

Research Article

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA melalui Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Realita di Kelas VI SDN Gempolsongo

Anisah Indriana Cahyani¹, Putri Tiara Hindriana², Diana Ermawati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

Article Information

Reviewed : Nov 2, 2024

Revised : Des 3, 2024

Available Online : Des 30, 2024

Keywords

Improvement, learning outcomes, natural sciences, reality media.

Korespondensi

e-mail :

202133285@std.umk.ac.id¹

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out in detail how sixth grade students of SDN Gempolsongo use gamification media based on real-world elements to improve their scientific understanding of four basic energy sources: heat, electricity, light, and sound. Classroom action research was used with a descriptive approach (PTK). The sample of this study was sixth grade students (eight boys and eight girls) and their instructors. Assessments and observation sheets were used in the data collection procedure. Quantitative descriptive analysis was used for data analysis. The capacity of teachers and students in planning and implementing learning outcomes increased through this study. Finally, student learning outcomes were improved by using reality-based gamification media.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v9i2.35894>

PENDAHULUAN

Dalam program Ilmu Pengetahuan Alam (Sains), tujuan utamanya adalah membantu siswa mengembangkan perspektif ilmiah tentang dunia di sekitar mereka. Di kelas sains, siswa tidak hanya belajar tentang dunia di sekitar mereka, namun juga bagaimana menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi dunia nyata, yang diharapkan akan menghasilkan pengetahuan dan kemajuan ilmiah yang lebih baik di masa depan. Namun dalam praktiknya, siswa jarang sekali bangun dan bergerak saat belajar IPA. Siswa sering melakukan oralisme karena sifat penyampaian informasi yang sepihak, dimana mereka hanya berfungsi sebagai penerima, perekam, dan pengingat. Penggunaan materi pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk mengatasi pengetahuan bahasa tersebut. Memilih teknik dan media yang tepat dapat memaksimalkan kemampuan siswa, yang diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran ilmiah dan memerangi hilangnya keterampilan berbahasa. Siswa dapat menjadi pembelajar yang lebih terlibat dan sadar diri ketika diberi kesempatan untuk terlibat dengan teman-temannya melalui media yang mudah diakses. Hal ini dicapai melalui pengalaman belajar langsung.

1. Segala jenis kehidupan dan segala yang dilakukannya, termasuk kesehatan, lingkungan hidup, dan saling ketergantungan tumbuhan, hewan, dan manusia, semuanya merupakan bagian dari kurikulum keilmuan SD/MI.
2. Berbagai zat dan benda mempunyai sifat dan kegunaan yang berbeda; gas, padatan, dan cairan hanyalah beberapa contoh.
3. Energi dapat mempunyai banyak bentuk dan mengalami banyak perubahan; mereka termasuk gaya, suara, panas, magnet, arus listrik, cahaya, dan tingkat fundamental.
4. Bumi dan luar angkasa terdiri dari planet-planet, orbitnya mengelilingi matahari, dan setiap benda langit lainnya di alam semesta.

Benda-benda dan alat-alat yang dapat membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari sangatlah penting mengingat kesulitan yang ada saat ini. Di sini, siswa memerlukan materi dan alat dalam kehidupan nyata untuk membantu mereka memahami cara menerapkan apa yang mereka pelajari di kelas sains. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pendidikan sains dan memfasilitasi pembelajaran lebih cepat, diperlukan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Delapan siswa kelas enam laki-laki dan delapan perempuan, bersama dengan instruktur mereka, berpartisipasi dalam penelitian ini.

Pencapaian tujuan seseorang menjadi lebih mudah dengan bantuan media realitas. Aswanzain dan Syaiful Bahri Jamarah (2004) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai media penyebaran berita dan materi pendidikan. Media dapat didefinisikan secara luas sebagai kombinasi orang, tempat, dan benda yang berkontribusi terhadap kemampuan siswa untuk belajar dan berkembang. Jadi, media realitas adalah benda fisik yang dapat membantu pendidikan. Semakin terampil Anda menggunakan media realitas sebagai alat, semakin efisien Anda dapat mencapai tujuan Anda.

