. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar dan ada beberapa siswa yang masih kurang paham memahami materi pembelajaran. Adapun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada mata pelajaran IPA adalah 60. Sesuai dengan hasil sumatif akhir IPA semester 1 tahun ajaran 2023/2024 kelas IVA, diperoleh data hanya 7 dari 21 siswa yang nilai nya diatas KKTP, dengan rata-rata nilai 27.3 dan kelas IV B terdapat 5 dari 21 siswa dengan rata-rata nilai 51. 3. Berdasarkan data tersebut terdapat 16 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP. yang mana hasil peroleh data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar ranah kognitif masih tergolong rendah dalam mata pelajaran IPA.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, yang mana dalam melaksanakan pembelajaran IPA masih menggunakan model pembelajaran langsung, yaitu model pembelajaran yang lebih berpusat kepada guru, lebih banyak menerangkan materi

pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar kognitif siswa menjadi rendah. Selain itu, di dalam kegiatan pembelajaran guru kurang memanfaatkan beberapa media pembelajaran. yang mana media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas buku ajar.

Untuk meningkatkan hasil belajar IPA diperlukan model pembelajaran yang tepat sehingga membuat siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran serta dapat membuat siswa merasa tertarik dan senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan adalah model pembelajaran *Bamboo Dancing* atau disebut dengan tarian bambu.

Menurut Novela dkk. dalam Marzuki & Umam (2023), model *Bamboo Dancing* merupakan model pembelajaran yang mana siswa belajar dan saling berhadap-hadapan seperti layaknya dua potong bambu pada tari bambu Philipina, sehingga terjadinya kerja sama antar siswa satu dengan siswa yang lain guna untuk saling bertukar informasi dengan pasangan yang ada pada hadapannya.

Namun disini siswa tidak hanya diam tapi siswa diminta untuk berputar seperti arah jarum jam dalam waktu singkat dan teratur, agar mereka dapat saling membantu dan berdiskusi bersama-sama dalam menentukan jawaban serta menyelesaikan masalah. Menurut Moko (2022), model pembelajaran *Bamboo Dancing* memiliki kelebihan sebagai berikut, (1) siswa dapat bertukar pengalaman satu sama lain dalam proses pembelajaran, (2) meningkatkan kerja sama antar siswa, (3) meningkatkan toleransi di kalangan siswa.

Tidak hanya model pembelajaran yang menjadi aspek terpenting tetapi media pembelajaran juga merupakan bagian terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan hasil belajar dan juga aktivitas siswa ialah media *Wordwall*. Media *Wordwall* adalah aplikasi website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran ataupun menjadi sumber belajar. *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan templet seperti kuis, menjodohkan, memasangkan,

anagram, acak kata, pencairan kata, dan mengelompokkan (Syamsu, dkk. 2023). Menurut Permana & Kasriman (2022), media *Wordwall* memiliki kelebihan yang mana media ini dapat memberikan sistem pembelajaran yang signifikan serta mudah digunakan khususnya pada tempat dan waktu, media ini juga menyediakan templet yang menarik yang dapat meningkatkan ataupun memusatkan perhatian siswa pada materi yang di ajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Supriyanti (2016), menunjukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD setelah diterapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing*. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Putri, dkk. (2019) juga menunjukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa setelah diterapkan model *Bamboo Dancing* berbantuan media Name Card. Berdasarkan penelitian terdahulu terkait pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* terhadap hasil belajar IPA SD, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “Pengaruh Model *Bamboo Dancing* Berbantuan Media

*Wordwall* terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif IPA Siswa Kelas V SD.”

Oleh karena itu penelitian ini dilakukan bertujuan untuk (1) mendeskripsikan perbedaan hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas V SD antara kelas yang menggunakan mode *Bamboo Dancing* berbantuan Media *Wordwall* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung; (2) Mendeskripsikan seberapa tinggi pengaruh model *Bamboo Dancing* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas V SD; (3) Mendeskripsikan aktivitas siswa setelah diterapkan model *Bamboo Dancing* berbantuan Media *Wordwall* pada pembelajaran IPA kelas V SD.

