

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
BAMBOO DANCING DENGAN MEDIA VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2
PRINGSEWU TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

**NAYUNDA PUTRI ASTIN
NPM 1613053113**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *BAMBOO DANCING* DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 PRINGSEWU TIMUR

Oleh

NAYUNDA PUTRI ASTIN

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan desain *non-equivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $8,33 > 4,38$ maka tolak H_0 . Selain itu analisis data menggunakan *N-Gain* yang menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* pada kelompok eksperimen sebesar 0.58 berada pada kategori “Sedang”, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0.27 berada pada kategori “Rendah”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.

Kata kunci: *bamboo dancing*, hasil belajar, tematik.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE BAMBOO DANCING WITH VISUAL MEDIA AGAINST STUDENTS' THEMATIC LEARNING RESULTS CLASS IV SDN 2 PRINGSEWU TIMUR

By

NAYUNDA PUTRI ASTIN

The problem of this research is the low thematic learning outcomes of fourth grade students at SDN 2 Pringsewu Timur. This study aims to determine the effect of the application of the bamboo dancing cooperative learning model with visual media on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 2 Pringsewu Timur. The method used in this study is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. This study uses a saturated sample technique. The instruments used in this study were tests and non-tests. The data were analyzed using a simple linear regression test which shows that $F_{count} > F_{table}$ or $8.33 > 4.38$ then reject H_0 . In addition, data analysis uses N-Gain which shows the average N-Gain value in the experimental group of 0.58 is in the "Medium" category, while the control group is 0.27 in the "Low" category. The results of the study can be concluded that there is a significant effect on the application of the bamboo dancing cooperative learning model with visual media on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 2 Pringsewu Timur.

Keywords: *bamboo dancing, learning outcomes, thematic.*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
BAMBOO DANCING DENGAN MEDIA VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2
PRINGSEWU TIMUR**

Oleh

NAYUNDA PUTRI ASTIN

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *BAMBOO DANCING* DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 02 PRINGSEWU TIMUR**

Nama Mahasiswa : ***Nayunda Putri Astin***

No. Pokok Mahasiswa : 1613053113

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Drs. Muncarno., M.Pd.
NIP 19581113 198503 1 003

Dosen Pembimbing II

Frida Destini., M.Pd.
NIP 19891229 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi., M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

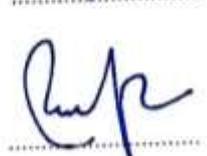
Ketua : Drs. Muncarno., M.Pd.



Sekretaris : Frida Destini., M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Rapani., M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Drs. Sunyono., M.Si.

NIP. 19651230 199111 1-001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi :24 Januari 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nayunda Putri Astin
NPM : 1613053113
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* dengan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, Januari 2023

membuat pernyataan



Nayunda Putri Astin
NPM 1613053113

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nayunda Putri Astin, dilahirkan di Pringsewu, Kecamatan Pringsewu , Kabupaten Pringsewu pada tanggal 14 Desember 1997. Peneliti anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Sutikno dan Ibu Karyati. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Pringsewu Timur lulus pada tahun 2010.
2. SMP Negeri 2 Pringsewu Timur lulus pada tahun 2013.
3. SMA Xaverius Pringsewu lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui jalur seleksi PMPAP

MOTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah nasibnya”
(QS. Ar-Ra’d: 11)

“ Manusia dapat di hancurkan, manusia dapat di matikan, tetapi manusia tidak dapat di kalahkan selama manusia itu masih setia pada hatinya sendiri”
(PSHT 1922)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah Swt.,
shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad Saw.

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah serta :

**Untuk kedua orang tuaku tercinta,
Bapak Sutikno dan Ibu Karyati.**

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Bapak yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tidak terhingga. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Bapak bahagia dan bangga karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Bapak yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik,
Terima kasih Ibu, terima kasih Bapak.

Almamater tercinta
“Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah Swt. yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* dengan Media Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran serta masukan yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung sekaligus Ketua Penguji yang telah memajukan kampus PGSD serta memberikan dukungan, bimbingan, kritik, saran, dan nasihat yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Ika Wulandari U. Tias, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing Akademi telah memberikan arahan, nasihat, saran, dan bantuan serta motivasi selama

proses penyelesaian skripsi.

7. Ibu Frida Destini, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, dan bantuan yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
9. Bapak Tri Suhandi, S.Pd., Kepala SDN 2 Pringsewu Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Sri Mulyati, S.Pd., wali kelas V C SDN 2 Pringsewu Timur yang peneliti jadikan sebagai kelompok eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
11. Ibu Winingrum Astari, wali kelas V A SDN 2 Pringsewu Timur yang peneliti jadikan sebagai kelompok kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
12. Peserta didik SDN 2 Pringsewu Timur terkhusus kelas IV yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2016, terkhusus *B-Class* yang telah membantu dan menyemangati peneliti.
14. Sahabat-sahabatku: Friezka, Halimah, Santi, Vivi, Wiwik, Intan, Mareta, Rafika, Uus, Novalia, Bella, Ayu, Winingrum, Sofyan, Natalia dan Adam yang selalu membantu dan memotivasi agar cepat menyelesaikan studi dan terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

Metro, November 2022
Peneliti



Nayunda Putri Astin
NPM 1613053113

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Ruang Lingkup Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	7
1. Belajar dan Pembelajaran	7
a. Pengertian Belajar.....	7
b. Tujuan Belajar	8
c. Teori Belajar	9
d. Pembelajaran	11
e. Hasil Belajar	12
2. Pembelajaran Tematik.....	15
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	15
b. Tujuan Pembelajaran Tematik	16
c. Karakteristik Pembelajaran Tematik	17
d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik.....	19
e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	20
f. Tema Cita-citaku.....	22
3. Model Pembelajaran	22
a. Pengertian Model Pembelajaran	22
b. Jenis-jenis Model Pembelajaran	24
4. Model Pembelajaran Kooperatif	25
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	25

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif.....	26
c. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif.....	27
5. Tipe Pembelajaran <i>Bamboo Dancing</i>	28
a. Pengertian Tipe Pembelajaran <i>Bamboo Dancing</i>	28
b. Karakteristik Tipe Pembelajaran <i>Bamboo Dancing</i>	28
c. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Bamboo Dancing</i>	29
d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Bamboo Dancing</i>	31
6. Media Pembelajaran	32
a. Pengertian Media Pembelajaran	32
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	33
c. Manfaat Media Pembelajaran	35
d. Jenis Media Pembelajaran	36
7. Media Visual	38
a. Pengertian Media Visual.....	38
b. Jenis-jenis Media Visual.....	39
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian.....	43
D. Hipotesis Penelitian.....	44

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	45
B. Prosedur Penelitian.....	47
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	48
1. Subjek Penelitian	48
2. Tempat Penelitian	48
3. Waktu Penelitian	48
D. Populasi dan Sampel	48
1. Populasi Penelitian	48
2. Sampel Penelitian	49
E. Variabel Penelitian	50
F. Definisi Konseptual Variabel	50
G. Definisi Operasional Variabel.....	51
H. Teknik Pengumpulan Data	52
1. Teknik Nontes	52
2. Teknik Tes.....	53
I. Instrumen Penelitian.....	54
1. Instrumen Nontes.....	54
2. Instrumen Tes	54
3. Uji Coba Instrumen Tes.....	55
a. Uji Validitas.....	55
b. Uji Reliabilitas.....	57
J. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis	58
1. Teknik Analisis Data Hasil Belajar	59
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	61
a. Uji Normalitas.....	61
b. Uji Homogenitas	62
3. Uji Hipotesis.....	62

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	64
1. Persiapan Penelitian.....	64
2. Deskripsi Penelitian.....	64
B. Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	66
2. Analisis Data Hasil Penelitian.....	67
3. Uji Persyaratan Analisis Data.....	73
4. Uji Hipotesis.....	74
B. Pembahasan.....	75
C. Keterbatasan Penelitian.....	77
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Rekapitulasi Ulangan <i>Mid</i> Semester Ganjil Kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.....	3
2. Data Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur	49
3. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik.....	52
4. Kisi-Kisi Soal Instrumen Hasil Belajar Tematik	53
5. Klasifikasi Validitas.....	56
6. Hasil Uji Validitas Butir Soal	57
7. Koefisien Reliabilitas.....	58
8. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	59
9. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i>	60
10. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran	61
11. Deskripsi Data Hasil Penelitian	67
12. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	68
13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	69
14. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	70
15. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	71
16. Perbedaan Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	44
2. Desain Eksperimen	46
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	68
4. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	69
5. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	70
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	71
7. Diagram Perbandingan Rata-Rata <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	85
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	86
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	87
4. Surat Izin Penelitian.....	88
5. Surat Keterangan.....	89
6. Balasan Izin Uji Instrumen.....	90
7. Balasan Izin Penelitian.....	91
8. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian dari SD.....	92
9. Surat Pernyataan Teman Sejawat.....	93
PROFIL SD NEGERI 2 PRINGSEWU TIMUR	
10. Visi dan Misi SDN 2 Pringsewu Timur.....	95
11. Denah Lokasi SDN 2 Pringsewu Timur.....	96
12. Sarana dan Prasarana SDN 2 Pringsewu Timur.....	97
13. Data Peserta Didik SDN 2 Pringsewu Timur.....	99
14. Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN 2 Pringsewu Timur.....	100
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
15. Lembar Observasi Penelitian Pendahuluan.....	102
16. Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Tahun Pelajaran 2019/2020.....	104
17. Silabus Pembelajaran.....	106
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Eksperimen).....	109
19. Lembar Kerja Peserta Didik (Kelompok Eksperimen).....	116
20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Kontrol).....	120
21. Lembar Kerja Peserta Didik (Kelompok Kontrol).....	126
22. Soal Tes Uji Instrumen.....	130
23. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen.....	140
24. Lembar Observasi Aktivitas Pendidik.....	141
25. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik.....	144
HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS	
26. Hasil Uji Validitas Tes.....	149
27. Uji Validitas Manual.....	151

28. Uji Reliabilitas Tes	154
29. Uji Reliabilitas Manual	155
30. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	156
31. Kunci Jawaban	162

HASIL PENELITIAN

32. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	164
33. Perhitungan Deskripsi Data Hasil Penelitian	165
34. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	168
35. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	169
36. Hasil Penilaian Aktivitas Pendidik	170
37. Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik	171
38. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen	174
39. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol	180
40. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol..	186
41. Hasil Uji Hipotesis	188

TABEL-TABEL STATISTIK

42. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	193
43. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z.....	194
44. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i>	195
45. Tabel Nilai-nilai Distribusi F	196
46. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi <i>t</i>	197

DOKUMENTASI

47. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Instrumen.....	199
48. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	200
49. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol	201

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah upaya manusia memperluas pengetahuan untuk menentukan nilai, sikap, serta perilaku. Selain itu, pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan peserta didik melalui proses pembelajaran untuk bekal dirinya menjalin hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 secara tegas menjelaskan pengertian pendidikan sebagai berikut.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas, 2003: 3).

