

**PENGARUH MEDIA *SPRINGBOARD* TERHADAP AKTIVITAS,
MINAT, DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Ida Sulistyawati, Imas Srinana Wardani

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Jawa Timur
E-mail: Ida_pgsd@yahoo.com

Abstrak: *Media Springboard* merupakan permainan papan loncat yang kaya akan variasi. Permainan ini merupakan cara menyenangkan untuk memahami materi, dan kegiatan ini multi indera yang menggunakan belajar *auditory*, visual dan kinestetik. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, desain *true experimental* jenis *posttest-only control design*. Populasi yang digunakan seluruh siswa kelas II pada SD sekolah mitra UNIPA Surabaya, yaitu SD yang berada di Surabaya, dengan sampel siswa kelas II SDN Ngagelrejo II Surabaya, SDN Dukuh Menanggal II Surabaya, dan SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian meliputi: pengamatan/observasi, angket, dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan, aktivitas belajar siswa meningkat dikarenakan dalam belajar, siswa merasa senang. Siswa diajak bermain sambil belajar sebuah materi pelajaran. Hasil aktivitas belajar tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa juga meningkat sehingga akan berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 6,97$ pada sekolah SDN Ngagelrejo II/397 Surabaya, nilai $t_{hitung} = 5,73$ SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya, dan nilai $t_{hitung} = 5,77$ SDN Dukuh Menanggal II Surabaya, lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikan 5% ($t_{hitung} > t_{tabel}$).

Kata Kunci: media *springboard*, minat, hasil belajar

Abstract: *Media Springboard* diving board is a great game that is rich in variety. These games are a fun way to understand the material, and this multi-sensory activities that use learning auditory, visual and kinesthetic. The research is experimental research, true experimental design types posttest-only control design. The population of the entire second grade at the elementary school Surabaya UNIPA partners, namely SD in Surabaya, with a sample of grade II SDN Ngagelrejo II Surabaya, SDN Dukuh II Menanggal Surabaya, and SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. The technique used for data collection research include: observation, questionnaires, and tests to determine student learning outcomes. The analysis showed, student activity increases due in learning, students feel happy. Students are invited to play while learning a subject matter. The results showed that the learning activities of student interest is also increased so that it will also affect the improvement of student learning outcomes evidenced by the value of $t = 6.97$ in primary schools Ngagelrejo II / 397 Surabaya, the value of $t = 5.73$ SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya, and the value of $t = 5.77$ Menanggal SDN Dukuh II Surabaya, is greater than the value of table = 2.000 at significance level of 5%.

Keywords: springboard media, Interests, learning outcomes

Profesi guru merupakan profesi yang membutuhkan kreativitas dalam mengemas sebuah materi yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, diperlukan perencanaan pembelajaran yang efektif sebelum melakukan proses belajar mengajar. Untuk memperoleh hasil yang optimal dalam menyusun perencanaan pembelajaran dan terwujudnya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, diperlukan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran digunakan untuk menangkap suatu pesan atau peristiwa. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman dkk, 2009:6). Media berguna sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media juga dapat digunakan untuk memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, serta mengembangkan aktivitas siswa (mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya) dan memotivasi belajar siswa. Media membantu guru memberikan informasi dengan lebih baik, memudahkan guru dalam menjelaskan objek pembelajaran yang abstrak menjadi konkret sehingga mudah dimengerti siswa.

Media Pembelajaran memiliki fungsi, sebagai: alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, dan Mempertinggi mutu belajar mengajar. Nana Sudjana (Djamarah dan Zain, 2010:134)

Dalam memilih media ada beberapa kriteria (Arsyad, 2009:75) : sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, praktis, luwes, dan bertahan., guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, mutu teknis.

Media Springboard merupakan permainan papan loncat yang kaya akan variasi. Permainan ini sangat mudah dimainkan, menantang, bahkan sangat membantu siswa dalam mempelajari suatu tema tentang hidup rukun, siswa akan belajar untuk menganalisis suatu permasalahan, memindahkan tubuh dengan berbagai cara, serta melatih keseimbangan ketika melompat dengan dua kaki.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan desain penelitiannya menggunakan *true experimental* desain jenis *posttest-only control design*. dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1 Prosedur Penelitian Kelompok Perlakuan Pelaksanaan Tes

R ₁	X	O ₂
R ₂	Y	O ₄

Keterangan :

R₁ : Kelompok eksperimen (II A).

