

Optimalisasi Hasil Belajar Pendidikan Bahasa Indonesia: Peran Media Pembelajaran Pagape terhadap Pemahaman Perubahan Wujud Benda

Barirotun Najicha¹, Nurul Aini^{2*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Beberapa sekolah menghadapi masalah hasil belajar yang sangat rendah dan peserta didik kurang memahami materi perubahan wujud benda pada pelajaran bahasa Indonesia. Minimnya penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik kurang faham dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pagape terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan *pre-experimental design* dan *one-group pretest- posttest design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Kedensari 2 Ketegan Tanggulangin, Sidoarjo. Analisis uji T memperlihatkan nilai $T_{hitung}=3,29643$ $T_{tabel}=2,085963447$. Analisis menunjukkan $T_{hitung}>T_{tabel}=3,29643>2,085963447$ sehingga hasil uji hipotesis diterima. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media pagape terhadap materi konsep perubahan wujud benda pelajaran bahasa Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar peserta.

Kata kunci

Bahasa Indonesia; Media pembelajaran; *Pre-Experimental Design*; Pagape; Pendidikan

Abstract

Several schools faced problems with very low learning outcomes and students did not understand the material for changes in the shape of objects in Indonesian lessons. The lack of use of learning media can cause students to lack understanding and get bored when learning takes place. This study aims to determine the effect of paged learning media on student learning outcomes in the material changes in the form of Indonesian language learning objects. This study used a *pre-experimental design* approach and a *one-group pretest-posttest design*. The population of this study were students of class III SDN Kedensari 2 Ketegan Tanggulangin, Sidoarjo. T-test analysis shows the value of $T_{count} = 3.29643$ $T_{table} = 2.085963447$. The analysis shows $T_{count}>T_{table}=3.29643>2.085963447$ so that the results of the hypothesis test are accepted. The results showed that the application of page media to the concept of changing the form of Indonesian language learning objects had an effect on the learning outcomes of the participants.

Keywords

Bahasa Indonesia; Education; *Instructional Media*; Pagape; *Pre-Experimental Design*

Korespondensi
Nurul Aini
nurulaini.fkip@unusida.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM). Proses pendidikan (pembelajaran) akan menumbuhkan hubungan antara guru dan peserta didik yang terjadi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik (Prayitno, Fauzi and Darmalaksana, 2019). Pendidikan secara akademik memiliki beberapa tujuan, yaitu mengoptimalkan potensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik (Ahmadi, 2017). Oleh karena itu, proses pendidikan (pembelajaran) hendaknya melibatkan peserta didik secara aktif karena pada dasarnya mereka yang belajar. Sementara keberadaan guru lebih berperan sebagai pemberi kemudahan atau fasilitator (Ahmadi, 2017).

Perkembangan pendidikan sekarang ini dalam pelaksanaannya juga telah mengalami perubahan yang cukup pesat, tetapi karena tidak ditunjang dengan pembelajaran yang inovatif, mengakibatkan materi yang disampaikan menjadi sukar diterima oleh peserta didik, yang berakibat hasil evaluasi belajar tidak sesuai dengan apa yang diharapkan (Hakim, 2020). Hal ini dikarenakan kesulitan peserta didik dalam memahami materi, serta tidak adanya usaha dari peserta didik dalam mencari dan menemukan pemecahan masalah yang dihadapinya (Widiastuti, 2021). Penanaman konsep yang diberikan oleh guru masih kurang, karena pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan pembelajaran tidak langsung, sehingga suasana kelas menjadi cenderung *teacher centered* dan peserta didik pasif dalam pembelajaran (Asitah and Ismafitri, 2021; Yunita, 2021).

Materi perubahan wujud benda adalah salah satu materi yang terdapat pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia yang merupakan salah satu muatan pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena materi ini dapat melatih peserta didik untuk berpikir logis, rasional, dan kreatif. Pada materi perubahan wujud benda diperlukan keterampilan proses dari peserta didik untuk menemukan sejumlah konsep-konsep yang dipelajari, sehingga peran aktif dari peserta didik sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, dalam mengajar seorang guru harus menggunakan metode dan media yang tepat guna menumbuhkan minat belajar dan menciptakan pembelajaran konsep perubahan wujud benda yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa hasil belajar yang baik (Sugiyono, 2014; Anam, 2017).