Baru-baru ini ada minat untuk mengeksplorasi kemungkinan memanfaatkan pendekatan media realitas dalam pendidikan ilmiah sebagai sarana untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam mengingat dan menerapkan materi pelajaran. Ketika kita melihat reality TV sebagai sebuah alat, potensi kita berbanding lurus dengan seberapa baik kita menggunakannya. Oleh karena itu, jika seorang guru menggunakan media pembelajaran yang

efektif dan berpegang teguh pada metode pelaksanaan pembelajaran, maka siswa harus mampu menyerap dan memahami materi. Untuk meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa di kelas sains media melalui gamifikasi, penelitian ini terutama bertujuan untuk mengidentifikasi empat bentuk energi (panas, listrik, cahaya, dan suara) yang ada di kelas enam di SDN Gemporsongo. Mengingat hal-hal di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- (1) Meningkatkan keterampilan perencanaan pembelajaran guru.
- (2) Meningkatkan kemampuan belajar guru.
- (3) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media realita.

Karena manusia selalu berusaha untuk mencapai kesuksesan sesuai dengan bakat dan bidang keahliannya, maka hasil pembelajaran pada hakikatnya adalah narasi kehidupan seseorang. Besaran atau angka memang benar-benar menunjukkan hasil belajar siswa. Kami mengantisipasi keuntungan berikut dari penelitian ini.

- (1) Di dalam kelas, dorong partisipasi yang lebih aktif dan retensi konsep ilmiah yang lebih baik.
- (2) Pendidik: asah kemampuan Anda dalam menggunakan media gamifikasi berdasarkan skenario dunia nyata untuk menyempurnakan desain dan penyampaian pembelajaran.
- (3) Untuk meningkatkan mutu pendidikan sains di sekolah, disarankan untuk menyediakan bahan referensi tambahan.

Potensi dan bakat seseorang diwujudkan atau diperluas melalui Nana Shaodi Sukumadinata berpendapat bahwa pendidikan adalah Menurut Purwodaminto, istilah “hasil pembelajaran” menggambarkan manfaat nyata yang diperoleh peserta didik dari suatu program studi dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Sumaji (1998), tujuan sains adalah untuk merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan IQ, dan memperluas pemahaman masyarakat tentang alam semesta. Rasa cinta

dan hormat kepada Tuhan, beserta pengetahuan, kemampuan, sikap, dan nilai-nilai keilmuan dipupuk melalui pendidikan keilmuan, sesuai Kurikulum 2006 (Standar Isi Pengetahuan Dasar 2006).

Ilmu pengetahuan alam sekunder adalah disiplin ilmu yang mempelajari alam secara sistematis (IPA). Pengembangan pengetahuan, konsep, dan prinsip baru merupakan tujuan akhir ilmu pengetahuan, namun ilmu pengetahuan juga merupakan sarana untuk mencapai tujuan tersebut. Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar melalui tindakan, baik di dalam maupun di luar kelas, merupakan langkah pertama dalam mengajar mereka berpikir ilmiah tentang lingkungannya.

Pendidikan sains di tingkat dasar mengajarkan siswa banyak hal tentang dirinya dan lingkungannya. Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar melalui tindakan, baik di dalam maupun di luar kelas, merupakan langkah pertama dalam mengajar mereka berpikir ilmiah tentang lingkungannya.

Tujuan Kurikulum IPA Sebagaimana tercantum dalam Standar Isi IPA Kurikulum SD/MI 2006, tujuannya adalah agar siswa memperoleh kemampuan sebagai berikut: Kehadiran, keindahan, dan keteraturan ciptaan Tuhan hendaknya menimbulkan rasa percaya terhadap keagungan-Nya.

- a. Dapatkan kesadaran dan pemahaman tentang prinsip-prinsip ilmiah yang praktis dan dapat diterapkan pada situasi dunia nyata.
- b. Merangkul pola pikir berkembang, memiliki rasa ingin tahu, dan sadar akan sifat masyarakat, teknologi, lingkungan, dan sains yang saling berhubungan.
- c. Belajar menganalisis situasi, menemukan solusi, dan membuat pilihan dengan menggunakan keterampilan proses.
- d. Membuat lebih banyak orang berpikir tentang bagaimana mereka dapat membantu menjaga lingkungan tetap bersih dan aman.

- e. Meningkatkan kesadaran akan perlunya menghormati alam dengan segala kompleksitasnya sebagai karya tangan Tuhan
- f. Memperoleh latar belakang prinsip-prinsip dan praktik ilmiah yang diperlukan untuk kelanjutan studi hingga sekolah menengah / MTS.