Berdasarkan Undang-undang di atas, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan pendidikan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum.

Kurikulum yang berlaku pada sistem pendidikan saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini menyediakan kesempatan belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan secara menyeluruh dengan cara mengaitkan satu pelajaran dengan pelajaran lain menjadi sebuah tema.

Banyak faktor yang dapat mewujudkan suasana proses pembelajaran aktif yaitu faktor internal diantaranya motivasi dari dalam diri peserta didik untuk mau

belajar, mengasah dan mengembangkan bakat serta potensi dirinya. Selain itu adanya faktor eksternal diantaranya lingkungan luar peserta didik yang turut andil dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dan mengembangkan potensinya, seperti kurikulum, tenaga pendidik, metode, model, dan media pembelajaran yang digunakan.

Daryanto dan Muljo Rahardjo (2012: 228) menyatakan lembaga pendidikan diharapkan memiliki pembaharuan proses pembelajaran dengan model yang inovatif. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang diyakini dapat memberi peluang bagi peserta didik untuk terlibat dan aktif dalam diskusi, berpikir kritis, berani dan mampu bertanggung jawab. *Bamboo dancing* merupakan tipe dari model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas karena *bamboo dancing* akan mengarahkan perhatian peserta didik untuk fokus pada materi pembelajaran sehingga terjadi pembelajaran yang menyenangkan serta mampu mendorong peserta didik berpikir kritis terhadap informasi-informasi yang diberikan melalui kerja tim dan permainan akademik. Siahaan (2018: 32) menyatakan *bamboo dancing* adalah salah satu jenis pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif untuk mengarahkan perhatian peserta didik kepada materi yang dipelajari dan mengajak peserta didik untuk belajar aktif.

Selain model pembelajaran, penggunaan media sangat diperlukan dalam menunjang pembelajaran aktif Kurikulum 2013. Pemilihan media yang tepat dapat menstimulus ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga secara otomatis meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2013: 19) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pendidik harus kreatif dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang umum digunakan dalam tingkat sekolah dasar adalah media visual seperti gambar, poster, foto, dan alat peraga. Haslena (2014: 69) menyatakan media visual dapat dimaknai sebagai media yang dapat memberikan rangsangan-

rangsangan visual seperti gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan bulletin dan lainnya. Media visual dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap suatu materi yang diajarkan atau disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan November 2020 di kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran sebagian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari pendidik karena kurangnya stimulus yang diberikan guru sehingga respon yang diharapkan tidak muncul. Selain itu, peserta didik merasa malu dan tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat karena merasa bahwa dirinya tidak pintar sehingga memberi kesempatan kepada yang pintar (peserta didik lain).

Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran mengakibatkan kejenuhan, kebosanan serta kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik yang tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel *mid* semester ganjil peserta didik kelas IV tahun pelajaran 2019/2020 yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil ulangan *mid* semester ganjil kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.

No	Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik			Persentase	
			Keseluruhan	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
1	IV A	75	21	11	10	52%	48%
2	IV B	75	20	15	5	75%	25%
3	IV C	75	20	6	14	30%	70%
Jumlah			61	32	29	52%	48%

Sumber: Dokumentasi wali kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur tahun pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan tabel 1 nilai hasil *mid* semester ganjil kelas IV pada pembelajaran tematik peserta didik yang telah mencapai KKM adalah 32 peserta didik dengan persentase 52% dari jumlah keseluruhan 61, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 29 orang dengan persentase 48%, dengan Kriteria

Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan sekolah adalah 75.

Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik dan mengondisikan peserta didik untuk berpartisipasi aktif baik individu maupun kelompok dengan kemampuan dan keyakinan serta dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran seperti media visual untuk menstimulus respon siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*, dengan model tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* dengan Media Visual terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur”. Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan di atas, sehingga hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang memperhatikan ketika sedang dijelaskan saat pembelajaran berlangsung.
2. Peserta didik merasa malu dan tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses penyampaian materi mengakibatkan kejenuhan peserta didik.
4. Kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran
5. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*.

6. Rendahnya hasil ulangan *mid* semester ganjil yang belum mencapai KKM.
7. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut

1. Hasil belajar team 6 peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik

Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* diharapkan dapat saling membantu memecahkan masalah serta saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi dan bertukar informasi.

2. Pendidik

Memperluas pengetahuan pendidik mengenai model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik serta dapat memberikan dan mengembangkan kualitas mengajar pendidik yang kreatif dan inovatif.

3. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas proses pembelajaran di SDN 2 Pringsewu Timur.

4. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran serta menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.
2. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur
4. Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.
5. Pembelajaran yang dilaksanakan yaitu tema 6 Subtema 2 pembelajaran tentang “Hebatnya Cita-citaku”.
6. Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 2 Pringsewu Timur yang beralamatkan Jalan Pelita Pringsewu Timur.

II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar ialah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar yang di alami peserta didik, ketika peserta didik berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri. Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Pengertian belajar menurut Kasmadi dan Sunariah (2014: 29) adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, terkendali, agar orang lain belajar dan terjadi perubahan yang relatif menatap pada diri orang lain. Suatu program pembelajaran yang baik, haruslah memenuhi kriteria daya tarik (*appeal*), daya guna (*efektifitas*), dan hasil guna (*efesiensi*).

Pengertian belajar menurut Susanto (2013: 4) adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Adapun Prastowo (2013: 48) mengemukakan belajar ialah tindakan dan prilaku peserta didik yang kompleks dialami oleh peserta didik sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan individu untuk memperoleh motivasi, pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku, melalui interaksi dengan individu lain dan lingkungan. Aktivitas yang dilakukan ialah membuat suatu perubahan perilaku yang berbentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor.

b. Tujuan Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu. Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2011: 26-28) bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu :

- 1) Mendapatkan pengetahuan
Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.
- 2) Pemahaman konsep dan keterampilan
Penanaman konsep memerlukan keterampilan baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitik beratkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Keterampilan rohani lebih rumit, karena lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.
- 3) Pembentuk sikap
Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak terlepas dari sikap penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai, anak didik akan menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajarinya.

Tujuan belajar menurut Suprijono (2012: 5) sebenarnya sangat banyak dan bervariasi, tujuan belajar yang di eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effect*,

yang bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan dan keterampilan. Tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lain disebut *nurturan effect*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik menghidupi (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Tujuan belajar menurut Susanto (2013: 4) memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap yang diharapkan. Melalui belajar peserta didik dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup setelah berlangsungnya proses belajar.

c. Teori Belajar

Terdapat banyak teori berkaitan dengan belajar yang masing-masing teori memiliki kekhasan tersendiri dalam mempersoalkan belajar. Salah satunya teori Huda (2014: 24-25) yang mengemukakan bahwa dasar-dasar teori belajar kelompok. Salah satu landasan teoritis pertama tentang belajar kelompok berasal dari pandangan konstruktivitas sosial pertama dari Vygotsky dalam Rusman (2012: 246) yang mengemukakan

mental peserta didik pertama kali berkembang pada level *interpersonal* dimana peserta didik belajar menginternalisasikan dan mentransformasikan interaksi *interpersonal* peserta didik pada level *interpersonal* dimana peserta didik mulai memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dari hasil interaksi ini.

Teori ini yang menjadi alasan peserta didik perlu diajak untuk belajar berinteraksi bersama orang dewasa atau teman sebayanya yang lebih mampu menyelesaikan tugas-tugas yang tidak biasa peserta didik selesaikan sendiri. Susanto (2013: 144-146) mendefinisikan teori-teori

belajar berdasarkan pendekatan konstruktivisme. Teori belajar yang berkaitan erat dengan pendekatan ini yaitu.

- 1) Teori belajar perubahan konsep
Teori belajar perubahan konsep merupakan suatu teori belajar yang menjelaskan adanya proses evaluasi pemahaman konsep peserta didik dari peserta didik yang sedang belajar.
- 2) Teori belajar bermakna Ausubel
Teori ini beranggapan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dipunyai seseorang yang sedang belajar.
- 3) Teori belajar Bruner
Teori belajar Bruner berkeyakinan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman, melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya.
- 4) Teori skema
Belajar menurut teori skema adalah mengubah skema. Artinya orang yang sedang belajar dapat membentuk, menambah, melengkapi dan memperluas skema yang telah dimilikinya ataupun mengubah sama sekali skema lama.

Teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya. Adapun Yaumi (2013: 28-35) menjelaskan teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori belajar behaviorisme
Belajar menurut kaum behavioris adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.
- 2) Teori pemrosesan informasi
Teori pemrosesan informasi memandang belajar sebagai suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangka pendek dan memori jangka panjang, dalam hal ini belajar terjadi secara internal dalam diri peserta didik.
- 3) Teori skema dan muatan kognitif
Teori skemata pertama kali dikemukakan oleh Piaget pada tahun 1926, teori ini membahas proses belajar yang melibatkan asimilasi, akomodasi, dan skemata.
- 4) Teori belajar *situated*
Pandangan umum tentang teori ini adalah jika pendidik membawa peserta didik pada situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain, di situlah terjadi proses belajar.