Saat ini masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi perubahan wujud benda, hal ini disebabkan karena kebanyakan seorang guru masih menggunakan pembelajaran tidak langsung, serta masih kurangnya pembelajaran yang inovatif dengan memberi kesempatan serta kebebasan kepada peserta didik untuk berpikir dan berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya sendiri sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan di SDN Kedensari 2 Tanggulangin Sidoarjo, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi perubahan wujud benda. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih menggunakan pembelajaran tidak langsung. Apabila kondisi seperti ini dibiarkan terus menerus maka akibatnya peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran, pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif dan juga mengakibatkan rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik.

Bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun dalam bentuk teks yang digunakan dalam proses pembelajaran yang di susun secara sistematis berisi kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik, contoh bahan ajar yaitu: buku pelajaran, modul, handout, LKS, bahan ajar audio dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran seperti audio, visual, teks, video dan lain sebagainya dan bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau tindakan alami dari penggunaan bahan ajar interaktif (Prastowo, 2015; Purnomo *et al.*, 2021).

Pada buku siswa SD/MI kelas III “Perubahan di Alam” (Susiloningtyas,dkk 2012:45) menjelaskan tentang perubahan wujud benda secara fisika dan secara kimia serta perubahan-perubahan yang terjadi akibatnya. Media pembelajaran adalah sebuah alat peraga yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan informasi pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran pada proses kegiatan pembelajaran terkait materi perubahan wujud benda di kelas berguna untuk meningkatkan antusias peserta didik. Tanpa media pembelajaran antusias peserta didik tidak berfungsi karena guru hanya menyampaikannya dengan ceramah. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan antusias peserta didik, jiwa kompetisi, serta leadership dalam diri peserta didik.

Sehubungan dengan hal itu, peneliti menggunakan media pembelajaran pagape, pagape adalah papan gambar perubahan wujud benda yang merupakan sebuah media pembelajaran berupa papan yang berisi gambar konsep perubahan wujud benda. Para peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep yang masih abstrak dengan cara memahami alat peraga berupa pagape tersebut. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung yang pada umumnya mengalami proses belajar akan lebih cepat memahami materi yang dipelajari. Semakin banyak pengetahuan yang dipelajari dengan cara yang bermakna maka peserta didik akan semakin mudah mengingat materi yang dipelajari. Meskipun begitu, buku referensi serta sumber yang lain juga tetap dibutuhkan peserta didik dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar yang nantinya akan menghasilkan produk (Sanjaya, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Rakhmad, 2018) yang berjudul “Pengaruh penggunaan metode discovery berbasis media realita terhadap hasil belajar IPA konsep sifat dan perubahan wujud benda peserta didik kelas IV SDN 8 Kalimbaung kecamatan Bantaeng kabupaten Bantaeng” menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan baik penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Diperoleh data persentase hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran 58,88% namun setelah siklus I dan siklus II berlangsung diperoleh data hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu prosentase hasil belajar peserta didik 32 pada siklus I adalah 73,35 % pada siklus II 83,04 %. Hasil analisis dapat menunjukkan bahwa penerapan media realita dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan fakta, bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu bagaimana cara menangkap materi pelajaran, karena guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, pemanfaatan media pembelajaran masih kurang. Sehingga pembelajaran bisa dikatakan belum sepenuhnya berhasil dan peneliti akan mencoba menerapkan media pembelajaran berupa media papan gambar perubahan wujud benda (PAGAPE) sebagai alat bantu guru dalam memberikan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pagape terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda pelajaran bahasa Indonesia.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu jenis *pre- Experimental Design*. Peneliti menggunakan desain penelitian berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah Gambar 1 sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2 = O_3$$

Gambar 1. Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest*

Keterangan:

O_1 = tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O_2 = tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

× = perlakuan yang diberikan.

O3 = hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu: a) memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan, b) memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan Media Pagape, c) memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kedensari 2 kecamatan Tanggulangin Sidoarjo, penelitian ini dilakukan pada kelas III A. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III A SDN Kedensari 2. Peserta didik di SDN Kedensari 2 ini memiliki beragam latar belakang dengan asal peserta didik dari berbagai desa yang ada di Kecamatan Tanggulangin. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Tujuan		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	III A	19	2	21

