

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil di SDN 91 Singkawang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh mode *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif IPAS siswa kelas V SD. Instrumen penilaian yang dilakukan pada penelitian ini ialah berupa soal tes Uraian yang berisi 5 soal hasil belajar ranah kognitif dan juga lembar observasi aktivitas belajar siswa. Sebelum soal digunakan untuk penelitian soal terlebih dahulu di uji cobakan pada sekolah yang berbeda yaitu SDN 88 Singkawang. Uji coba soal ini dilakukan agar dapat melihat kevalidan dari soal-soal yang akan digunakan pada saat penelitian. Adapun penelitian ini dilakukan pada kelas VA dan juga VB yang mana setiap kelas mempunyai 21 siswa.

Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan di SDN 91 Singkawang, maka di dapatkan data hasil *post-test* berupa rata-rata, standar deviasi , nilai tertinggi serta nilai terendah dan jumlah siswa pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Untuk selengkapnya di sajikan pada Tabel 4.1 sebagai berikut

Tabel 4.1
data mengenai kelas Kontrol dan juga Eksperimen

Kriteria	kontrol	eksperimen
rata-rata	5,09	6.09
standar Deviasi	1,97	1,59
Skor tertinggi	9	9
Skor terendah	2	3
Jumlah siswa	21	21

B. Hasil Penelitian

1. Perbedaan hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas V SD antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa antara kelas yang eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung, dengan menggunakan uji t- dua sampel adapun dalam perhitungan berikut ini menggunakan SPSS 2.7 sebagai berikut

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini untuk menentukan apakah skor data *Post-test* yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil data *Post-test* Berdasarkan uji normalitas yang sudah dilakukan pada SPSS 2.7 dapat di lihat pada Tabel 4.2 berikut

Tabel 4.2
Hasil uji Normalitas data SPSS 2.7

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			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 4.2 tersebut , diketahui hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas Eksperimen dengan jumla 21 Siswa di dapatkan nilai signifikansi sebesar 0,104 dan kelas Kontrol dengan jumlah 21 Siswa di daptkan nilai signifikasi sebesar 0,265. Adapun dasar pengambilan keputusan dari uji Normalitas ini ialah apabila nilai Signifikasi $> 0,05$ maka data dapat dikatakan berdsitribusi normal. Dari hasil perhitungan tersebut nilai untuk kelas eksperimen $0,104 > 0,05$ yang berarti untuk kelas eksperimen berdistribusi normal sedangkan hasil uji normlitas data untuk kelas kontrol ialah $0,265 > 0,05$ yang berarti untuk kelas kontrol juga berdistribusi normal perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D-8 yang terletak pada halaman 210.

b. Uji Homogenitas Data

Jika kedua data sudah berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas data. Dalam uji homogenitas data pada penelitian ini juga mengguakan SPSS 2.7. Adapun hasil perhitungan uji

normalitas data pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.3 sebagai berikut

Tabel 4.3
Hasil Perhitungan 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 4.3 diketahui bahwa nilai signifikansi dari uji homogen ialah 0,186 adapun dasar pengmabilan keputusan dari uji homogenitas apabila nilai signifikasi $> 0,05$ 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* berabntuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D-9 yang terletak pada halaman 211

c. Uji T Dua Sampel

Berdasarkan uji normalitas dan juga homogenitas diperoleh mengenai 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 didapatkan hasil pada tabel 4.4 sebagai berikut

Tabel 4.4
Independent Sample t-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
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 4.4 di peroleh 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 $T_{hitung} > T_{tabel}$ 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 $T_{hitung} > T_{tabel}$, $3,354 > 2,021$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D-10 yang terletak pada halaman 212.

2. Pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa

Setelah dilakukan uji t diperoleh data bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan 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 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4.5
Rekapitulasi Hasil Uji Effect Size

Independent Samples Effect Sizes					
		Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				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 4.5 tersebut di dapatkan hasil uji Effect Size yang berupa nilai Cohen's d pada point Estimate sebesar 1,035 Sehingga dapat

di ambil kesimpulan bahwa kriteria untuk effect size ialah tinggi. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D-11 yang terletak pada halaman 213