5) Teori konstruktivisme

Belajar dalam pandangan konstruktivisme benar-benar menjadi usaha individu dalam mengkonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Berdasarkan pada teori-teori yang telah dijabarkan, peneliti menyimpulkan bahwa teori belajar merupakan landasan bagi lembaga pendidikan khususnya pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Teori belajar mampu memberikan pemahaman bagi pendidik untuk mengajak peserta didik belajar berinteraksi bersama orang dewasa atau temannya yang lebih mampu menyelesaikan tugas-tugas yang tidak biasa peserta didik selesaikan sendiri, pentingnya interaksi sosial dalam memberdayakan perspektif, kognisi serta cara berpikir.

d. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karwono dan Mularsih (2012: 20) menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya memengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar. Oleh karena itu, perlu diupayakan suatu cara atau metode membantu terjadinya proses belajar agar belajar menjadi efektif, efisien, dan terarah pada tujuan yang ditetapkan.

Pembelajaran menurut Fathurrohman (2015: 16) adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Adapun Sagala (2011: 61) menyatakan bahwa pembelajaran adalah komunikasi dua arah untuk membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik melalui usaha yang terencana dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran dalam

mencapai tujuan tertentu. Hal yang terpenting ialah terjadinya komunikasi timbal balik di antara keduanya.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari sikap, nilai, apersepsi, yang di dapat dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan oleh peserta didik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 1 penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran (Permendikbud, 2014: 2).

Hasil belajar menurut Suprijono (2012: 5) adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sementara itu menurut Karwono dan Mularsih (2017: 13) ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi terampil. Adapun penjelasan Bloom (dalam Suprijono, 2012: 6) mendefinisikan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses penggunaan informasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan kuantitatif peserta didik dalam materi pelajaran disekolah. Indikator hasil belajar tidak dilihat secara terpisah, melainkan yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor dan difokuskan pada ranah kognitif.

1) Macam-macam Hasil Belajar

Peserta didik mempunyai potensi untuk dididik, hal itu merupakan perilaku yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan nyata yang dapat diubah melalui pendidikan. Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (*kognitif*), keterampilan proses (*psikomotor*), dan sikap peserta didik (*afektif*) yang dijelaskan sebagai berikut.

a) Pemahaman Konsep

Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis. Peserta didik akan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang luas dan baru sesuai kondisi saat ini.

Berdasarkan penjelasan di atas pemahaman konsep menurut Bloom (dalam Susanto, 2013: 7) pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami, atau yang dirasakan.

b) Keterampilan Proses

Pemahaman menurut Indrawati (dalam Susanto, 2013:9) keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah baik kognitif maupun psikomotor yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan

c) Sikap

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Adapun Sardiman (dalam

Susanto, 2013:11) menyebutkan sikap adalah sebuah kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa macam-macam hasil belajar pada peserta didik adalah pemahaman, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik. Indikator dalam hasil belajar terdiri dari berbagai aspek yaitu aspek kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman, aspek afektif meliputi sikap kerjasama dan tanggung jawab, serta indikator aspek psikomotor meliputi keterampilan mengamati dan mengomunikasikan.

2) Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil dan perkembangan belajar yang baik berasal dari diri peserta didik maupun pengaruh dari lingkungan. Adapun Wasliman (dalam Susanto, 2013: 12) mengemukakan hasil belajar dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor memengaruhinya meliputi sebagai berikut.

- a) Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Ruseffendi (dalam Susanto, 2013: 14) mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam yaitu, kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap pendidik, suasana belajar, kompetensi pendidik, dan kondisi masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor internal yaitu faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi kesehatan, kecerdasan, bakat, minat, perhatian, dan motivasi. Faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri peserta didik atau faktor dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Peningkatan mutu pembelajaran di sekolah akan selalu mendapatkan perbaikan-perbaikan secara berkelanjutan. Perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran di sekolah dilakukan melalui perubahan kurikulum sekolah oleh pemerintah.

Tahun pelajaran baru (2013) Pemerintah menerapkan kurikulum baru disemua jenjang sekolah, terutama sekolah jenjang SD akan mendapatkan perubahan porsi yang cukup banyak. Ciri Kurikulum tahun 2013 bersifat Tematik. Adapun Purwadinata (dalam Majid, 2017: 80) menyatakan pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Pengertian pembelajaran Tematik menurut Gorys Kerap (dalam Majid, 2017: 86) kata tema berasal dari kata Yunani *tithenia* yang berarti menempatkan atau meletakkan dan kemudian kata itu mengalami perkembangan sehingga kata *tithenai* berubah menjadi tema. Tema berarti sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan. Adapun Majid (2017: 87) pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang di rancang berdasarkan tema-tema tertentu.

Pengertian pembelajaran Tematik menurut Rusman (2015: 139) pembelajaran Tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan salah satu

sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara *holistic*, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai studi yang mencerminkan dunia yang nyata di sekitar dan dalam rentang kemampuan perkembangan peserta didik. Pembelajaran Tematik menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Tema yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Tujuan pembelajaran Tematik merupakan suatu hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan pembelajaran Tematik menurut Rusman (2015: 145-146) sebagai berikut.

- 1) Mudah memutuskan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pada mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih semangat dan bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/Subtema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- 8) Budi pekerti moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Menurut Mulyasa (2013: 87) pembelajaran Tematik memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan, menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Tematik bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran. Menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat menumbuhkembangkan budi pekerti dan moral peserta didik.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang memiliki ciri atau karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan pembelajaran yang lain. Menurut Majid (2017: 90) pembelajaran Tematik sebagai satu model pembelajaran di sekolah dasar pembelajaran Tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

- 1) **Berpusat Pada Peserta Didik**
Pembelajaran Tematik berpusat pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar moderen yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) **Memberikan Pengalaman Langsung**
Pembelajaran Tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) **Pemisah Pembelajaran tidak Begitu Jelas**
Pemisah antar mata pembelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
- 4) **Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran**

Pembelajaran Tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat Fleksibel.

Pembelajaran Tematik bersifat luwes di mana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Karakteristik pembelajaran Tematik menurut Kadir (2015: 22) adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta Didik sebagai Pusat Pembelajaran
Peserta didik sebagai pelaku utama dalam pendidikan. Semua arah dan tujuan pendidik harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, pendidik hanya sebagai fasilitator yang memfasilitasi yang dibutuhkan peserta didik dalam mengembangkan dirinya sesuai dengan minat dan motivasinya.
- 2) Memberikan Pengalaman Langsung
Peserta didik diharapkan mengalami sendiri proses pembelajaran dari persiapan, proses, sampai produknya.
- 3) Menghilangkan Batas Pemisah antar Pelajaran.
Pemisah batas antar mata pelajaran ini sesuai dengan karakter pembelajaran Tematik yang terintegrasi, mata pelajaran disajikan dalam satu unit atau tema. Satu unit atau tema mengandung banyak mata pelajaran. Sehingga diartikan bahwa satu unit atau tema ditinjau dari berbagai persepektif mata pelajaran.
- 4) Fleksibel.
Pembelajaran Tematik dilakukan dengan menghubungkan antara pengetahuan yang satu dengan pengetahuan yang lain atau menghubungkan antar pengalaman satu dengan pengalaman yang lain, bahkan menghubungkan antara pengetahuan satu dengan pengalaman dan sebaliknya. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran Tematik adalah segala aktifitas pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran saat ini. Pembelajaran Tematik lebih banyak menjadikan peserta didik sebagai subjek utama

dalam belajar. Pembelajaran Tematik dapat memberikan pengalaman secara langsung dan mandiri kepada peserta didik.

d. Prinsip–prinsip Pembelajaran Tematik

Terdapat beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran Tematik. Prinsip-prinsip pembelajaran Tematik Trianto (2012: 84) sebagai berikut.

- 1) Prinsip Penggalian Tema
Prinsip penggalian tema merupakan prinsip utama dalam pembelajaran Tematik. Tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran ini.
- 2) Prinsip Pengolahan Pembelajaran
Jika pendidik dapat menempatkan diri dalam keseluruhan proses pembelajaran maka pengelolaan pembelajaran dapat optimal. Maksudnya, pendidikan harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Dalam pengolahan pembelajaran hendaklah pendidik dapat berlaku sebagai berikut.
 - a) Pendidik hendaklah jangan mendominasi pembicaraan dalam proses belajar mengajar.
 - b) Pemberian langsung tanggung jawab dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerjasama kelompok.
 - c) Pendidik perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan.
- 3) Prinsip evaluasi
Pada dasarnya, evaluasi menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilaksanakan evaluasi.
- 4) Prinsip reaksi
Dampak pengiring yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Pendidik harus beraksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa, serta tidak mengarahkan aspek yang sempit, tetapi kesubuh kesatuan yang utuh dan bermakna,

Shobirin (2016: 94) mengemukakan bahwa prinsip dasar pembelajaran Tematik adalah sebagai berikut.

- 1) Prinsip -prinsip dalam Penggalian Tema
 - a) Tema tidak terlalu luas sehingga mudah untuk memadukan mata pelajaran.

- b) Bermakna, sehingga bisa digunakan sebagai bekal bagi peserta didik untuk belajar selanjutnya.
 - c) Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
 - d) Mampu menunjukkan sebagian besar minat peserta didik.
 - e) Mempertimbangkan peristiwa otentik.
 - f) Sesuai dengan kurikulum dan harapan masyarakat.
 - g) Mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.
- 2) Prinsip-prinsip dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik
- a) Pendidik tidak bersikap otoriter dan berperan sebagai *single actor* yang mendominasi proses pembelajaran.
 - b) Pemberian tanggung jawab terhadap individu, dan kelompok harus jelas dan mempertimbangkan kerjasama kelompok.
 - c) Pendidik bersikap akomodatif terhadap ide-ide yang muncul saat proses pembelajaran di luar perencanaan.
 - d) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri disamping penilaian lain.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan prinsip dari pembelajaran Tematik yaitu menggunakan tema untuk mengaitkan materi dalam beberapa mata pelajaran. Tema yang digunakan tidak terlalu luas sehingga mudah memadukan mata pelajaran yang lain, pendidik perlu bersikap akomodatif terhadap ide-ide yang dimunculkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pembelajaran tematik menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2012:88) sebagai berikut.