R₂ : Kelompok kontrol (II B).

X : Pengajaran menggunakan media *springboard*.

Y : Pengajaran yang tidak menggunakan media *springboard*.

O₂ : Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *springboard*.

O₄ : Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran tidak menggunakan media *springboard*. (Sugiyono, 2010:76)

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II pada SD sekolah mitra UNIPA Surabaya, yaitu SD yang berada di Surabaya, dengan sampel siswa kelas II SDN Ngagelrejo II Surabaya, SDN Dukuh Menanggal II Surabaya, dan SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Dalam setiap sampel terdapat kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian meliputi: Pengamatan/observasi, angket, dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut: menentukan populasi atau sampel yang ingin digunakan untuk penelitian, melakukan tes awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memberi perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *springboard*, melakukan tes akhir yang dilakukan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar, dan menetapkan teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket, pengamatan, dan tes.

HASIL

Deskripsi data penelitian diperoleh dari hasil angket untuk melihat minat siswa dan data hasil belajar siswa didapatkan dari tes kemampuan awal (*pretest*) dan test kemampuan akhir (*Posttest*) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *springboard*.

Deskripsi Angket Minat Belajar Siswa

Data hasil validasi angket minat belajar siswa dianalisis berdasarkan tabel dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung. Jumlah skor ideal untuk seluruh item = $5 \times 10 \times 38 = 1900$. Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian angket minat belajar siswa untuk kelas kontrol SDN Ngagelrejo II Surabaya berjumlah 67%, sedangkan Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian angket minat belajar siswa untuk kelas eksperimen SDN Ngagelrejo II Surabaya berjumlah 85%.

Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian angket minat belajar siswa untuk kelas kontrol SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya berjumlah 65%, sedangkan Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian angket minat belajar siswa untuk kelas eksperimen SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya berjumlah 89%.

Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian angket minat belajar siswa untuk kelas kontrol SDN Dukuh Menanggal II Surabaya berjumlah 66%, sedangkan Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian angket minat belajar siswa untuk kelas eksperimen SDN Dukuh Menanggal II Surabaya berjumlah 83%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa SD kelas II pada SDN Ngagelrejo II Surabaya, SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya, dan SDN Dukuh Menanggal II Surabaya, peneliti mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh perbedaan minat belajar siswa, antara kelas yang tidak menggunakan media *Springboard* (kontrol) dengan kelas yang menggunakan media *Springboard* (eksperimen).

Deskripsi Tes Hasil Belajar Siswa

Hipotesis $H_0 : \mu_1 = \mu_2$, artinya tidak ada pengaruh hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *springboard* dan siswa yang diajarkan tidak menggunakan media *springboard*. $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$, artinya ada pengaruh hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *springboard* dan siswa yang diajarkan tidak menggunakan media *springboard*.

Dari data hasil belajar siswa dapat disajikan hasil tes belajar dari kelas yang menggunakan media *springboard* dengan kelas yang tidak menggunakan media *springboard* dan atas dasar pembuktian yang diperoleh melalui suatu analisa data dengan menggunakan uji-t (terdapat pada lampiran), Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 6,97$ pada sekolah SDN Ngagelrejo II/397 Surabaya, nilai $t_{hitung} = 5,73$ SDN Tenggilis

Mejoyo I Surabaya, dan nilai $t_{hitung} = 5,77$ SDN Dukuh Menanggal II Surabaya, lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikan 5% ($t_{hitung} > t_{tabel}$). maka dapatlah ditarik suatu kesimpulan bahwa : “Ada pengaruh antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *springboard* dengan siswa yang tidak menggunakan media *springboard*” Pengaruhnya disini adalah siswa yang menggunakan media *springboard* hasil belajarnya lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *springboard*.

Hipotesis membuktikan H_0 ditolak dan H_1 diterima, Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *springboard* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar dan dapat mengatasi hambatan-hambatan pada diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, bersosialisasi dengan teman sebaya, dan siswa juga bersikap jujur dalam mengerjakan tes.

Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media *Springboard* terhadap Minat, dan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil kajian secara empirik, menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat, hal ini dapat ditunjukkan dari hasil kelas yang menggunakan media *Springboard* persentase hasil perhitungan lebih besar daripada yang tidak menggunakan media *Springboard* sehingga akan berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar siswa. Pernyataan ini didukung dari data hasil belajar siswa dengan menggunakan media *springboard* dan tanpa menggunakan media *springboard*. karena diperoleh data tes hasil belajar yang menggunakan media *springboard* dapat tercapai hasil belajar siswa yang lebih baik dibanding dengan cara belajar tidak menggunakan media *springboard*. Berdasarkan hasil kajian secara empirik diketahui bahwa media *Springboard* memberikan pengaruh yang positif terhadap minat, dan hasil belajar siswa

PEMBAHASAN

Media pembelajaran *Springboard* adalah media yang menuntut siswa mengartikulasi dan menjelaskan pemahaman mereka secara verbal (Ginnis, 2007:176). Kegiatan ini multi indera yang menggunakan belajar *auditory*, visual dan kinestetik. Keterampilan kinestetik adalah keterampilan yang melibatkan kontrol gerakan tubuh, termasuk keseimbangan, kelincahan, keanggunan, dan perasaan tentang tubuh. Manfaat permainan *springboard*: mempermudah penyampaian materi, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, meningkatkan keterampilan psikomotor, afektif, dan kognitif siswa.

Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk membangkitkan minat pada suatu subjek yang baru adalah dengan membentuk minat-minat baru pada diri siswa dengan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu dan menguraikan kegunaannya bagi siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembangnya minat maupun sebaliknya mematikan minat belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor dalam diri siswa antara lain: kematangan, latihan dan ulangan, dan motivasi (Purwanto, 2006:103). Faktor eksternal adalah faktor dari luar siswa, antara lain: faktor guru, faktor metode, dan faktor materi pelajaran. Dalam Winkel (1983:30) guru harus membuat siswa senang dalam belajar, dengan cara 1) membina hubungan akrab dengan siswa, 2) menyajikan bahan pelajaran yang tidak terlalu sulit, namun tidak terlalu mudah, 3) menggunakan alat-alat pelajaran yang menunjang proses belajar 4) bervariasi dalam cara pengajarannya, namun tidak berganti-ganti metode.

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012:2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Pada teori belajar konstruktivisme dijelaskan bahwa belajar merupakan hubungan timbal balik dan fungsional antara individu dan individu, antara individu dan kelompok, serta kelompok dan kelompok (Suprijono, 2012:39).

Menurut Bloom (dalam Suprijono 2012:6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Munadi (2008:24) mengelompokkan beberapa faktor diantaranya:

Faktor internal, yaitu faktor fisiologis secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar, Faktor Psikologis Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing.

Faktor eksternal, yaitu faktor lingkungan berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial, Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Kingsley

(dalam Susanto, 2013:3) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu: Keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada siswa sebelum maupun sesudah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) pada kelas II SD dalam pembelajaran tematik terpadu dengan tema kerukunan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data bahwa minat belajar siswa semakin meningkat setelah menggunakan media *springboard*; dan (2) Penggunaan media *springboard* pada kelas II SD dalam pembelajaran tematik terpadu dengan tema kerukunan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat setelah menggunakan media *springboard*.

Saran

Guru harus membuat siswa senang dalam belajar, dengan cara 1) membina hubungan akrab dengan siswa, 2) menyajikan bahan pelajaran yang tidak terlalu sulit, namun tidak terlalu mudah, 3) menggunakan alat-alat pelajaran yang menunjang proses belajar 4) bervariasi dalam cara pengajarannya, namun tidak berganti-ganti metode.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas .2003.. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah Atas dan madrasah Aliah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Ginnis Paul, 2008. *Encyclopedia of Educational Technology 2nd Edition*. New York: Elsevier Science, Inc. *Tirk&Taktik mengajar*. Penerbit Indeks
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prabowo, 1998. *Metodologi Penelitian (Materi Ajar)*, Surabaya: Program Pasca Sarjana Surabaya

- Sadiman, Arif, Rahardjo, Haryono, Anung, 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Ke ncana Prenada Media
- Wina Sanjaya, 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Winkel NS. 1991. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Yasa, Doantara. 2008. *Metode Pembelajaran Kooperatif*. (<http://www.wikipedia.org/artikelbebas/doantarablog>)