### **Metode**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Eksperimen (Quasi Experimental Design). Bentuk dari Quasi Experimental Design yang di pilih dalam penelitian ini adalah Post-test only Design with Nonequivalent. Penelitian ini dilakukan di SDN 91 Singkawang. Populasi dalam peneltian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari dua kelas dan berjumlah 42 siswa. Teknik pengmabilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel

jenuh. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah teknik tes yang berupa soal esai yang berjumlah 5 soal dan teknik non-tes berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Independent sampel t-test untuk melihat perbedaan hasil belajar dan uji effect size untuk melihat seberapa besar pengaruh model model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas 5 dan untuk melihat aktivitas siswa menggunakan analisis persentase deskriptif.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil peneltian yang dilakukan di SDN 91 Singkawang yang teridiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol untuk kelas V A sedangkan kelas Eksperimen untuk kelas V B. kelas Eskperimen

menggunakan model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Setelah dilakukan penelitian, peneliti memberikan soal Post-test yang terdiri dari 5 soal dan di isi oleh kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar peneliti menggunakan Independent sampel t-test, sebelum masuk ke uji t tersebut peneliti terlebih dahulu menggunakan uji prasayarat yaitu normalitas dan juga homogenitas.

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini untuk melihat apakah skor post-test yang diberikan berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan SPSS 2.7 dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. uji Normalitas Data**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
eskperimen	0,179	21	0,079	0,924	21	0,104
kontrol	0,142	21	.200*	0,944	21	0,265

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

Berdasarkan Tabel 1 diketahui hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas Eksperimen dengan jumlah 21 Siswa di dapatkan nilai signifikansi sebesar 0,104 dan kelas Kontrol dengan jumlah 21 Siswa di dapatkan nilai signifikansi sebesar 0,265. Adapun dasar pengambilan keputusan dari uji Normalitas ini ialah apabila nilai Signifikansi  $> 0,05$  maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan tersebut nilai untuk kelas eksperimen  $0,104 > 0,05$  yang

berarti untuk kelas eksperimen berdistribusi normal sedangkan hasil uji normalitas data untuk kelas kontrol ialah  $0,265 > 0,05$  yang berarti untuk kelas kontrol juga berdistribusi normal. Jika kedua data sudah berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas data. Adapun hasil perhitungan uji Homogenitas data pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Uji homogenitas data**

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
posttest	Based on Mean	1,808	1	40	0,186
	Based on Median	1,746	1	40	0,194
	Based on Median and with adjusted df	1,746	1	39,940	0,194
	Based on trimmed mean	1,746	1	40	0,194

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai signifikansi dari uji homogen ialah 0,186 adapun dasar pengambilan keputusan dari uji homogenitas apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya nilai signifikansi dari uji

homogen ialah  $0,186 > 0,05$  yang mana hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan juga kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau homogen. Setelah diketahui data yang di uji sudah berdistribusi normal dan juga homogen langkah

selanjutnya yang akan dilakukan ialah uji t dua sampel untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung.

data post-test kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan juga homogen. Maka selanjutnya akan digunakan uji hipotesis kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji T dua sampel. Adapun hasil perhitungan yang telah dilakukan pada SPSS 2.7 dapat dilihat pada Tabel 3 berikut

Berdasarkan uji normalitas dan juga homogenitas diperoleh mengnai

**Tabel 3. Independent Samples Test**  
**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
hasil belajar IPA	Equal variances assumed	1,808	0,186	3,354	40	0,002	1,857	0,554	0,738	2,976
	Equal variances not assumed			3,354	38,332	0,002	1,857	0,554	0,737	2,978

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,002 dan nilai T hitung sebesar 3,354. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji t ini ialah apabila Nilai Sig (-2 tailed) < 0,05 dan juga apabila nilai Thitung > Ttabel maka terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing*

berbantuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung. Pada hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Nilai Sig (-2 tailed) 0,002 < 0,05 dan juga thitung > t-tabel, 3,354 > 2,021. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing*



berabntuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung.