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik relevan dengan tingkat perkembangannya.
- 2) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Kegiatan belajar bermakna bagi peserta didik, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- 4) Keterampilan berpikir peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- 5) Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatik sesuai lingkungan peserta didik.
- 6) Keterampilan sosial peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, keterampilan sosial ini antara lain kerjasama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran Tematik menurut Majid (2017: 92) pembelajaran Tematik memiliki arti kelebihan dan arti penting, yakni sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggapan terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

Kekurangan:

- 1) Aspek pendidik, pendidik harus berwawasan luas, memiliki integritas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi.
- 2) Aspek peserta didik, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relative baik, baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya, karena model pembelajaran tematik menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asisiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksplorasi dan elaborative (menemukan dan menggali).
- 3) Aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.
- 4) Aspek kurikulum, kurikulum harus liwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik, bukan pada pencapaian target penyampaian materi.
- 5) Aspek penilaian, penilaian dalam pembelajaran terpadu dibutuhkan secara menyeluruh (komperhensif) yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, peneliti menyimpulkan pembelajaran Tematik memiliki keterbatasan terutama dalam

pelaksanaanya. Pada perancangan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut pendidik untuk melakukan evaluasi proses dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

f. Tema Cita-citaku

Tema Cita-citaku merupakan tema keenam dalam pembelajaran Kurikulum 2013 pada kelas IV sekolah dasar dan dilaksanakan pada pembelajaran di semester genap. Tema ini memiliki 3 Subtema yang masing-masing Subtema memiliki 6 pembelajaran. Subtema 1 berjudul aku dan cita-citaku, Subtema 2 berjudul hebatnya Cita-citaku, dan Subtema 3 berjudul giat berusaha mencari cita-cita. Penelitian ini, menggunakan Subtema 2 dalam melakukan pembelajaran di kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur. Pada Subtema hebatnya cita-citaku pembelajaran ke 6. Kompetensi yang dikembangkan yaitu kompetensi sikap teliti, cermat, percaya diri. Kompetensi psikomotor berupa keterampilan mengolah informasi, mendengarkan, menyampaikan pendapat. kompetensi pengetahuan berupa membuat puisi, keterampilan menulis puisi, keterampilan membaca puisi, tari daerah, contoh gerakan tari daerah, kerjasama dengan teman mengenai tari daerah.

Penggunaan model *bamboo dancing* dan media visual pada pembelajaran tema cita-citaku dengan Subtema hebatnya cita-citaku ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dapat menumbuhkan sikap kepedulian dan kerjasama peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dengan cara mencari informasi kepada peserta didik lain melalui pembelajaran kooperatif sehingga membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Pengertian model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas yang terkait

yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Mengajar bukan hanya menyampaikan bahan pelajaran pada peserta didik, melainkan yang terpenting adalah bagaimana bahan pelajaran tersebut dapat disajikan dan dipelajari oleh peserta didik secara efisien dan efektif. Dalam pembelajaran sangat diperlukan adanya cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar tujuan tersebut tercapai dengan baik maka diperlukan kemampuan dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran.

Model pembelajaran menurut Fathurrohman (2015: 28) ialah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Adapun model pembelajaran menurut Komalasari (2013: 57) yaitu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Fathurrohman, 2015: 30) merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Adapun Suprijono (2012: 46) menyatakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau prosedur sistematis yang disajikan secara khas oleh pendidik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran

secara efektif dan efisien. Penerapannya menggunakan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang terangkai menjadi satu kesatuan utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran tersebut antara lain model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran terpadu, model pembelajaran berbasis masalah.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Dunia pendidikan saat ini berisi banyak jenis-jenis model pembelajaran yang telah diperkenalkan kepada pendidik dan peserta didik. Menurut Suprijono (2013: 76) model pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu model pembelajaran berlangsung (*direct instruction*) dikenal dengan *active teaching*, model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).

Model pembelajaran yang digunakan harus bervariasi dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan untuk menghasilkan kreatifitas dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara efektif. Jenis model pembelajaran menurut Komalasari (2011: 33) model yang biasanya digunakan dalam mengajar yaitu

- 1) Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)
Melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
- 2) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*)
Pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana peserta didik bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*)
Memusatkan pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dan tugas, mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.
- 4) Pembelajaran pelayanan (*service learning*)

Menyediakan suatu aplikasi praktis suatu pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan dimasyarakat melalui proyek dan aktifitas.

- 5) Pembelajaran berbasis kerja (*work based learning*)
Pendekatan di mana tempat kerja, atau seperti kegiatan terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan para peserta didik dan bisnis.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran sangat bervariasi, diantaranya pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), dan lain-lain. Untuk mengoptimalkan pengetahuan serta pengalaman peserta didik dalam belajar, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif karena disesuaikan dengan keadaan sekolah dan lingkungan.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Adapun Isjoni (2013: 22) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berasal dari kata “kooperatif” yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau tim.

Pembelajaran kooperatif adalah satu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan mengajar yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan oleh pendidik dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada orang lain. Adapun Sanjaya (2013: 242) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang

kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam suatu kelompok belajar. Peserta didik bertanggung jawab dalam belajar untuk dirinya sendiri terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan oleh pendidik dalam mengaktifkan peserta didik.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial yang dimiliki peserta didik. Adapun tujuan belajar Arendes (dalam Suprihatiningrum, 2016: 197) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial. Sementara Isjoni (2014: 21) mengemukakan tujuan utama penerapan pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan cara menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Tujuan pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012: 59) yaitu membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan hasil belajar peserta didik secara berkelompok. Agar mereka dapat bekerja sama

sehingga dapat meningkatkan kinerja dalam tugas akademik dan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti menerima berbagai perbedaan latar belakang dan saling menghargai pendapat satu sama lain karena tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk melakukan kegiatan belajar bersama

c. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Tipe-tipe pembelajaran kooperatif pada dasarnya adalah sama yaitu peserta didik diajarkan untuk bekerja sama dan diajarkan agar mampu bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, namun pada proses pelaksanaannya saja yang berbeda, misalnya pada jumlah anggota dalam penerapannya. Ada tipe yang mengharuskan kelompok terdiri dari 4 peserta didik ada tipe yang kelompok hanya terdiri dari 2 peserta didik saja.

Pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe. Adapun tipe-tipe pembelajaran menurut Suprijono (2012: 89-111) bahwa model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi beberapa tipe contohnya sebagai berikut.

- 1) *Jigsaw.*
- 2) *Number Heads Together.*
- 3) *Group Investigation.*
- 4) *Two Stay Two Stray.*
- 5) *Make a Match.*
- 6) *Bamboo Dancing.*
- 7) *Point Counter Point.*
- 8) *The Power of Two.*
- 9) *Listening Team.*
- 10) *Inside Outside Circle.*
- 11) *Think Pair Share.*

Peneliti memilih tipe *bamboo dancing* sebagai variabel penelitian karena model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain, serta dapat mengoptimalkan partisipasi peserta didik. Model pembelajaran ini juga mengajarkan peserta didik untuk dapat aktif dan bertanggung jawab untuk setiap tugas yang diberikan kepadanya.

5. Tipe Pembelajaran *Bamboo Dancing*

a. Pengertian Tipe Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Model kooperatif tipe *bamboo dancing* adalah salah satu model yang melibatkan peserta didik untuk saling berbagi informasi dan bertukar pengalaman. Menurut Istrani (2011:58) bahwa *bamboo dancing* adalah suatu model pembelajaran yang di mana peserta didiknya saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan.

Tipe *bamboo dancing* menurut Huda (2013: 249) merupakan model kooperatif dikembangkan oleh Lie (2002) dari strategi *Inside Outside Circle* (IOC). Pada beberapa kelas, setrategi IOC sering kali tidak bisa dilaksanakan karena kondisi penataan ruang kelas yang tidak menunjang. *bamboo dancing* bisa menjadi alternatif untuk masalah tersebut, dinamakan *bamboo dancing* karena peserta didik berjajar dan saling berhadapan dengan model yang mirip seperti dua potong bambu yang digunakan dalam tari bambu Filipina yang juga populer di Indonesia.

Isjoni (2013: 79) mengemukakan bahwa *bamboo dancing* adalah modifikasi dari lingkaran kecil dan lingkaran besar karena keterbatasan ruang kelas. Faturrohman (2015: 100) menjelaskan bahwa *bamboo dancing* sama dengan metode *inside circle* pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh pendidik.

Berdasarkan teori di atas, peneliti mendefinisikan model kooperatif tipe *bamboo dancing* merupakan modifikasi dari lingkaran kecil dan lingkaran besar, namun peserta didik diminta untuk berdiri berhadapan secara sejajar. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik secara aktif dalam proses berpikir untuk berbagi informasi pada saat bersamaan.

b. Karakteristik Tipe Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Tipe *bamboo dancing* memiliki karakteristik seperti pembelajaran yang lainnya. Menurut Sohimin (2014: 33) *bamboo dancing* memiliki karakteristik yang dapat meningkatkan kecerdasan sosial dalam hal

kerjasama diantara peserta didik. Meningkatkan toleransi antar sesama peserta didik dan memudahkan untuk bertukar pengalaman serta pengetahuan dengan sesamanya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *bamboo dancing* lebih praktis untuk digunakan pada ruang kelas yang sempit seperti penataan ruang kelas yang ada di Indonesia.

Karakteristik tipe *bamboo dancing* menurut Ngalimun dalam Novia (2015: 241) cocok untuk bahan ajar yang memerlukan pertukaran pengalaman dan pengetahuan antara peserta didik. *Bamboo dancing* digunakan untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman dan informasi karena peserta didik dapat bertukar pengalaman satu sama lain dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan karakteristik *bamboo dancing* yaitu pembelajaran yang mampu menumbuhkan kerjasama antar peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat bertukar informasi dengan peserta didik lain dalam memecahkan suatu masalah pembelajaran dan menghasilkan sebuah jawaban.

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Setiap proses pembelajaran terdapat langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan dari awal sampai akhir. Menurut Istarani (2011: 58) langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe *bamboo dancing* adalah sebagai berikut.