Sampel penelitian yang digunakan adalah sampel bertujuan atau *purposive sample*. Sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Untuk menentukan sampel dalam penelitian digunakan "Sampling jenuh" artinya peneliti mengambil seluruh jumlah populasi sebagai anggota sampel. Pertimbangan apabila jumlah peserta didik kurang dari 30 orang. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi kelas III A SDN Kedensari 2 yang berjumlah 21 peserta didik. Peserta didik laki-laki berjumlah 2 orang, dan peserta didik perempuan berjumlah 19 orang. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media pagape pada materi perubahan wujud benda. Variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar materi perubahan wujud kelas III SDN Kedensari 2.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Instrumen yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar dengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan sebelum penggunaan media pagape, sedangkan *posttest* digunakan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media pagape. Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari uji coba instrumen, uji pra syarat, dan uji hipotesis. Pada uji instrumen penelitian peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Pada uji instrumen penelitian peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Uji Tingkat Kesukaran Butir

Tingkat kesukaran butir soal dalam penelitian ini selain dihitung dengan menggunakan Microsoft Excel, juga dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{J}$$

keterangan:

P: indeks kesukaran

B: banyaknya peserta didik yang menjawab soal

J: jumlah peserta didik

Besar tingkat kesukaran soal berkisar antara 0,00 sampai 1,00 yang dapat diklasifikasikan kedalam tiga kategori pada Tabel 2 sebagai berikut ini.

Tabel 2. Standar Kategori Instrumen Tes

Standar	Kategori
---------	----------

$0,71 < p < 1,00$	Mudah
$0,31 < p < 0,70$	Sedang
$0,00 < p < 0,30$	Sukar

b. Persentase % Kategori Instrumen Tes

Persentase kategori instrument tes diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$P_{\text{soal mudah}} = \frac{\text{soal mudah}}{25} \times 100$$

$$P_{\text{soal sedang}} = \frac{\text{soal sedang}}{25} \times 100$$

$$P_{\text{soal sukar}} = \frac{\text{soal sukar}}{25} \times 100$$

2. Uji Pra Syarat

Terdapat beberapa cara untuk uji normalitas, namun pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas menggunakan Ms. Excel manual dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Memasukkan data nilai *pretest* dalam tabel di excel.

No	Pretest	z	f(z)	s(z)	[f(z)-s(z)]
1	80				
2	36				
3	32				
4	28				
5	32				
6	68				
7	84				
8	84				
9	60				
10	28				

b. Setelah terlihat data seperti di atas maka langkah selanjutnya adalah mencari z, terlebih dahulu mencari standar deviasi (simpangan baku) dan rata-rata data tersebut dengan rumus

=AVERAGE (nilai mean pada variable)

=STDEV (simpangan baku atau standar deviasi variabel)

c. Setelah mendapatkan rata-rata dan simpangan baku (standar deviasi), maka mencari S(z) dengan cara =STANDARDIZE (x;mean;standar dev) pada x diisi dengan nilai, pada mean diisi dengan rata-rata, dan pada standar dev diisi dengan simpangan baku, seperti contoh berikut: Cell C2: =STANDARDIZE(A2;A\$18;A\$19) untuk kedua dan seterusnya drag kebawah untuk hasil otomatis

d. Langkah selanjutnya adalah mencari f(z), yaitu dengan cara dari rumusan pertama =NORMSDIST (nilai pretes urutan pertama) untuk kedua dan seterusnya copy kebawah

e. Langkah selanjutnya adalah mencari f(z), yaitu dengan cara dari rumusan pertama =NORMSDIST (nilai pretes urutan pertama) untuk kedua dan seterusnya copy kebawah

f. Langkah selanjutnya adalah mencari $|f(z) - s(z)|$, yaitu dengan cara dari rumusan pertama =ABS (Number), number berisi angka yang ditujukan, untuk kedua dan seterusnya copy kebawah

g. Selanjutnya menentukan nilai terbesar pada $|f(z) - s(z)|$, yaitu dengan cara $D_{hitung} = \text{Maks } |f(z) - s(z)|$, Untuk menentukan nilai maksimum digunakan rumus = MAX (number)

h. Menentukan nilai D_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05

i. Menentukan H_0 diterima atau tidak, dengan cara Jika $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan jika $D_{hitung} > D_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

3. Uji Hipotesis

Uji ini mirip dengan uji independen t test, namun lebih spesifik untuk sampel berpasangan atau related. Oleh karena itu disebut juga dengan istilah pairing t test. Peneliti menggunakan bantuan Ms.Excel untuk uji hipotesis T Paired. Langkah-langkah mencari uji hipotesis dengan menggunakan sample paired t-test dengan menggunakan Ms.Excel adalah sebagai berikut:

- a. Buat *array* data *pretest* dan *posttest* pada cell Ms.Excel
- b. Cari selisih antara nilai responden dan sample dengan menggunakan rumus $(=number\ pretest-number\ posttest)$
- c. Cari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan rumus $=AVERAGE(number\ pretest)$ dan $=AVERAGE(number\ posttest)$
- d. Kemudian mencari standar deviasi (simpangan baku) dari *pretest* dan *posttest* dengan rumus $=STDEV(number\ pretest)$ dan $=STDEV(number\ posttest)$
- e. Selanjutnya mencari T hitung dengan rumus $=selisih\ rata-rata\ 2\ variabel/(selisih\ standar\ deviasi)SQRT(jumlah\ sampel)$
- f. Untuk mendapatkan nilai probabilitas atau p value T Paired pada derajat kepercayaan 95% menggunakan rumus $TTEST(array1;array2;2;1)$
- g. Selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidak ada perbedaan signifikan maka dihasilkan dengan rumus $=IF(ABS(T.Hitung)>T.Tabel;"Ada\ Perbedaan\ Signifikan";"Tidak\ Ada\ Perbedaan\ Signifikan")$
- h. Langkah terakhir yaitu mengetahui cara menentukan H_0 ditolak atau H_0 diterima yaitu dengan rumus $=IF(ABS(T.Hitung)>T.Tabel;"H_0\ Diterima";"Ditolak")$.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan peneliti di SDN Kedensari 2 pada hari senin tanggal 20 Juni hingga tanggal 22 Juni 2022. Materi yang digunakan adalah materi perubahan wujud benda dengan menggunakan media pagape pada peserta didik kelas III di SDN Kedensari 2. Uji coba instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji tingkat kesukaran butir pada *pretest* dan *posttest* kemudian mencari persentase pada uji tersebut. Uji coba instrumen dilakukan pada 21 peserta didik di kelas III A, maka hasil uji coba instrumen diperoleh sebagai berikut:

a. Uji Tingkat Kesukaran Butir

Analisis uji tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk menguji soal-soal tes dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk dalam kategori, mudah, sedang dan sukar. Berdasarkan hasil analisis, tingkat kesukaran butir soal dari 25 soal pilihan ganda yang telah peneliti ujikan dalam *pretest* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir

Kategori Soal	Nomor Butir Soal
Mudah	1,2,16,24
Sedang	3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,17,18,19,20,21,22,23,25
Sukar	14

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa dari 25 soal *pretest* yang diuji cobakan tergolong kategori mudah dengan $0,71 < p < 1,00$ yaitu sebanyak 4 butir, butir soal dengan tingkat kesukaran sedang dengan $0,31 < p < 0,70$ yaitu sebanyak 20 butir, butir soal dengan tingkat kesukaran sukar dengan $0,00 < p < 0,30$ yaitu sebanyak 1 butir.

b. Persentase % Kategori Instrumen Tes

Setelah mengetahui perhitungan uji tingkat kesukaran butir maka dilakukan pencarian persentase kategori instrument tes, seperti pada hasil rumusan berikut ini:

$$P_{\text{soal mudah}} = \frac{4}{25} \times 100$$

$$= 16 \%$$

$$P_{\text{soal sedang}} = \frac{20}{25} \times 100$$

$$= 80 \%$$

$$P_{\text{soal sukar}} = \frac{1}{25} \times 100$$

$$= 4 \%$$

Dari hasil persentase uji instrumen tes bahwa kategori soal mudah menunjukkan persentase sebesar 16%, kategori soal sedang menunjukkan persentase sebesar 20%, dan kategori soal sukar menunjukkan persentase sebesar 1%.

2. Uji Pra Syarat

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* dari ketiga sampel berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menggunakan Ms. Excel diperoleh data pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Ms. Excel

	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Pretest	0,837836023	0,193341051	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 4.2, uji normalitas ini menggunakan uji Liliefors dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ (n:21) dengan hasil perolehan L_{hitung} sebesar 0,837836023 dan L_{tabel} sebesar 0,193341051. Dengan demikian $L_{hitung} > L_{tabel}$ $= 0,837836023 > 0,193341051$, maka dapat disimpulkan bahwa L_{hitung} lebih besar dari L_{tabel} yang berarti data tersebut berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu peneliti menggunakan uji Wilcoxon untuk menguji normalitas data.