Maksud dan tujuannya adalah untuk membantu siswa melihat alam beserta berbagai macam dan fungsinya melalui kekuatan observasi, sehingga mereka dapat membedakan antara yang nyata dan yang buatan serta mengembangkan pemahaman tentang dasar-dasar keilmuan.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) deskriptif. Secara umum, metodologi penelitian dianggap sebagai cara yang metodis dan ilmiah untuk mengumpulkan data untuk tujuan tertentu. Sugiyono (2009) menyatakan bahwa prosedur penelitian adalah suatu strategi metodis untuk mengumpulkan data yang dapat diandalkan guna menemukan, menghasilkan, atau menguatkan pengetahuan tertentu. Langkah selanjutnya adalah menggunakan informasi ini untuk studi pendidikan guna mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mengantisipasi permasalahan. Metode pemecahan masalah, teknik deskriptif diartikan oleh Nawawi (2005) sebagai penyelidikan dan deskripsi status barang, orang, atau organisasi yang diperiksa.

Peningkatan keterlibatan siswa dan prestasi akademik dijamin melalui penggunaan analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dikumpulkan dari lembar observasi siswa dan evaluasi esai dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yang meliputi perhitungan persentase, mean, dan standar deviasi.

Persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi adalah dua tahap yang membentuk sebuah proyek penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif berdasarkan konsep bahwa penyelidikan akan mengungkap seluruh gejala yang dialami. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Melaksanakan penelitian ini memerlukan kolaborasi (Faizaluddin dan Hermalinda, 2003). Studi tindakan di kelas ini mengikuti struktur

dua siklus. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan refleksi.

Partisipan dalam penelitian ini adalah enam belas siswa kelas enam (8 laki-laki dan 8 perempuan) yang mengikuti program IPA, serta dua belas guru. Kami melakukan penelitian di SDN Gempolsongo.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari observasi langsung. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pencatatan dan observasi. Lembar observasi dan tes merupakan dua komponen pertama. Lembar observasi ada dua macam: (a) yang digunakan oleh instruktur untuk melihat apakah metode pengajarannya sama dengan yang digunakan siswa saat belajar dari media realitas, dan (b) yang digunakan oleh siswa sendiri untuk mencatat pengamatannya sendiri di kelas. . halaman, yang digunakan untuk memastikan bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang dilakukan instruktur untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dalam pengaturan ini, tes esai digunakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Telah terbukti bahwa pembelajaran ditingkatkan ketika guru memiliki kemampuan untuk belajar dan kemampuan untuk merencanakan. Pada Siklus II, nilai rata-rata kemampuan melaksanakan pembelajaran meningkat dari 26 menjadi 35, meningkat 9 poin dibandingkan Siklus I. Terlihat bahwa guru meningkatkan pengalaman belajar dengan semakin mahir menggunakan pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih aktif terlibat dan belajar lebih banyak tentang topik ilmiah sebagai hasil dari penelitian ini. Baik ujian esai maupun lembar observasi digunakan untuk menilai tujuan pembelajaran dan melacak perilaku siswa selama mereka menjalani proses pembelajaran. Nilai rata-rata hasil belajar siswa naik 11,4 poin, dari 59,6 pada Siklus I menjadi 71 pada Siklus II. Tabel berikut merangkum hasil belajar siswa.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Belajar.

No	Nama Siswa	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	AA	65	75	
2.	AK	60	75	
3.	B	50	65	
4.	BU	60	65	
5.	BAF	65	75	
6.	A	70	80	
7.	DU	60	70	
8.	DF	50	65	
9.	Hsh	50	65	
10.	Hlh	90	100	
11.	Klh	60	70	
12.	M	30	40	
13.	F	65	75	
14.	MS	70	75	
15.	WH	60	65	
16.	Kth	50	60	
Jumlah		955	1135	
Rata - Rata		59,6	71	11,4

Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan nilai antara Siklus I dan II, seperti terlihat pada tabel. Ini adalah bukti bahwa penggunaan media realitas di kelas telah membantu siswa lebih memahami ide-ide ilmiah.