- 2) Penelitian topik di papan tulis atau mengadakan tanya jawab dengan peserta didik.
- 3) Separuh kelas atau seperempat jika jumlah peserta didik terlalu banyak berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang mereka bisa berjajar di depan kelas.
- 4) Separuh peserta didik lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.
- 5) Dua peserta didik yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.
- 6) Kemudian satu atau dua peserta didik yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser, dengan cara ini masing-masing peserta

didik mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi informasi.

Langkah-langkah model *bamboo dancing* menurut Pamungkas (2016: 7) sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh pendidik, pada tahap ini pendidik dapat menuliskan topik atau melakukan tanya jawab kepada peserta didik berkaitan dengan pengetahuan peserta didik tentang topik yang diberikan. Langkah ini perlu dilakukan agar peserta didik lebih siap menghadapi materi yang baru.
- 2) Pendidik membagi kelas menjadi dua kelompok besar. Misalkan jika dalam kelas terdapat 40 anak, maka tiap kelompok besar terdiri 20 orang.
- 3) Pada kelompok besar 20 orang, kemudian dibagi menjadi dua kelompok masing-masing 10 orang diatur yang saling berhadap-hadapan dengan 10 orang lainnya, dengan posisi berdiri. Pasangan ini disebut dengan pasangan awal.
- 4) Kemudian pendidik membagikan topik yang berbeda-beda kepada masing-masing pasangan untuk didiskusikan. Pendidik memberi waktu yang cukup agar materi yang didiskusikan benar-benar dipahami peserta didik.
- 5) Usai berdiskusi, 20 orang dari tiap-tiap kelompok besar yang berdiri berjajar saling berhadapan itu bergeser mengikuti arah jarum jam. Cara ini tiap-tiap peserta didik mendapat pasangan baru dan saling berbagi informasi yang berbeda, demikian seterusnya.

Adapun langkah- langkah model kooperatif tipe *bamboo dancing* menurut Lie (dalam Huda, 2013: 250) antara lain.

- 1) Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah peserta didik terlalu banyak) berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang, peserta didik bisa berjajar di depan kelas.
- 2) Kemungkinan lain adalah peserta didik belajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan mempermudah dalam pembuatan kelompok karena diperlukan waktu yang relatif singkat.
- 3) Separuh kelas yang lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.
- 4) Kedua peserta didik yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.
- 5) Kemudian, satu atau dua peserta didik yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya pada jajaran yang lain sehingga jajaran akan bergeser. Dengan cara ini, masing-masing peserta didik mendapatkan pasangan yang baru untuk

berbagi informasi, pergeseran bisa dilakukan terus sesuai kebutuhan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti akan menggunakan langkah-langkah pembelajaran *bamboo dancing* menurut Pamungkas. Alasan peneliti memilih langkah-langkah pembelajaran yang dikemukakan Pamungkas karena *bamboo dancing* digunakan untuk memungkinkan peserta didik saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan untuk diterapkan dalam poses pembelajaran tema 6 Subtema 2 pembelajaran ke 6 kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran hendaknya pendidik berinovasi salah satunya dengan penggunaan berbagai metode, teknik dan model pembelajaran. Dengan adanya inovasi dari pendidik untuk menggunakan model pembelajaran maka diharapkan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan mengaktifkan peserta didik.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang menyenangkan maka digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* yang memiliki beberapa kelebihan, namun pembelajaran *bamboo dancing* juga memiliki kekurangan seperti pembelajaran yang lain. Adapun Istarni (2011:58) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* antara lain:

Kelebihan:

- 1) Adanya struktur yang jelas.
- 2) Memungkinkan peserta didik untuk berbagai informasi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur.
- 3) Peserta didik dapat bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam suasana gotong royong.
- 4) Mempunyai banyak kesempatan untuk mengola informasi.
- 5) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik.

Kekurangan:

- 1) Kelompok belajar yang terlalu gemuk sehingga menyulitkan proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik lebih banyak bermainnya daripada belajar.

- 3) Sebagian peserta didik saja yang aktif karena kelompoknya terlalu gemuk.
- 4) Interaksi pembelajaran tidak terlalu baik.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *bamboo dancing* menurut Pamungkas (2016: 7) adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Peserta didik bertukar pengalaman dengan sesamanya dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kerja sama diantara peserta didik.
- 3) Meningkatkan toleransi antara sesama peserta didik.

Kekurangan:

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

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan kelebihan *bamboo dancing* yaitu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berbagi informasi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Peserta didik dapat bertukar informasi dengan peserta didik lain dalam memecahkan suatu masalah pembelajaran dan menghasilkan sebuah jawaban. Sedangkan kekurangan model kooperatif tipe *bamboo dancing* yaitu kelompok belajar yang terlalu gemuk sehingga menyulitkan proses belajar mengajar, sebagian peserta didik saja yang aktif karena kelompoknya terlalu gemuk. Interaksi pembelajaran tidak terjadi secara baik.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Adapun penjelasan pengertian media pembelajaran menurut Arsyad (2019: 3) berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Selanjutnya Gagne dalam Sadiman (2011: 6) berpendapat bahwa pendidik, buku paket dan seluruh yang ada dalam lingkungan sekolah merupakan media. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat

merangsangnya untuk belajar. Menurut Ely (dalam Arsyad, 2019: 3) bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Asyhar (2019: 3) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Daryanto (2012: 5) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidik harus mampu membuat media pembelajaran yang kreatif. Media adalah perantara yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menarik perhatian peserta didik serta memudahkan pendidik dalam mengajar. Pembelajaran juga dimaksudkan agar peserta didik tidak hanya memperoleh informasi dari pendidik saja, tetapi dapat juga menemukannya dari media yang digunakan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki beberapa fungsi menurut Ashyar (2011: 29) media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi sebagaimana diuraikan dibawah ini

- 1) Media Sebagai Sumber Belajar
Belajar adalah proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dafis (dalam Ashyar, 2011: 29) dalam hal ini menyatakan dalam proses aktif tersebut media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar yakni peserta didik.
- 2) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan meaning yaitu arti dari suatu kata istilah, tanda atau simbol. Ketika belajar bahasa asing tentu mempelajari kata-kata atau istilah baru. Untuk itu diperlukan media seperti kamus, glosari atau narasumber.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu berbahaya serta sulit di akses mungkin karena letaknya karena letaknya terlalu jauh dan sulit di jangkau.

4) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksaktif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Fungsi fiksaktif ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek yang menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

5) Fungsi Sosio-Kultur

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta didik. Adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran. Disinilah fungsi media mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan, dan saling menghargai perbedaan yang ada. Midun (dalam Ashyar, 2011: 40) memberikan contoh misalnya lewat penjelasan pendidik atau buku pelajaran sebagai media perbedaan-perbedaan yang disebabkan perbedaan sosio-kultur.

Fungsi media pembelajaran menurut Daryanto (2012: 8) dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Secara rinci fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan perantara gambar, potret, slide, filem, video peserta didik dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- 2) Mendengarkan suara yang sukar ditangkap dalam telinga secara langsung. Misalnya rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.

- 3) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat dengan diagram, bagan, model, peserta didik dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
- 4) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi.
- 5) Dengan mudah membandingkan sesuatu dengan bantuan gambar, model, atau foto, peserta didik dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.

Sujana (2015: 25) mengidentifikasi fungsi media pembelajaran seperti pendapat para ahli di atas yaitu.

dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Makna pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta penvapaian tujuan pendidik akan lebih bervariasi, tidak hanya didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata. Peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstarikan, melakukan langsung dan memerankan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi yaitu sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat seperti alat pembelajaran yang lainnya. Manfaat media pembelajaran menurut Midun (dalam Ashyar, 2011: 41) secara umum adalah sebagai berikut.

- 1) Media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru misalnya penggunaan buku teks, masalah, dan orang sebagai sumber informasi.
- 2) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata dengan demikian peserta didik akan

- merasakan dan melihat secara langsung keterkaitan antara teori dan praktik atau memahami aplikasi ilmunya di lapangan.
- 3) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.
 - 4) Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik ditempat yang berbeda-beda dan didalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu.
 - 5) Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2019:19) manfaat media pembelajaran yaitu membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Suprihatiningrum (2016: 321) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

Memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan keterkaitan dan interaktivitas peserta didik, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas peserta didik, memungkinkan proses pembelajaran, dapat dilakukan ditempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik, terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif, mengongkritkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indra manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atay peristiwa langka kedalam kelas, dan meningkatkan daya retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sarana untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran. Media-pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru misalnya penggunaan buku teks, masalah, dan orang sebagai sumber informasi.

d. Jenis Media Pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media

tersebut dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Asyhar (2011: 44) menyatakan bahwa media pembelajaran dibagi atas empat jenis yaitu.

1) Media Visual.

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual yaitu media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster.

2) Media Audio.

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengar. Munadi (dalam Ashyar, 2011: 45) oleh karena itu media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.

3) Media audio-visual

Media audio-visual adalah jenis media dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual yaitu filem, video, program TV, dan lain-lain.

4) Multimedia

Media multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan.

Bretz (dalam Sadiman, 2011: 21) mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut.

Ciri utama dari media pembelajaran dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum yang terdapat dari bentuk yang ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunications*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio visual semi

gerak, media audio visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.

Sanjaya (dalam Sadiman, 2016:13) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi sebagai berikut.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara misalnya filem slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti filem slide, filem, video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:
 - a. Media yang diproyeksikan, seperti filem, slide, filem strip, transparansi.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa beberapa jenis media pembelajaran antara lain media visual, media audio, media audio visual, media asli dan media teknologi. Dari beberapa jenis media di atas peneliti menggunakan media pembelajaran jenis media visual.

7. Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual yaitu media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster. Media visual menurut Arsyad (2019: 89) media visual dapat memperlancar

pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya di tempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual bisa berupa.

- 1) *Gambar representasi* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampak sesuatu benda.
- 2) *Diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi material.
- 3) *Peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam material.
- 4) *Grafik* seperti tabel, grafik, dan antara hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Menurut Ashyar (2011:45) media visual adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya.