Uji Wilcoxon adalah uji komparatif 2 sampel bebas apabila skala data ordinal, interval atau rasio tetapi tidak berdistribusi normal. Uji komparatif yang dimaksud adalah uji untuk mengetahui perbedaan jumlah peringkat antara 2 kelompok. Langkah uji Wilcoxon yaitu dengan cara sebagai berikut:

- Masukkan data nilai *pretest* dan *posttest*
- Gunakan rumus $=RANK.AVG(B5:B\$5:B\$25;1)$ untuk mengetahui rangking *pretest* dan $=RANK.AVG(C5:C\$5:C\$25;1)$ untuk mengetahui rangking *posttest*
- Hitung jumlah total atau SUM peringkat *pretest* dan *posttest* pada cell
- Refrensikan nilai jumlah total atau SUM *pretest* dan *posttest* pada cell
- Tentukan nilai alfa pada $=K36$
- Tentukan uji 2 pihak (2 tail) pada cell dengan mengetik angka 2
- Hitung nilai W dengan rumus $=MIN$ (nilai terendah dari jumlah peringkat *pretest* dan *posttest*)
- Selanjutnya tentukan nilai Wilcoxon Tabel sesuai probabilitas 0,05
- Langkah terakhir yaitu menentukan keputusan hipotesis diterima atau ditolak dengan cara $=IF$ (nilai $W < \text{nilai } W \text{ Tabel}; "yes"; "no"$). Hasil uji Wilcoxon dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon

Jumlah Sampel	Nilai Minimal	Nilai Post	Nilai Alfa	Nilai W Hitung	Nilai Wilcoxon Tabel	Uji Normalitas
21	Pre	Post	0,05	24	46	Normal atau diterima
	28	24				

Berdasarkan perhitungan tabel 5 menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena diketahui bahwa apabila nilai $W_{hitung} < W_{tabel}$, maka diperoleh $W_{hitung} = 24$ dan $W_{tabel} = 46$. Demikian $W_{hitung} < W_{tabel} = 24 < 46$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian media pembelajaran berupa media pagape berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN Kedensari 2.

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji dugaan sementara dalam penelitian. Data hasil penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan program Ms. Excel. Hasil uji statistik untuk nilai hasil belajar yang diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji T Paired yang dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis T Paired

Simp. Baku1	Simp. Baku2	Varian 1	Varian 2	Korelasi	T. Hitung	T. Tabel	Hipotesis
20,90523	19,98476	437,0286	399,3905	0,726004	-3,29643	2,085963447	Diterima

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa H_0 diterima karena apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan hasil perolehan $T_{hitung} = 3,29643$ $T_{tabel} = 2,085963447$. Demikian $T_{hitung} > T_{tabel} = 3,29643 > 2,085963447$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis diterima.

Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *experiment* dengan jenis *pre-Experimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas III A SDN Kedensari 2 dengan jumlah peserta didik 21 anak. Peneliti menggunakan tiga kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan adanya *pretest*, pertemuan ke-dua pemberian perlakuan (*treatment*), dan pertemuan ke-tiga yaitu dilakukan adanya *posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes subjektif berupa *pretest* dan *posttest*. Peneliti menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Desain*.

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan maka untuk uji normalitas diperoleh bahwa sampel yang diperoleh berasal dari populasi berdistribusi normal, hal ini terlihat dari perhitungan hasil uji normalitas menggunakan uji Wilcoxon *pretest* dan *posttest* dengan nilai hitung $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat diperoleh bahwa semua data berdistribusi normal. Pada hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu sebesar $0,837836023 > 0,193341051$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh terhadap media pembelajaran pagape pada konsep materi perubahan wujud benda di kelas III SDN Kedensari 2.

Media pagape dalam penelitian ini disusun dan dibuat sendiri oleh peneliti dengan menggunakan triplek yang dilapisi dengan kertas duplek dan dilapisi mika tebal, kemudian gambar dan komponen-komponen dalam papan tersebut dihasilkan dengan bantuan Ms. Word yang kemudian dilaminating agar menarik. Penelitian media pagape ini didukung oleh penelitian pertama yang berjudul "Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan media papan perubahan wujud terhadap hasil belajar IPA di kelas III SDN 2 Temanggung", oleh peneliti Herdina Okta Dwi Jayanti. Mendapat hasil bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada pra-tindakan adalah 58 (cukup) dan pada siklus 1 rata-rata nilai hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 67,3 (baik). Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II meningkat menjadi 80,3 (baik sekali).