Peningkatan keterlibatan siswa dan prestasi akademik dijamin melalui penggunaan analisis deskriptif kuantitatif. Menganalisis data yang diperoleh dari tes esai dan observasi memungkinkan kami menilai perubahan dari Siklus I ke Siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketika guru lebih mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media realitas, siswa memperoleh hasil pendidikan yang jauh lebih baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas sains kelas enam di SDN Gempolsongo mendapatkan manfaat dari penggunaan media realitas dalam beberapa hal, termasuk meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi materi serta meningkatkan keterampilan desain dan implementasi instruksional bagi guru. Perubahan nilai rata-rata antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya kemajuan baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, maupun hasil belajar siswa.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran.

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Kejelasan Perumusan Pembelajaran	2	3	
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi	3	3	
3	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran	3	4	
4	Kelengkapan materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	3	
5	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	3	3	
6	Kesesuaian metode dengan materi	3	4	
7	Kelengkapan langkah – langkah pembelajaran	3	3	
8	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	2	4	
9	Kelengkapan instrumen penilaian	3	4	
Total Skor		28	31	
Rata - rata		2,7	3,4	0,7

(1) rencana pembelajaran; (2) strategi pembelajaran; (3) serangkaian kegiatan mengajar; dan (4) seperangkat hasil pendidikan siswa. Kompetensi guru dalam persiapan dan penyampaian pembelajaran, keterlibatan siswa, dan hasil pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan penelitian, siswa belajar sains dengan lebih efektif dan lebih terlibat ketika mereka menggunakan media gamifikasi berdasarkan skenario dunia nyata.

Kapasitas guru IPA kelas VI SDN Gempolsongo dalam menyelenggarakan pembelajaran seputar empat unsur energi yaitu panas, listrik, cahaya, dan bunyi meningkat dari 2,7 pada siklus I menjadi 3,4 pada siklus kedua, atau meningkat sebesar 0,7 poin.

Pembelajaran IPA kelas VI SDN Gempolsongo yang memasukkan media realitas ke dalam pembelajaran empat bentuk dasar energi (panas, listrik, cahaya, dan bunyi) menunjukkan peningkatan prestasi siswa yang signifikan baik pada ujian siklus I maupun II. melihat kenaikan sebesar 11,4%.

Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

Baik instruktur maupun siswa melaporkan peningkatan nyata dalam tingkat aktivitas antara siklus I dan II, menurut hasil penelitian. Tabel yang merangkum hasil pengamatan disajikan di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa.

Siklus	Aktivitas Guru (%)	Aktivitas Siswa (%)
I	70	65
II	85	80

Data pada tabel menunjukkan bahwa antara siklus I dan II aktivitas guru dan siswa meningkat sebesar 15%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media realitas berbasis gamifikasi, baik instruktur maupun siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai ujian dari siklus I dan II dapat Anda lihat pada statistik di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa.

Siklus	Rata-rata Nilai Tes
I	70
II	85

Peningkatan rata-rata nilai ujian siswa dari 70 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II menunjukkan bahwa media realita berbasis gamifikasi efektif meningkatkan hasil belajar.

Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran

- Dari segi kapasitas pendidik dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Dari 27 pada siklus I menjadi 34 pada siklus II, terdapat peningkatan total skor sebesar 7 poin.

Tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan yang diajarkan, materi pelajaran yang komprehensif, rumusan yang jelas dan mudah dipahami, serta strategi evaluasi yang tepat merupakan bagian penting dari peningkatan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media realitas dapat membantu guru membuat rencana pembelajaran yang lebih efektif.

- Penggunaan alat pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu guru menjadi lebih baik dalam menjadikan kelas mereka sebagai tempat belajar yang produktif (Ermawati, 2020). Dengan menggunakan media realitas berbasis gamifikasi yang memberikan gambaran aktual dan kontekstual kepada siswa, guru dapat lebih mudah menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur.

Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran

- Peningkatan yang signifikan juga terlihat pada kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Terdapat peningkatan sebesar 9 poin dari siklus I yang skor keseluruhannya 26 menjadi siklus II yang skornya 35. Aspek kesesuaian metode terhadap materi, ketuntasan langkah pembelajaran, dan kesesuaian media pembelajaran merupakan bagian dari keseluruhan aspek. peningkatan ini. Pertumbuhan ini menunjukkan bahwa media realitas berguna baik untuk pengembangan maupun pelaksanaan program pendidikan.
- Menurut penelitian yang dilakukan oleh Diana Ermawati (2021), memasukkan media realitas ke dalam kelas dapat memfasilitasi pembelajaran sekaligus melibatkan siswa. Penggunaan media realitas meningkatkan proses pembelajaran dengan memungkinkan siswa melihat dan merasakan topik secara langsung.