Media visual menurut Mumtahanah (2014:97) mengemukakan media pembelajaran visual adalah proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui media penglihatan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan media yang memanfaatkan indra penglihatan untuk dapat memperoleh informas. Media visual membantu peserta didik lebih memahami dan memperkuat ingatan untuk memperoleh pengalaman belajar baru.

b. Jenis-jenis Media Visual

Media visual memiliki beberapa jenis yaitu media gambar diam dan media animasi pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa jenis dalam

penggunaannya. Arsyad (2019: 89), mengemukakan bahwa jenis-jenis media visual antara lain sebagai berikut.

- a. Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.
- b. Diagram yang menuliskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
- c. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
- d. Grafik seperti tabel, grafik, dan chart(bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Suryani dan Agung (2012: 141), mengemukakan bahwa ada beberapa jenis media visual yaitu sebagai berikut.

- a. Media gambar diam dan grafis
Media ini adalah hasil dari potretan berbagai peristiwa objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran. Media yang termasuk kedalam kelompok ini yaitu grafik, chart bagan, peta, diagram, poster.
- b. Media papan
Media papan adalah media pembelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang maupun secara melebar, media yang termasuk kedalam kelompok ini yaitu papan tulis, papan flannel, papan temple, papan pameran.
- c. Media dengan proyeksi
Media ini adalah media yang penggunaannya dengan menggunakan proyektor sehingga nampak pada layar. Media yang termasuk kedalam kelompok media ini yaitu *slide, flim strips, overhead projector, transparansi, mikro filem dan mikrofische*.

Menurut Rima (2016: 25-29), ada beberapa jenis media visual antara lain

- a. Media visual non proyeksi
Media visual non proyeksi yaitu benda nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi peserta didik. Model merupakan benda tiruan dalam media visual non proyeksi contohnya media cetak dan media grafis.
- b. Media visual proyeksi
Contohnya transparansi OHP merupakan perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak dan filem bingkai merupakan filem transparan sebagai media visual.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis media visual yaitu media visual diam dan media visual yang dapat digerakan. Penelitian yang dilaksanakan peneliti menitikberatkan media visual gambar. Media gambar merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan konsep atau informasi melalui objek dalam gambar yang disajikan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh.

1. Ni Nym, Tri Ayu Sukarningsih, dkk. (2019). ” Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo dancing* Berbantuan Peta Konsep terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Peserta Didik Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Kuta Utara Bali Tahun Ajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran bamboo atau *dancing bamboo* memberikan hasil belajar PKn yang lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian antara Ni Nym, Tri Ayu Sukarningsih, dkk. dengan peneliti terletak pada model pembelajaran, subjek penelitian dan jenis penelitian. Perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat dan waktu pelaksanaan. Berdasarkan persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Ni Nym, Tri Ayu Sukarningsih, dkk. dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.
2. Auliya Rizqa (2017)“Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo dancing* Didukung Oleh Media *Visual* terhadap Hasil Belajar dalam Menjelaskan Berbagai Energy Alternatif dan Penggunaannya Peserta Didik Kelas IV SDN Banjaran 3 Kota Kediri Semester 2 tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu memberikan hasil belajar dalam menjelaskan berbagai energy alternatif dan penggunaannya menjadi lebih baik dari pada hasil belajar sebelumnya yang tidak menggunakan model *bamboo dancing*.

Persamaan penelitian antara Auliya Rizqa dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran serta penggunaan media *visual*, variabel terikat dan jenis penelitian. Perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat dan waktu pelaksanaan. Berdasarkan persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Auliya Risqa dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan

3. Ardiati, Mastar Asran, Nurhadi (2017) “ Pengaruh Penggunaan Tipe *Bamboo Dancing* dengan Hasil Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN 15 Pontianak Selatan Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS tidak menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* memiliki rata-rata nilai 51,07 %, sedangkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* memiliki rata-rata 70,17 % dan masuk kedalam kategori baik. Oleh karena itu penggunaan model kooperatif tipe *bamboo dancing* memberikan hasil nilai IPS lebih baik dari model sebelumnya.

Persamaan penelitian Ardiati, dkk. dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* terhadap hasil belajar, sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu tempat, subjek serta waktu pelaksanaan penelitian Berdasarkan persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan maka penelitian Ardiati, Mastar Asran, Nurhadi dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

4. Iswoyo, Sulistiasih, dan Siswantoro (2017) “Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* terhadap Hasil Belajar PKn SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan hasil nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 76,5, adapun rata-rata kelas kontrol adalah 70,0. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus independent sampel *t-test* diperoleh data t_{hitung} sebesar 2,242, sedangkan t_{tabel} sebesar 2,021, perbedaan tersebut menunjukkan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan

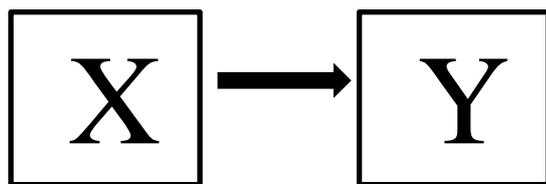
Persamaan penelitian Iswoyo, Sulistiasih, dan Siswantoro dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* terhadap hasil belajar, sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu tempat, subjek serta waktu pelaksanaan penelitian Berdasarkan persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan maka penelitian Iswoyo, Sulistiasih, dan Siswantoro dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

C. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2014: 60) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan dengan masalah yang ada di SDN 2 Pringsewu Timur yaitu hasil *mid* semester belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *mid* semester kelas IV A dan IV C lebih rendah daripada hasil *mid* semester kelas IV B oleh sebab itu peneliti memilih kelas IV A sebagai kelas kontrol, kelas IV B sebagai kelas uji instrumen penelitian, dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen. Kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti di samping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.

Berdasarkan pokok pikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Paradigma penelitian

Keterangan :

X = Model Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing*

Y = Hasil Belajar

→ = Pengaruh

Paradigma penelitian pada gambar 1. dapat dideskripsikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai. Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* juga dapat mempermudah peserta didik dalam menghayati materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

“Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

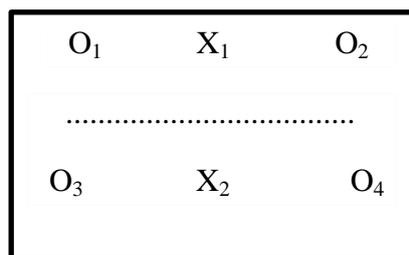
Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Eksperimen merupakan penelitian untuk menentukan pengaruh variabel perlakuan (*independent variabel*) terhadap variabel dampak (*dependent variabel*). Metode eksperimen menurut Sugiyono (2015: 107) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Karakteristik penting dari suatu penelitian eksperimen, yaitu: (1) adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan untuk memanipulasi terhadap objek penelitian, dan (2) subjek penelitian yang akan diberi perlakuan khusus dipilih secara acak. Penelitian eksperimen berguna untuk mengumpulkan data atau informasi dalam suatu kondisi yang dikontrol dengan tujuan untuk menyelidiki ada atau tidaknya sebab-akibat dan hubungan antara sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol untuk perbandingan.

Objek penelitian adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *dancing bamboo* dengan media visual (X) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Tematik (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Desain *non-equivalent control group design* menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*. Kelompok kelas kontrol adalah

kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random, dalam hal ini kelas IV A dijadikan kelas kontrol karena nilai mid sudah mencukupi KKM, dan kelas IV C dijadikan kelas eksperimen karena nilai mid belum mencukupi KKM.

Kedua kelas diberikan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan tes instrumen yang sama. Penulis menggunakan dua kelas untuk diteliti, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IVC sebagai kelas eksperimen. Perbedaan rata-rata nilai akhir *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Tematik antara kedua kelas tersebut. Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain eksperimen

Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol

X_1 = Perlakuan penerapan model kooperatif *bamboo dancing* dengan media visual.

X_2 = perlakuan pendekatan saintifik

(Sumber : Sugiyono, 2015: 116)

Berdasarkan gambar 2 di atas, mengilustrasikan bahwa desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan.

Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan (O_2 , O_4). Hal ini dapat dilakukan dengan cara melihat

perbedaan nilai (O_2 , O_1) dan (O_4 , O_3). Selanjutnya untuk melihat akibat perlakuan X_1 yaitu dengan melihat perbedaan antara O_2 dan O_4 .

B. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan rancangan ini sebagai berikut.

1. Persiapan

- a) Melakukan survei ke awal sekolah untuk mengetahui jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- b) Merumuskan masalah dari hasil survei yang telah dilakukan.
- c) Menentukan sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d) Mempersiapkan perangkat pembelajaran, antara lain pemetaan, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lembar kerja peserta didik (LKPD), dan media pembelajaran
- e) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa tes pilihan jamak.

2. Pelaksanaan

- a) Menguji coba instrumen tes kepada peserta didik kelas IV di SDN 2 Pringsewu Timur.
- b) Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang valid dan *reliabel*.
- c) Menguji taraf kesukaran soal dan daya pembeda soal.
- d) Memberikan *pretest* pada kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e) Mengadakan perlakuan pada kelompok eksperimen, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual dan kelompok kontrol dengan pendekatan saintifik. Kemudian memberikan *posttest* pada akhir pembelajaran.

3. Akhir

- a) Setelah dilaksanakan *posttest*, kemudian mencari beda *mean* antara *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok tersebut.

- b) Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil kelompok eksperimen dan kontrol sehingga, dapat diketahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.
- c) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.
- d) Menyusun laporan penelitian.

C. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur yang terdiri dari kelas IV A (kelas kontrol) dan IV C (kelas eksperimen).

2. Tempat Penelitian

Penelitian eksperimen ini telah dilaksanakan di SDN 2 Pringsewu Timur yang beralamatkan di Jalan Pelita Pringsewu Timur.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Tepatnya penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24-25 Februari 2020.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian menurut Sugiyono (2015: 117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekadar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek/subjek itu.