Serta pada penelitian yang kedua dengan judul "Pengaruh penggunaan metode discovery berbasis media realita terhadap hasil belajar IPA konsep sifat dan perubahan wujud benda peserta didik kelas IV SDN 8 Kalimbaung kecamatan Bantaeng kabupaten Bantaeng", oleh peneliti A. Nurinayah Rakhmad. Mendapat hasil data persentase hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran 58,88% namun setelah siklus I dan siklus II berlangsung diperoleh data hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu prosentase hasil belajar peserta didik 32 pada pretest

adalah 73,35% pada posttest 83,04%. Hasil analisis dapat menunjukkan bahwa penerapan media realita dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi.

Kesulitan pada kelas III pada saat pembelajaran materi perubahan wujud benda adalah pada konsep perubahan wujud menyublim, ditandai dengan hasil belajar peserta didik rendah. Hal ini didasarkan oleh penelitian yang berjudul, "Analisis Kesulitan Mengajar Guru Kelas pada Materi Pelajaran IPA Di MI Islamiyah Sidoarjo", oleh Nur Wakhidah yang mendapatkan hasil penelitian khususnya materi perubahan wujud benda menyublim memiliki konsep yang cukup abstrak sehingga sulit dipahami oleh peserta didik.

Peneliti mengambil sampel jenuh, yakni seluruh kelas III A dengan jumlah sampel 21 orang, kemudian peneliti melakukan *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*) kemudian *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian uji normalitas *pretest* dapat diketahui bahwa $L_{hitung} > L_{tabel} = 0,837836023 > 0,193341051$, maka dapat disimpulkan bahwa L_{hitung} lebih besar dari L_{tabel} yang berarti data tersebut berdistribusi tidak normal. Sehingga peneliti menggunakan uji Wilcoxon untuk menghitung uji normalitas sehingga menghasilkan *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena diketahui bahwa apabila nilai $W_{hitung} < \text{nilai } W_{Tabel}$, maka diperoleh $W_{hitung} = 24$ dan $W_{Tabel} = 46$. Demikian $W_{hitung} < \text{nilai } W_{Tabel} = 24 < 46$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian media pembelajaran berupa media pagape berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN Kedensari 2.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan T.Paired nilai hasil perolehan $T_{hitung} = 3,29643$ $T_{tabel} = 2,085963447$. Demikian $T_{hitung} > T_{tabel} = 3,29643 > 2,085963447$. Terbukti bahwa media pagape berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN Kedensari 2.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan maka untuk uji normalitas diperoleh bahwa sampel yang diperoleh berasal dari populasi berdistribusi normal, hal ini terlihat dari perhitungan hasil uji normalitas menggunakan uji Wilcoxon *pretest* dan *posttest* dengan nilai hitung $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat diperoleh bahwa semua data berdistribusi normal. Pada hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu sebesar $0,837836023 > 0,193341051$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh terhadap media pembelajaran pagape pada konsep materi perubahan wujud benda di kelas III SDN Kedensari 2.

Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo atas dukungan pelaksanaan penelitian.

Daftar Pustaka

- Ahmadi (2017) *Strategi Pembelajaran PGSD*. Jakarta: Uhamka.
- Anam, F. (2017) *Penelitian Tindakan Kelas*. Sidoarjo: UNUSIDA Press.
- Asitah, N. and Ismafitri, R. (2021) *Product Based Learning*. Sidoarjo: UNUSIDA Press.
- Hakim, L. (2020) 'Implementasi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar', *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), pp. 50–60.
- Prastowo (2015) *Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Prayitno, A., Fauzi, A. and Darmalaksana, W. (2019) 'Efektivitas Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap Disiplin Siswa', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), pp. 131–138.

Purnomo, A. *et al.* (2021) 'A Bibliometric Overview and Visualization of The Digital Education Publication', in *2021 International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech)*. IEEE, pp. 819–824. Available at: <https://doi.org/10.1109/ICIMTech53080.2021.9535037>.

Rakhmad, A.N. (2018) *Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Berbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Sifat dan Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas IV SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Sanjaya (2019) *Jenis Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widiastuti, E. (2021) 'Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), pp. 39–48.

Yunita, D. (2021) 'Penerapan Model Pembelajaran Aktif Student-Centered Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(8), pp. 55–62.