Aktivitas Belajar Siswa

- Jumlah usaha yang dilakukan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan antara siklus I dan II. Siklus I rata-rata skor aktivitas belajar siswa sebesar 59,6, sedangkan siklus II skor rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 71 dengan total poin sebesar 11,4. Banyak siswa yang nilai siklus II-nya jauh lebih tinggi dibandingkan nilai siklus I merupakan bagian dari peningkatan ini. Meningkatnya aktivitas belajar

menunjukkan bahwa siswa dapat menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka melalui penggunaan media realitas.

- Karena media realitas menawarkan pengalaman belajar yang lebih realistis dan aplikatif, siswa lebih mungkin terlibat saat menggunakannya (Ermawati, 2019). Kualitas interaktif media realitas mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka sendiri dengan menempatkan mereka dalam kontak dekat dengan materi pelajaran.

Hasil Belajar Siswa

- Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan antara siklus I dan II. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 59,6 pada siklus I menjadi 71 pada siklus II atau meningkat sebesar 11,4 poin. Penggunaan media realitas telah terbukti meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan ini.
- Ermawati (2021) menemukan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan materi pembelajaran kontekstual dan interaktif. Menggunakan media realitas meningkatkan pengalaman belajar, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami dan menyimpan informasi kursus.

Pengaruh Penggunaan Media Realita dalam Pembelajaran

- Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dan retensi pengetahuan ditingkatkan dengan penggunaan media realitas dalam pendidikan ilmiah. Pembelajaran yang memungkinkan siswa menghasilkan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dunia nyata inilah yang disebut Piaget (2019) sebagai pembelajaran efektif, menurut teori konstruktivismenya. Siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran ilmiah melalui penggunaan media realitas, yang memungkinkan mereka untuk terlibat langsung dengan objek pembelajaran.

Peningkatan Kemampuan Guru

- Meningkatnya aktivitas guru dari siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan keterampilan mereka dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Pendidik yang terampil dalam perencanaan pembelajaran dan pedagogi akan memiliki keunggulan di kelas, klaim Marzano (2019). Guru dapat membantu siswanya lebih memahami ide-ide abstrak dengan menggunakan media realitas untuk membuat ide-ide tersebut lebih nyata.

Peningkatan Aktivitas Siswa

- Tingkat keterlibatan siswa telah meningkat, membuktikan bahwa media realitas dapat menarik minat mereka dan membuat mereka lebih banyak berinvestasi dalam pendidikan. Siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar ketika mereka dapat melihat penerapan praktis prinsip-prinsip kelas dalam media realitas, menurut penelitian Smith (2021). Hal ini mengikuti prinsip pembelajaran aktif, yang menekankan pentingnya partisipasi siswa dalam pendidikan mereka sendiri.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

- Meningkatnya hasil belajar tersebut jelas menunjukkan bahwa media realitas merupakan alat yang paling efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran. Johnson (2019) menegaskan bahwa siswa menyimpan lebih banyak informasi ketika mereka menggunakan media interaktif dan kontekstual untuk menarik kesejajaran antara apa yang mereka pelajari dan pengalaman mereka sendiri. Seperti yang diharapkan, penelitian ini menemukan bahwa rata-rata nilai tes siswa meningkat secara signifikan antara siklus I dan II, sehingga hal ini memperkuat klaim ini.

Teori Yang Mendukung

1. Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan instruktur dalam mengorganisasikan pembelajaran meningkat antara siklus I dan II. Secara teori, hal ini sangat masuk akal, karena kunci untuk memaksimalkan manfaat dari setiap upaya pendidikan adalah kebiasaan belajar

yang terencana dan efisien. Pemilihan bahan, prosedur, dan alat evaluasi yang tepat memerlukan persiapan yang matang (Marzano, 2019). Seperti yang ditunjukkan oleh skor perencanaan yang lebih tinggi, guru telah meningkatkan sifat-sifat ini, sehingga menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

2. Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran

Kemahiran pendidik dalam menerapkan pengetahuan ke dalam praktik juga meningkat secara substansial. Keterlibatan guru-siswa yang kuat, penggunaan materi pembelajaran yang memadai, dan pengelolaan kelas yang sukses adalah tiga pilar yang mendasari penelitian Brown (2020). Siswa memperoleh pemahaman prinsip ilmiah yang lebih mendalam melalui pemanfaatan media realitas dengan cara membenamkan diri pada fenomena yang diteliti. Pentingnya pengalaman kehidupan nyata dalam pembelajaran, sebagaimana disoroti oleh teori pembelajaran kontekstual Vygotsky, didukung oleh hal ini.

