

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TENTANG SIKLUS AIR MELALUI MODEL INSTRUCTIONAL GAMES BERBASIS WONDERSHARE QUIZCREATOR KELAS V SD NEGERI 007 LOA JANAN ILIR TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024

Adelia Dewanti¹, Tri Wahyuningsih², Muhammad Ramli³, Mustamiroh⁴
adelia090402@gmail.com¹
Universitas Mulawarman

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN 007 Loa Janan Ilir tahun pembelajaran 2023/2024 khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Rendahnya hasil belajar diindikasikan karena dalam proses pembelajaran yang digunakan masih konvensional belum menggunakan model yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik agar pembelajaran lebih menyenangkan serta meningkatkan daya ingat peserta didik, salah satu model yang memiliki kelebihan tersebut adalah model Instructional Games. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi siklus air melalui model Instructional Games Berbasis Wondershare QuizCreator Pada peserta didik kelas V SDN 007 Loa Janan Ilir tahun pembelajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 007 Loa Janan Ilir yang berjumlah 29 peserta didik Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi guru dan peserta didik, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan rata-rata dan persentase peningkatan hasil belajar setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan terdapat Peningkatan hasil belajar peserta didik diawali dari nilai dasar ke siklus I meningkat 13,01%, dari nilai dasar ke siklus II meningkat 30,08% dan dari nilai dasar ke siklus III meningkat 58,76%. persentase peserta didik secara keseluruhan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Siklus Air Melalui Model Instructional Games Berbasis Wondershare QuizCreator Kelas V SD Negeri 007 Loa Janan Ilir Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPAS, Siklus Air, Model Instructional Games Berbasis Wondershare Quizcreator.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tugas dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan, derap langkah pembangunan yang telah berkembang selalu diupayakan seirama dengan tuntutan zaman. Perkembangan zaman selalu memunculkan tantangan-tantangan baru dan sering tidak dapat diramalkan sebelumnya. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 mendefinisikan bahwa pendidikan adalah 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. (Habe dan Ahiruddin 2017)

Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar, sistem lingkungan ini terjadi dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan instruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan peserta didik yang harus memainkan peranan serta ada dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia.

Mengajar merupakan salah satu komponen yang terjadi didalam kompetensi-kompetensi guru dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu (Yulianingsih dan Sobandi, 2017).

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran peserta didik, tetapi pengetahuan tersebut dikonstruksi di dalam pikiran peserta didik itu sendiri. Guru bukanlah satu- satunya sumber belajar bagi peserta didik (teacher centered), tetapi yang lebih diharapkan adalah bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik (student centered).

Proses pembelajaran yang monoton akan membuat peserta didik jenuh dan kesulitan dalam menerima pelajaran. peserta didik membutuhkan pembaharuan yang dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Dalam dunia pendidikan, peningkatan belajar merupakan bagian penting karena dengan adanya peningkatan belajar maka peserta didik paham akan materi yang telah dijelaskan oleh guru, selanjutnya akan dipahami oleh peserta didik itu sendiri.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat dilihat secara langsung biasanya keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Proses keberhasilan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara mengajar guru. Untuk itu pendidik harus memiliki, sekaligus menguasai berbagai macam model dan strategi serta dapat berinteraksi dengan baik terhadap peserta didik agar hasil yang diinginkan pada peserta didik dapat tercapai. Setelah mengikuti proses belajar mengajar peserta didik mendapatkan kompetensi yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari dan Fitria Rahma, 2021).

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi atau ICT (Information and Communication Technology) dalam dunia pendidikan telah berkembang seiring dengan globalisasi, karena pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Penggunaan ICT dalam dunia pendidikan dikenal dengan program e-learning. E-learning berhubungan dengan pemanfaatan media komunikasi dan teknologi informasi seperti komputer, internet, handphone, televisi/video, radio, dan alat bantu audiovisual lainnya yang digunakan dalam dunia pendidikan (Zakaria et al.,2017).

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan seperti e-learning ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Untuk itu, dalam pengembangan program e- learning menggunakan model instructional games berbasis wondershare quizcreator ini dapat dimanfaatkan pula dalam proses pembelajaran khususnya pada pengembangan soal evaluasi agar lebih menarik perhatian peserta didik, sebagai model pembelajaran berbasis komputer yang baru.

Model instructional games memiliki kelebihan sebagai model pembelajaran yang khusus didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan menambahkan aturan permainan dan kompetisi ke dalam aktivitas pembelajaran. Hasil belajar adalah peranan yang sangat dibutuhkan pada kegiatan akhir setiap proses pembelajaran berlangsung. Namun, penggunaan model instructional games ini akan mengalami kendala jika media berupa perangkat lunak yang digunakan kurang interaktif, karena model permainan harus bersifat interaktif bagi penggunaanya. Bertolak dari hal tersebut, media pembelajaran seperti wondershare quizcreator yang dibuat sebagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 007 Loa Janan Iilir, dapat diketahui jika beberapa guru belum menggunakan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kegiatan tersebut membuat

guru tidak fokus dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang ditandai dengan perilaku peserta didik yang tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Sehingga dengan proses pembelajaran yang seperti itu dapat mengakibatkan kurangnya minat peserta didik untuk belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik rendah yaitu hanya 60% peserta didik yang mencapai KKM yang telah ditentukan.

Kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi dan soal evaluasi yang kurang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu pembelajaran yang menarik, efektif, efisien dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran instructional games. Model pembelajaran instructional games cocok diterapkan pada proses pembelajaran karena dapat melibatkan semua peserta didik secara aktif, kreatif, dan berpikir logis. Model instructional games ini adalah sebagai fasilitas belajar dalam suatu pembelajaran yang akan didapatkan peserta didik dengan sebuah pengalaman belajar yang menarik (Negeri dan Bima, 2023)

Sehubungan dengan permasalahan-permasalahan diatas, dalam pembelajaran IPAS perlu adanya model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan kerjasama antar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dijadikan landasan Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang berjudul model instructional games berbasis wondershare quizcreator dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas V SDN 007 Loa Janan Ilir Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Berpedoman pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang siklus air melalui model instructional games berbasis wondershare quizcreator kelas V SDN 007 Loa Janan Ilir Tahun Pembelajaran 2023/2024?”

Tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Peningkatan hasil belajar peserta didik tentang siklus air melalui model instructional games berbasis wondershare quizcreator kelas V SDN 007 Loa Janan Ilir Tahun Pembelajaran 2023/2024.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model instructional games berbasis wondershare quizcreator. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, yaitu pada bulan April tahun 2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 007 Loa Janan Ilir, yang terdiri dari 29 peserta didik, diantaranya 15 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan hasil belajar peserta didik tentang siklus air. Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan (observasi), dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi guru, observasi peserta didik dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik dengan menyantumkan rata-rata nilai dan persentase hasil belajar peserta didik setiap siklusnya.

Analisis kuantitatif ini akan dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana yaitu sebagai berikut:

1. Penilaian Tugas

Untuk kerja kelompok serta mengisi rubik penilaian keterampilan, menghitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Kelompok} = \frac{\text{total skor kelompok}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan asesmen sumatif yang berupa soal untuk peserta didik secara individu dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai Peserta Didik} = \frac{\text{total nilai peserta didik}}{\text{total nilai maksimum}} \times 100$$

Sumber : (Anggraena et al., 2021).

2. Rata-Rata

Rumus ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan membandingkan rata-rata skor hasil belajar di tiap siklus. Rumus yang digunakan ialah sebagai berikut :

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

3. Peningkatan Hasil belajar

Untuk menghitung berapa besar peningkatan yang terjadi pada nilai rata-rata peserta didik dalam setiap siklus, maka digunakan analisis kuantitatif dengan rumus sebagai berikut :

$$\rho = \frac{\text{posrate} - \text{Baserate}}{\text{Basrate}} \times 100$$

4. Presentase

Presentase yang digunakan untuk menggambar hasil belajar peserta didik pada tiap siklus dapat dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Kriteria Hasil Belajar	Artinya
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat Rendah

Tabel. Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik.

Sumber : (Murtianadkk.2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 3 siklus yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, diperoleh data bahwa pembelajaran tentang siklus air mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar dilakukan dengan menerapkan model instructional games berbasis wondershare quizcreator. Hasil observasi guru terhadap penerapan model instructional games berbasis wondershare quizcreator. dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel I. Perbandingan Hasil Observasi guru Menggunakan Model instructional games berbasis wondershare quizcreator siklus I, siklus II, dan siklus III

Siklus	Pertemuan ke	Skor yang	Presentase	Kategori
--------	--------------	-----------	------------	----------

		diperoleh		
I	I	12	66,6%	Cukup
	II	14	77,7%	Baik
Rata-rata		13	72,15%	Baik
II	I	16	88,8%	Sangat Baik
	II	17	89,8%	Sangat Baik
Rata-rata		16,5	89,3	Sangat Baik
III	I	17	89,8 %	Baik
	II	18	100%	Sangat Baik
Rata-rata		17,5	94,9%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi guru menggunakan model instructional games berbasis wondershare quizcreator pada siklus 1 masih 72,15% dengan kategori baik. Selanjutnya, pada siklus II mencapai 89,3% dengan kategori sangat baik, Sedangkan pada siklus III mencapai 94,9% dengan kategori sangat baik. Hasil observasi guru menggunakan model instructional games berbasis wondershare quizcreator dapat meningkat. Hasil obsevasi peserta didik terhadap penerapan model instructional games berbasis wondershare quizcreator, pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi peserta didik Menggunakan Model instructional games berbasis wondershare quizcreator siklus I, siklus II, dan siklus III