Adapun populasi penelitian menurut Kasmadi dan Sunariah (2014: 65) adalah seluruh data yang menjadi perhatian penulis dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang sudah ditentukan. Populasi dalam penelitian ini

adalah peserta didik kelas IV A, IV B, IV C SDN 2 Pringsewu Timur tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 61 peserta didik.

Tabel 2. Data peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur

No	Kelas	Σ Peserta Didik
1	IV A	21
2	IV B	20
3	IV C	20
Jumlah		61

Sumber : Dokumentasi buku absensi kelas IV

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian menurut Sugiyono (2015: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Menurut Sugiyono (2015: 84) teknik *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Kemudian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol maka digunakan *purposive sampling* atau sampel bertujuan berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik SDN 2 Pringsewu Timur . Kelompok eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV C sebanyak 20 orang peserta didik. Alasan mengapa kelas IV C dijadikan sebagai kelompok eksperimen karena melihat nilai *mid* semester ganjil kelas IV C lebih rendah dibanding kelas IV A. Maka kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IV C sebanyak 20 orang peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual, kelas IV A sebanyak 21 orang peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol dengan pendekatan saintifik. Sehingga total sampel pada penelitian ini berjumlah 41 orang peserta didik yang terdiri dari kelas IV A, dan IV C.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang atau objek yang mempunyai variasi yang diterapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2015: 60). Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel bebas (*independent*), merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependent* (Sugiyono 2015: 61). Variabel bebas pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual (X).
2. Variabel terikat (*dependen*), merupakan variabel yang dipengaruhi yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2015: 61). Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar tematik peserta didik (Y).

F. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik sesuatu masalah yang hendak diteliti. Pada penelitian ini dapat dikemukakan definisi konseptual dari masing-masing variabel sebagai berikut.

1. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* dengan Media Visual (X)

Menurut Istrani (2011:58) bahwa *bamboo dancing* adalah suatu model pembelajaran yang di mana peserta didiknya saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan. Adapun penjelasan media pembelajaran menurut Arsyad (2019: 3) berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Penggunaan media visual pada pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* mampu menunjang pembelajaran sehingga memberikan hasil yang baik.

2. Hasil Belajar Tematik (Y)

Adapun Purwadinata (dalam Majid, 2017: 80) menyatakan pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan

pengalaman bermakna kepada peserta didik. Hasil belajar tematik dapat diketahui melalui pemberian tes maupun observasi untuk mengukur ketercapaian pembelajaran baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor.

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi suatu variabel dengan mengkategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur. Berikut ini definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* dengan Media Visual (X)

Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media *visual* SDN 2 Pringsewu Timur merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yang mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Model ini mengajarkan peserta didik untuk belajar berpikir mandiri dalam menyampaikan pendapat dan melatih bekerjasama dengan teman sekelanya. Selain itu, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Hasil Belajar Tematik (Y)

Hasil belajar Tematik adalah tingkat keberhasilan peserta didik berupa kemampuan yang dimiliki melalui proses belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes yang difokuskan pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional menyebutkan (C1), menjelaskan (C2), melengkapi (C3), dan menganalisis (C4). Nilai yang diperoleh peserta didik dalam ranah kognitif didapat setelah mengikuti tes pada akhir pembelajaran.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Nontes

a. Observasi

Observasi diartikan dengan metode pengumpulan data melalui peninjauan langsung di lapangan. Observasi menurut Sudjono (dalam Sulistiasih, 2018: 44) adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

Observasi penelitian ini dilakukan dengan mengamati cara belajar peserta didik yang dilaksanakan pada bulan November 2019. Selain itu, penggunaan teknik ini digunakan untuk mengukur aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing dengan media visual*. Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.

Tabel 3 Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian
1	Identifikasi masalah	Observasi
2	Memperoleh kesimpulan	Observasi
3	Aktif berdiskusi	Observasi
4	Menghargai pendapat peserta didik lain	Observasi
5	Menggali informasi	Observasi
6	Pengajuan pendapat	Observasi
7	Menyelesaikan masalah	Observasi
8	Membuat laporan hasil penyelidikan	Observasi
9	Menyampaikan hasil kerja kelompok	Observasi
10	Menyimpulkan materi pelajaran	Observasi

Sumber: Dewayani (2017: 167)

b. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan adalah dokumentasi.

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan penelitian seperti catatan, arsip sekolah, dan perencanaan pembelajaran. Peneliti

menggunakan teknik ini untuk mendapatkan data jumlah peserta didik, dan nilai ujian *mid* semester ganjil kelas IV di SDN 2 Pringsewu Timur. Kemudian pada pelaksanaan penelitian, untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang dilakukan dan beberapa arsip milik sekolah.

2. Teknik Tes

Teknik tes menurut Sulistiasih (2018: 29) merupakan sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh peserta didik dengan tujuan untuk mengukur kemampuan belajar peserta didik. Penelitian ini tes digunakan untuk mengukur hasil belajar tematik dalam ranah kognitif. Tujuan pemberian *pretest* sebelum diberikan perlakuan adalah sebagai dasar dalam mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tujuan pemberian *posttest* adalah untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi peserta didik setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya dianalisis dan dibandingkan perbedaan hasil rata-rata tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Kisi-kisi soal instrumen hasil belajar tematik

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Memahami isi puisi dan amanat puisi yang disajikan	C2	1, 2, 7, 9.
	3.6.2 Melengkapi isi puisi yang disajikan	C3	3, 8, 10, 11, 12, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 35, 36.
	3.6.3 Menganalisis isi dan amanat yang terdapat dalam puisi	C4	37, 38, 39, 40.
SBdP 3.3 Memahami tari daerah di Indonesia	3.3.1 Memahami tari daerah di Indonesia	C2	4, 5, 13, 14.
	3.3.2 Menentukan tari berdasarkan daerahnya.	C3	6, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 28, 29, 30.
	3.3.3 Menganalisis tari berdasarkan daerahnya.	C4	31, 32, 33, 34
Jumlah Soal			40

I. Instrumen Penelitian

Meneliti pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran, maka dalam penelitian harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Sugiyono (2014: 102) menyatakan instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

1. Instrumen Nontes

Instrumen nontes pada penelitian ini berupa lembar observasi untuk mengukur aktivitas pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual. Menurut Sugiyono (2014: 172) bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi.

Penilaian aktivitas pendidik dilakukan dengan memberikan *checklist* pada opsi “Ya” atau “Tidak”, sedangkan penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati dengan pedoman penskoran: 4 (terlaksana dengan sangat baik), 3 (terlaksana dengan baik), 2 (terlaksana dengan cukup baik), 1 (terlaksana dengan kurang baik). Lembar observasi pendidik (lampiran 23 halaman 161) dan peserta didik (lampiran 24 halaman 164) mengacu pada kisi-kisi yang telah dibuat.

2. Instrumen Tes

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes pilihan jamak. Soal tes pilihan jamak dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang lebih kompleks dan berkenaan dengan aspek ingatan, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sulistiasih, 2018: 89). Kelebihan bentuk soal pilihan jamak menurut Sulistiasih (2018: 90) sebagai berikut.

- a. Sifatnya lebih representatif dalam hal mencakup atau mewakili materi yang telah diajarkan kepada peserta didik.
- b. Memungkinkan bagi *tester* untuk bertindak lebih objektif.
- c. Lebih mudah dan cepat dalam mengoreksi.
- d. Memberi kemungkinan orang lain untuk ditugasi/dimintai bantuan untuk mengoreksi hasil tes tersebut.
- e. Butir soal pada tes objektif jauh lebih mudah dianalisis.
- f. Sangat tepat untuk ujian yang peserta banyak sedangkan hasilnya harus segera seperti ujian akhir nasional maupun ujian sekolah.

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan soal bentuk pilihan jamak yang sama melalui *pretest* dan *posttest* terhadap kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes pilihan jamak yang digunakan oleh peneliti mengacu pada kisi-kisi yang telah dibuat (lampiran 21 halaman 151). Jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0.

3. Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum soal tes diujikan kepada sampel penelitian, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan di luar sampel. Instrumen ini diujicobakan sebelum diberikan kepada responden dalam penelitian. Uji coba instrumen dilakukan di kelas IV B SDN 2 Pringsewu Timur. Pengujian instrumen ini bertujuan untuk menghindari soal-soal yang kurang dimengerti oleh responden atau bermakna ganda.

Teknik pengujian instrumen dalam penelitian ini berupa uji validitas dan reliabilitas agar didapat kesimpulan atau hasil yang valid dan reliabel. Banyaknya soal tes yang diujicobakan yaitu 40 soal pilihan jamak. Peneliti memilih kelas IV B, karena dilihat dari hasil *mid* 75% peserta didik telah mencapai KKM yaitu sebanyak 15 peserta didik dari 20 peserta didik kelas IV B. Peserta didik di kelas IV B memiliki nilai yang lebih tinggi dari peserta didik di kelas IV A dan IV C.

a. Uji Validitas

Sugiyono (2014: 121) menyatakan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) valid. Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul mengukur apa yang harus diukur. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas

konstruk (*construct validity*). Guna mendapatkan instrumen yang valid dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
2. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator yang dihubungkan dengan indikator *critical thinking*.
3. Melakukan uji coba instrumen.

Pengujian validitas soal dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment*. Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

N = jumlah responden

X = skor mentah variabel X

Y = skor mentah variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor jawaban benar (X)

$\sum Y$ = jumlah skor jawaban salah (Y)

(Sumber: Muncarno, 2017: 57)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
$0.00 > r_{xy}$	Tidak Valid
$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat Rendah
$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah
$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang
$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi
$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat Tinggi

(Sumber: Iskandar dalam Handani dan Harun, 2015: 197)

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 soal dan butir soal yang tidak valid sebanyak 20 soal (lampiran 26 halaman 149-153). Berikut tabel hasil uji validitas soal.