3. Aktivitas belajar siswa dengan pembelajaran model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall*

Lembar Observasi pada penelitian ini merupakan suatu lembar pengamatan aktivitas siswa yang hanya ditujukan untuk mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada saat menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall*. Adapun indikator yang digunakan dalam lembar pengamatan ini ialah terdapat tujuh indikator yaitu *Oral activities*, *mental activities*, *visual activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities* dan *Emotional activities*. Dalam mengisi lembar aktivitas ini dibantu oleh 2 orang pengamat mengamati setiap indikator aktivitas yang terdapat pada setiap siswa apabila terdapat indikator yang muncul pada siswa maka pengamat akan memberikan 1 turus pada setiap indikator yang muncul. Adapun hasil perhitungan persentase aktivitas siswa sesuai indikator yang disajikan pada Tabel 4.6 berikut

Tabel 4.6
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

No	Indikator	No pernyataan	Persentase	Kriteria
		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
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 4.6 menunjukkan perhitungan persentase aktivitas siswa pada saat diterapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* menunjukkan bahwa siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Adapun Rata-rata rekapitulasi persentase aktivitas siswa mencapai 82,14% dengan kategori sangat aktif. Perhitungan

selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D-12 yang terletak pada halaman 214.

C. Pembahasan

Setelah proses hasil penelitian , selanjutnya akan dilakukan suatu pembahasan yang terdiri dari tiga yaitu perbedaan hasil belajar kognitif siswa, seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran dan juga aktivitas siswa pada kelas eksperimen.

1. Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Penelitian ini dilakukan di SDN 91 Singkawang yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol dari kelas VA dan kelas Eksperimen dari kelas VB yang mana masing-masing kelas terdiri dari 21 siswa. Untuk kelas kontrol pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung sedangkan kelas eksperimen menggunakan model pembelajarann *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall*.

Setelah melakukan penelitian, selanjutnya akan diberikan *post-test* pada masing-masing kelas untuk melihat apakah terdapat perngaruh hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPAS, seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* berabantuan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS dan persentase aktivitas pada kelas eksperimen. Selanjutnya melakukan perhitungan terhadap hasil *post-test* siswa uuntuk melibatkan apakah kelas eksperimen yang

diberikan perlakuan khusus yaitu menerapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* mendapatkan hasil lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang hanya diberikan perlakuan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil perhitungan data *post-test* siswa didapatkan Nilai Sig (-2 tailed) $0,002 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPA dengan materi memakan dan dimakan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol siswa kelas V SDN 91 Sigkawang.

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 mungkin siswa dapat mendapatkan informasi informasi dari teman kelompoknya mengenai materi memakan dan dimakan. Dalam menciptakan model pembelajaran *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, sehingga tidak menimbulkan kebosanan saat kegiatan pembelajarann berlangsung.

Aplikasi *Wordwall* ini digunakan pada saat guru memberikan evaluasi pembelajaran memberikan sebuah soal yang berupa kuis untuk mengetes atau melihat kerja sama serta pertukaran informasi yang siswa lakukan dalam memecahka ataupun menjawab suatu quis yang diberikan, sehingga memberikan pengaruh terhadap pembelajaran. Dengan adanya perbedaan hasil belajar anatar kelas eksperimen dengan kelas kontrol membuktikan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Keterbatasan dalam penelitian ini dalam penelitian ini hanya mengukur pengaruh model *bambbo dancing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa, sehingga untuk

aspek hasil belajar berupa aspek afektif, dan psikomotorik belum terukur ataupun terbaikan dalam penelitian ini.

2. Model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa.

Berdasarkan hasil penelitian data *post-test* siswa berjumlah 5 soal hasil belajar IPA aspek kognitif siswa diperoleh effect size sebesar 1,035 dengan kriteria tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada materi memakan dan dimakan kelas V SD.

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

3. Aktivitas belajar siswa sangat aktif

Berdasarkan data hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan oleh dua orang pengamat. Yang mana pengamat bertugas mengamati 7 indikator aktivitas belajar yang diantaranya *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, *motor activities*, *emotional activities* yang di jabarkan menjadi 12 pernyataan serta menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran dengan model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall*. Berdasarkan hasil rekapitulasi aktivitas belajar siswa diketahui secara keseluruhan aktivitas siswaselama pengamatan dengan menggunakan model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* berada pada 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 *emotional 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 *bambo dancing* yang menjadikan siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran adapun Fator lain yang dapat memberikan pengaruh yang sangat tinggi mengenai aktivitas ialah adanya media *Wordwall* yang membantu setiap sintaks dari model yang digunakan. 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 dalam Turohmah, dkk. 2022.