Terdapatnya perbedaan hasil belajar dikarenakan Pada kelas eksperimen diberikan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* yang merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dalam kegiatan pembelajaran tersebut siswa bekerja sama dan saling bertukar informasi yang mereka ketahui yang memungkinkan siswa dapat mendapatkan informasi informasi dari teman kelompoknya mengenai materi memakan dan dimakan. Dalam menciptakan model pembelajran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* tentunya harus mengikuti langkah-langkah yang ada. Hal ini bertujuan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Moko (2022), yang mana model *Bamboo Dancing* ini menekankan keaktifan siswa dengan mendorong partisipasi mereka melalui diskusi kelompok untuk saling memotivasi dan memberikan pemahaman dalam materi pembelajaran untuk hasil belajar yang

maksimal. Sejalan dengan Dewanyani (2017), juga yang menunjukan bahwasanya model pembelajaran *Bamboo Dancing* mempunyai keunggulan yang mana siswa dapat berbagi informasi dengan berbagai pasangan dalam waktu singkat dan terstruktur, memberi mereka banyak kesempatan untuk memproses informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Model *Bamboo Dancing* ini digunakan berbantuan media *Wordwall* yang dapat membantu peserta didik memahami suatu soal dengan cara yang menarik dan menyenangkan, seehingga tidak menimbulkan kebosanan saat kegiatan pembelajarann berlangsung.

Setelah dilakukan uji t diperoleh data bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berabntuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan menggunakan uji Effect Size (ES) pada

SPSS 2.7. Adapun hasil uji Effect size dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Rekapitulasi uji effect Size**

Independent Samples Effect Sizes					
			Point Estimate	95% Confidence Interval	
		Standardizer <sup>a</sup>		Lower	Upper
hasil belajar IPA	Cohen's d	1,794	1,035	0,384	1,675
	Hedges' correction	1,829	1,016	0,376	1,644
	Glass's delta	1,972	0,942	0,261	1,603

Berdasarkan Tabel 4 tersebut di dapatkan hasil uji Effect Size yang berupa nilai Cohen's d pada point Estimate sebesar 1,035 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa kriteria untuk effect size ialah tinggi. Hasil perhitungan effect size tinggi karena diberikan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* sehingga membuat siswa memiliki pengalaman belajar secara langsung selama proses pembelajaran yang membuat siswa aktif. Hal ini terlihat dengan adanya interaksi antara peneliti dengan siswa maupun siswa dengan siswa yang mempermudah siswa mengingat dan memahami materi memakan dan dimakan.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing*. Model pembelajaran ini diharapkan mampu memotivasi siswa dan mengondisikan siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses tanya jawab baik individu maupun kelompok atas dasar kemampuan dan keyakinan sendiri serta dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Surumaha & murnihati, 2020). Hal tersebut ditersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh kastia dkk (2018) yang menunjukkan bahwa terdapat

pernagaruh model *Bamboo Dancing* terhadap hasil belajar khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Seelanjutnya dalam perhitungan Lembar Observasi pada penelitian ini merupakan suatu lembar pengamatan aktivitas siswa yang hanya ditujukan untuk mengmati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada saat menggunakan model pembeajaran *Bamboo Dancing* berbantan media *Wordwall*. Adapun indikator yang digunakan dalam lembar pengamatan ini ialah terdapat

tujuh indikator yaitu Oral activities, mental activities, visual activities, listening activites, writing activities, motor activities dan Emotional activities. Dalam mengisi lembar aktivitas ini dibantu oleh 2 orang pengamat mengaati setiap indikator aktivitas yang terdapat pada setiap siswa apabila terdapat indikator yang muncul pada siswa makan pengamat akan memberikan 1 turus pada setiap indikator yang muncul. Adapun hasil perhitungan persentase aktivitas siswa sesuai indikator yang di sajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Persentase lembar observasi aktivitas siswa**

No	Indikator	No pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Oral activities	4a	85,7143 %	Sangat aktif
2	Mental activities	4c	80,9524%	Aktif
		5c	38,095238%	Kurang aktif
3	Visual activities	1a	90,4762%	Sangat aktif
		3a	100%	Sangat aktif
4	Motor activities	2a	100%	Sangat aktif
5	Listening activities	4b	95,2381%	Sangat aktif
		5a	100%	Sangat aktif

No	Indikator	No pernyataan	Persentase	Kriteria
6	Writing activities	1b	52,381%	Cukup aktif
		4e	80,9524%	Aktif
7	Emotional activities	4d	76,1905%	Aktif
		5b	85,7143%	Sangat aktif
Rata-rata Persentase			82,14	Sangat aktif

Berdasarkan Tabel 5. menunjukkan perhitungan persentase aktivitas siswa pada saat diterapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* menunjukan bahwa siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Adapun Rata-rata rekapitulasi persentase aktivitas siswa mencapai 82,14% dengan kategori sangat aktif