Siklus	Pertemuan ke	Skor yang diperoleh	Presentase	Kategori
I	I	219	62,9%	Rendah
	II	232	66,6%	Sedang
Rata-rata		225,5	64,75%	Rendah
II	I	259	74,4%	Sedang
	II	259	74,4%	Sedang
Rata-rata		259	74,4%	Sedang
III	I	324	93,1%	Sangat Tinggi
	II	330	94,8%	Sangat Tinggi
Rata-rata		327	93,95%	Sangat Tinggi

Hasil observasi peserta didik siklus I memperoleh persentase 64,75% dengan kriteria rendah. Siklus II terjadi peningkatan skor menjadi 74,4% dengan kriteria sedang. Siklus III memperoleh persentase 93,95% dengan kriteria sangat tinggi. Pada hasil observasi peserta didik dapat disimpulkan bahwa penerapan model instructional games berbasis wondershare quizcreator dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil belajar peserta didik diketahui dari hasil evaluasi peserta didik pada siklus I, II, dan III sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I, II, dan III

No.	Keterangan	Hasil Belajar Siswa			
		Nilai Dasar	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Σ Siswa yang tuntas	7	9	19	26
2.	Rata-rata	53,62	60,6	69,74	85,13
3.	% Siswa yang tuntas	24,1%	31%	44,8%	93,1%
4.	Peningkatan Siklus I	-	13,01%	-	-
5.	Peningkatan Siklus II	-	-	30,08%	-
6.	Peningkatan Siklus III	-	-	-	58,76%

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS melalui penerapan model instructional games berbasis wondershare quizcreator mengalami peningkatan. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari prasiklus ke siklus I sebesar 13,01%, dari prasiklus ke siklus II sebesar 30,08%, dan dari prasiklus ke siklus III sebesar 58,76%. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa peserta didik yang telah lolos KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada siklus I sebanyak 9 peserta didik dari seluruh jumlah peserta didik dengan persentase 31%. Pada siklus II sebanyak 19 peserta didik dengan persentase 44,8%. Sedangkan siklus III sebanyak 26 peserta didik dengan persentase 93,1%. Pencapaian hasil belajar klasikal pada siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan belajar individual 75 dengan nilai terbaik.

Penggunaan model pembelajaran instructional games berbasis wondershare quizcreator dalam pembelajaran IPAS membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik karena model pembelajaran instructional games berbasis wondershare quizcreator melibatkan peserta didik berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi. Model pembelajaran instructional games berbasis wondershare quizcreator menitikberatkan peserta didik aktif secara mental maupun fisik. Aktivitas mental yang dilakukan dalam model pembelajaran instructional games berbasis wondershare quizcreator dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan sehingga mudah diingat peserta didik. Dalam model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan adanya suasana tersebut, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar karena lebih antusias dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS materi siklus air melalui model instructional games berbasis wondershare quizcreator pada peserta didik kelas V SDN 007 Loa Janan Ilir tahun pembelajaran 2023/2024 mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terbukti dari data nilai dasar menunjukkan 7 peserta didik (24,1%) yang tuntas dengan nilai rata-rata 53,62, meningkat pada siklus I menunjukkan 9 peserta didik (31%) yang tuntas dengan nilai rata-rata 60,6. Siklus II menunjukkan 19 peserta didik (44,8%) dengan nilai rata-rata 69,74. Siklus III menunjukkan 26 peserta didik (93,1%) yang tuntas dengan nilai rata-rata 85,13. Peningkatan hasil belajar peserta didik diawali dari nilai dasar ke siklus I meningkat

13,01%, dari nilai dasar ke siklus II meningkat 30,08% dan dari nilai dasar ke siklus III meningkat 58,76%. persentase peserta didik secara keseluruhan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%.

Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut : (1) Bagi peserta didik, disarankan dapat menguasai dan meningkatkan hasil belajar IPAS dengan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, memahami materi IPAS yang disampaikan sehingga dapat menerapkan ilmu-ilmu yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. (2) Bagi guru, disarankan dari peserta didik yang belum tuntas peneliti menyerahkan kembali kepada guru wali kelas agar diberikan tindak lanjut. Guru diharapkan dapat mempertimbangkan dalam pemberian model pembelajaran yang khusus pada pembelajaran IPAS dengan cara menggunakan model instructional games berbasis wondershare quizcreator yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik agar terlibat secara aktif dan berani dalam menyampaikan pendapat sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat lebih baik lagi. (3) Bagi kepala sekolah, menyarankan dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap peserta didik sesuai yang diharapkan dalam proses pembelajaran IPAS khususnya pada materi siklus air.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2015). *Metakognisi Mahasiswa dalam Memahami Hakikat Belajar*.
- Anggraena, Y., Felicia, N., G, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiaswati, D. (2021). *Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 123.
- Hartono, U., Amarullah, R. Q., & Mulyadi, E. (2022). *Hakikat Belajar Menurut UNESCO Serta Relevansinya Pada Saat Ini*. *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 22–30. <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i2.65>
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA*. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensipenerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosialipas/>
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). *Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika*. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
- Amalia. (2019). *Pengertian Hasil Belajar*. *Metro*, 7(July), 1–23. *Jurnal Riset Pendidikan*, 11–18.