Tabel 6. Hasil uji validitas butir soal

No. Item		r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
1	1	0,652	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Tinggi
2	2	0,575	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
3	3	0,672	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Tinggi
4		0,074	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Sangat Rendah
5	4	0,619	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Tinggi
6	5	0,646	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Tinggi
7		0,273	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Rendah
8	6	0,468	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
9		0,097	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Sangat Rendah
10	7	0,462	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
11	8	0,558	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
12		0,160	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Sangat Rendah
13	9	0,574	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
14		0,414	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Sedang
15	10	0,548	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
16		0,356	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Rendah
17		0,287	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Rendah
18		0,152	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Sangat Rendah
19	11	0,503	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
20		0,265	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Rendah
21	12	0,452	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
22		-0,187	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
23		0,301	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Rendah
24	13	0,651	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Tinggi
25		0,337	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Rendah
26		0,040	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Sangat Rendah
27		-0,185	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
28	14	0,623	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Tinggi
29	15	0,494	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
30	16	0,471	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
31	17	0,486	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
32	18	0,651	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Tinggi
33		0,119	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Sangat Rendah
34		-0,004	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
35		-0,024	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
36		0,026	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Sangat Rendah
37	19	0,466	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
38		-0,580	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
39	20	0,498	0.444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Sedang
40		0,335	0.444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Rendah

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, langkah selanjutnya yaitu uji reliabilitas. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan untuk mengukur objek yang sama, namun dalam waktu yang

berbeda, akan tetap menghasilkan data yang sama atau relatif sama.

Arikunto (2010: 100) menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas soal tes digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya jumlah item

S = standar deviasi dari tes

(Sumber: Arikunto, 2010: 100)

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel*. Hasil penelitian tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 7. Keofisien reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2	0.60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2014: 257)

Perhitungan uji reliabilitas dari 20 butir soal yang valid memperoleh r_{11} sebesar 0,9 (lampiran 27 halaman 154-155). Harga r_{11} tersebut dibandingkan dengan koefisien reliabilitas dan diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai tingkat reliabilitas “Sangat Kuat”.

J. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur pada penggunaan model kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual di kelompok eksperimen dan pendekatan saintifik di kelompok kontrol.

1. Teknik Analisis Data Hasil Belajar

Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan melalui penilaian sebagai berikut.

a. Nilai hasil belajar kognitif peserta didik secara individu

Rumus nilai hasil belajar kognitif peserta didik secara individu adalah sebagai berikut.

$$NS = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NS = Nilai yang diperoleh peserta didik (nilai yang dicari)

R = Jumlah skor/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Arikunto, 2010: 236)

b. Nilai rata-rata kelas

Rumus nilai rata-rata kelas sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai yang diperoleh peserta didik

N = Jumlah peserta didik

(Sumber: Arikunto, 2010: 264)

Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}}$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 8. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

No	Persentase	Kriteria
1	> 85%	Sangat tinggi
2	65 - 84%	Tinggi
3	45 - 64%	Sedang
4	25 - 44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

d. Nilai *N-Gain*

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kontrol maka diperoleh data berupa *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain* (peningkatan pengetahuan). *Pretest* dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Adapun *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran tentang pengetahuan peserta didik setelah berakhirnya pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga diketahui pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan, untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, digunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} = Skor *posttest*

S_{pre} = Skor *pretest*

S_{max} = Skor maximum

Tabel 9. Klasifikasi nilai *N-gain*

Rentang Nilai	Klasifikasi
$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Arikunto, 2013: 184)

e. Persentase keterlaksanaan model kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan tiap sintaks tahapan model kooperatif tipe *bamboo dancing* melalui lembar observasi pendidik dan peserta didik dengan memberikan tanda *checklist* selama proses pembelajaran berlangsung. Data tersebut akan dipersentasekan melalui perhitungan berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N}$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas pendidik/peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

Hasil dari persentase tersebut dapat dikategorikan melalui kriteria pada tabel berikut

Tabel 10. Interpretasi aktivitas pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P \leq 20\%$	Kurang sekali
$20\% \leq P \leq 40\%$	Kurang
$40\% \leq P \leq 60\%$	Cukup
$60\% \leq P \leq 80\%$	Baik
$80\% \leq P \leq 100\%$	Baik Sekali

(Sumber: Arikunto, 2013: 52)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *liliefors*. Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut.

1) Rumusan hipotesis:

H_0 : data berdistribusi normal

H_a : data berdistribusi tidak normal

2) Rumus statistik yang digunakan yaitu rumus *chi-kuadrat*

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = *chi kuadrat*/normalitas sampel

f_o = frekuensi yang diobservasi (diperoleh)

f_h = frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno, 2017: 71)

Untuk mencari f_o (frekuensi pengamatan) dan f_h (frekuensi yang diharapkan) membuat langkah-langkah sebagai berikut.

1) Membuat daftar distribusi frekuensi.

2) Menentukan rentang (R), yaitu data terbesar-data terkecil.

3) Menentukan banyak kelas interval (BK) = $1 + 3,3 \log n$.

4) Menentukan panjang kelas interval (i) = $\frac{R}{BK}$

5) Menentukan rata-rata simpangan baku.

- 6) Membuat daftar distribusi frekuensi pengamatan (f_o) dan frekuensi harapan (f_h).

Kriteria uji yaitu:

Apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

H_o = variansi pada tiap kelompok sama (homogen)

H_a = variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji varian sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2017: 65)

Ketentuan perbandingan F_{hitung} dengan F_{tabel} adalah sebagai berikut.

- 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.
- 2) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diujikan adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur. Pengujian ini dilakukan melalui pengujian regresi linier sederhana untuk mengetahui apakah ada

pengaruh X (model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual) terhadap Y (hasil belajar) jika data dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian ini digunakan untuk mencari bukti atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Hipotesis yang diajukan yaitu.

$$H_a : r \neq 0$$

$$H_o : r = 0$$

Rumusan hipotesis yang diajukan yaitu:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur”

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur”

Analisis dilakukan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$\bar{Y} = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y' apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

(Sumber: Muncarno, 2017: 105)

Berdasarkan rumus di atas, diterapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$, maka kaidah keputusan yaitu: jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a diterima, adapun jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a ditolak (Muncarno, 2017: 105-106).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V C pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $8,33 > 4,38$ maka tolak H_0 artinya signifikan.

Selain itu, pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V C dapat dilihat dari analisis data menggunakan *N-Gain* yang menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* pada kelompok eksperimen sebesar 0.58 berada pada kategori “Sedang”, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0.27 berada pada kategori “Rendah”. Selain itu, terdapat perbedaan nilai rata-rata *posstest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menunjukkan kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol ($81,75 > 71,19$).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka ada beberapa hal yang perlu peneliti sarankan antara lain sebagai berikut.

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih memperhatikan pendidik saat pembelajaran berlangsung terutama saat penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikan, menjadi peserta didik yang percaya diri dan

bertanggung jawab, mencari tahu sendiri penyelesaian permasalahan yang telah diberikan oleh pendidik sehingga terbiasa menghadapi permasalahan dan menyelesaikannya sendiri. Hal ini dapat melatih peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang aktif, bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan media visual diharapkan menjadi alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* menyajikan pembelajaran aktif melalui pemecahan masalah baik secara individu maupun kelompok.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mengondisikan pihak pendidik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dalam proses pembelajaran, agar peserta didik lebih terbiasa mengkaji permasalahan dalam disiplin ilmu yang beragam sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

4. Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dapat ditindaklanjuti dengan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas pendukung, langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan dan hasil belajar yang bukan hanya meneliti salah satu domain hasil belajar yaitu domain kognitif, akan tetapi meneliti tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung
- Ardiati, Mastar. 2016. *Pengaruh Penggunaan Tipe Bamboo Dancing Dengan Hasil Pembelajaran IPS Kelas V*. (Skripsi). Universitas Tanjungpura Pontianak, Pontianak.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Praktek Edisi (Revisi VD)*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada, Depok..
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada, Jakarta.
- Aulia, Rizqa. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Tari Bambu Didukung Oleh Media Visual terhadap Hasil Belajar dalam Menjelaskan Berbagai Energi Alternatif dan Penggunaannya Peserta Didik Kelas IV SDN Banjaran 3 Kota Kediri. *Jurnal Simki-Pedagogia*. 1: 5-12.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, Bandung
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Penerbit Gaya Media, Yogyakarta.
- Dewayani, Atika. 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. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*. 2: 161-171.
- Faturrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz Media, Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Perkasa, Jakarta.
- Haslena, 2014. Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Tentang Struktur Permukaan Bumi

- Kelas III SDN Siumbatu. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 3: 67-75.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperatife Learning*. Pustaka pelajar, Yogyakarta
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Istarani. 2011. *Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada, Medan
- Iswoyo, Sulistiasih dan Siswantoro. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* terhadap Hasil Belajar PKn SD. 1-12
- Karwono dan Mularsih, Heni. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Pt. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Kasmadi dan Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 semester II*. Director Pembinaan Sekolah Dasar, Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika aditama, Bandung.
- Lie, Anita. 2014. *Cooperative Learning*. Grasindo, Jakarta.
- Majid, Abdul . 2017. *Strategi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Morganda, Siahaan. 2018. The Effect Of Bamboo Dancing Learning Model On students Speaking ability (A Study at The Elevent Grade Students of SMK Negeri 1 Sarudik 2017/2018 Academick Year). *Jurnal Linear, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan..* 1: 1-15.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Mumtahamah, Nurotun. 2014. Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Stidi Keislaman*. 4: 91-102
- Muncarno. 2017. *Statistika Penddidkan*. Arthawarna, Metro.
- Ni Nym Tri Ayu Sukarningsih, dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Berbantuan Peta Konsep terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Peserta Didik Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Kuta Utaria. *Jurnal Ilmiah PPG*. 2: 120-128.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. nomor 41 tahun 2007. *Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.

- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. DIVA Pers, Jakarta.
- Purwanto, 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Rima, Ega Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Peta, Yogyakarta
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. Rajawali Pres, Jakarta.
- Sadiman S, Arif,dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Pt. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sanjaya. Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta
- Shobirin, Ma'as. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Deepublish, Yogyakarta
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sundayana, Rosidana. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta, Bandung
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Suryani, Nunuk & Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Ombak, Jakarta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Trianto. 2012. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. PT Prestasi Pustakaraya, Jakarta
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Perinsip-perinsip Desain Pembelajaran*. Perenadamedia Group, Jakarta