Aktivitas belajar siswa memiliki rata-rata yang berbeda yang mana rata-rata belajar siswa pada indikator oral activities 85,71%, Mental activities 80,95% dan 38,09%, Visual activities 90,47% dan 100%, motor activities 100%, Listening activities 95,28% dan 100%, writing activities 52,38% dan 80,95% serta emotio activities 76,19% dan 85,71%

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* secara keseluruhan dapat memberikan pengaruh pada aktivitas belajar siswa yang mana berada pada kategori sangat aktif. Aktivitas belajar siswa termasuk kedalam kategori sangat aktif dikarenakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dapat mendorong peserta didik aktif saling bertukar pengalaman, pikiran dan informasi antar peserta didik dorongan tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan (Sofiasyari & Yulianto, 2023).

Tidak hanya model *Bamboo Dancing* yang menjadikan siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran adapun Fator lain yang dapat

memberikan pengaruh yang sangat tinggi mengenai aktivitas ialah dengan adanya media *Wordwall* yang membantu keberjalan setiap sintaks dari model yang digunakan. Yang mana media ini didesain untuk meningkatkan kelompok belajar serta

dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya dan juga aktivitas penggunaanya sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Wagstaf (Turohmah dkk. 2022)

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Secara khusus disimpulkan bahwa (1) terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa kelas V SD dengan hasil Sig. (-2 tailed)  $0,002 < 0,05$ . (2) Model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa dengan hasil uji effect size yaitu, 1,035 dengan kriteria tinggi. (3) Aktivitas siswa pada pembelajaran

dengan menggunakan model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* sebesar 82,14% yang berada pada kategori sangat aktif.

### **Daftar Pustaka**

- Dewayani, E. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif *Bamboo Dancing* (tari bambu) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan teks faktual ilmiah di kelas xii mipa 2 sma negeri 2 Pekanbaru. PEKA, 5(2), 161-171
- Edyyanto, R. (2019). Peningkatan kerjasama dan hasil belajar kognitif mata pelajaran ipa dengan metode outdoor study. Basic education, 8(8), 786-794.
- Kastia, L., Sahputra, R., & Saputra, E. F. H. (2018). Pengaruh Model

- Pembelajaran *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Vi Sdn 11 Nanga Pinoh. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 17-23.
- Moko, S. N. A. (2022, January). Penerapan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. In prosiding seminar nasional pendidikan dasar.
- Murdani, E., Febriandi, W., Utama, E. G., & Yanti, L. (2024b). PENGARUH MODEL CTL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPAS KELAS V SDN 24 SINGKAWANG. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 5968-5977.
- Murdani, E., Sumarli, S., Utama, E. G., & Hidayat, H. (2024a). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Ipa Siswa. Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA), 6(4), 1583-1593.
- Novela, Moli, Amrul Bahar, and Hermansyah Amir. 2017. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Index Card Match Dan *Bamboo Dancing*." Alotrop 1 (2): 126.
- Pratama, D. F., & Widodo, A. (2023). Pengaruh model cakrainventory terhadap pemahaman hakikat sains aspek empiris Siswa Sekolah Dasar. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 6(1), 181-187.
- Putri, C. M., Ysh, A. S., & Azizah, M. (2019). Implementasi Model *Bamboo Dancing* Berbantu Media Name Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Sekolah Dasar. Journal of Education Action Research, 3(4), 316-323.
- Ramadhan, F., Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2017). Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui model pembelajaran Biologi REMAP STAD. Jurnal

- Pendidikan: teori, penelitian, dan pengembangan, 2(5), 610-615.
- Elementaria Edukasia, 6(2), 747-761.
- Sari, P. M., & Sumarli, S. (2019). Optimalisasi pemahaman konsep belajar IPA siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran inkuiri dengan metode gallery walk (sebuah studi literatur). *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 69-76
- Supriyanti, M. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v dalam mata pelajaran ipa SDN 3 sesela tahun ajaran 2015/2016 (doctoral dissertation, universitas mataram).
- Sarumaha, Murnihati. "Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Terhadap Kreativitas Siswa." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 4.1 (2020): 15-37.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13-19
- Setyowati, R., Sumarli, S., & Nurdiah, N. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 3 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 4(2), 123-128.
- Utariasih, L. J., Jampel, I. N., & Murda, I. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Bermediakan Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Journal of Education Technology*, 2(3), 120-127.
- Sofiasyari, I., & Yuliyanto, A. (2023). Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Penerapan Model *Bamboo Dancing*. *Jurnal*