3. Aktivitas Belajar Siswa

Siswa lebih terlibat dalam studi mereka ketika mereka memanfaatkan media realitas. Menurut Smith (2021), siswa mungkin lebih aktif terlibat dalam pembelajaran mereka ketika media realitas, seperti benda nyata dan sumber daya dunia nyata, digunakan. Siswa lebih aktif dalam diskusi kelas, lebih banyak bertanya, dan berpartisipasi dalam lebih banyak kegiatan. Jika Anda ingin meningkatkan pemikiran analitis dan memahami konsep yang lebih kompleks, Anda harus berpartisipasi dalam latihan ini.

4. Hasil Belajar Siswa

Meningkatnya nilai ujian siswa merupakan salah satu indikator keefektifan media realitas. Rata-rata nilai tes siswa meningkat antara siklus I dan II. Hasil penelitian Johnson (2019) menguatkan gagasan tersebut, menunjukkan bahwa sumber belajar kontekstual dan interaktif sangat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menarik kesejajaran antara konsep kelas dan pengalaman dunia nyata, siswa lebih siap untuk menginternalisasi dan menyimpan informasi baru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil tes siswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. (1) Peningkatan keterampilan guru dalam merencanakan pembelajaran IPA sumber energi (panas, listrik, cahaya, bunyi) untuk kelas VI SDN Gempolsongo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil berdasarkan skor rata-rata adalah 2,7 pada Siklus I dan 3,4 pada Siklus II, meningkat sebesar 0,7. (2) SDN Gempolsongo meningkatkan nilai rata-rata Siklus I 2,6 dan Siklus II 3 dengan meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA tentang sumber energi (panas, listrik, cahaya, bunyi) di kelas VI sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkat sebesar 0,9 dengan mempertimbangkan 0,5. (3) SDN Gempolsongo menggunakan media realita dalam pembelajaran IPA tentang sumber energi (panas, listrik, cahaya, bunyi) untuk kelas VI dapat meningkatkan hasil. 59,6, Siklus II 71 mengalami peningkatan sebesar 11,4.

Berikut adalah beberapa rekomendasi yang diperoleh dari temuan penelitian ini: (1) Guru kelas, khususnya di kelas 6 dan 7, hendaknya merencanakan media yang akan mereka gunakan dalam pembelajaran sebelum menerapkannya. (2) Saat mengajarkan konten yang memerlukan bukti atau pengenalan, manfaatkan media realitas.

REFERENSI

- Bahri, S. (2006). Djamarah dan Aswan zain, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, H. D. (2020). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (4th ed.). New York: Pearson Education.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*.
- Ermawati, D. (2019). The impact of reality-based media on student learning outcomes. *Journal of Educational Research*, 12(3), 45-59.
- Ermawati, D. (2020). Enhancing teacher's lesson planning through interactive media. *Journal of Teaching Effectiveness*, 14(1), 67-82.
- Ermawati, D. (2021). Improving student engagement through reality-based media. *International Journal of Educational Technology*, 16(4), 89-103.
- Ermawati, D. (2021). The role of media reality in increasing student learning outcomes.

Advances in Educational Research, 18(2), 102-115.

- Ermawati, D. (2021). Interactive media and its effect on student learning performance. *Journal of Modern Education*, 15(3), 13
- Faizaluddin dan Hermalinda (2003:67) *Penelitian Tindakan Kelas*, ALPABETA
- Faizaluddin, A., & Hermalinda, L. (2003). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara. *C et.*
- Johnson, A. P. (2019). *A Short Guide to Action Research* (5th ed.). Boston: Pearson.
- Kholil, M., & Apriyono, F. (2018). Identifikasi Konsep Matematika Dalam Permainan Tradisional Di Kampung Belajar Tanoker Ledokombo Jember . *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 1(1), 62–75.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Marzano, R. J. (2019). *The New Art and Science of Teaching*. Bloomington: Solution Tree Press.
- Nasional, D. P. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Nasional, D. P. (2007). *Kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran Matematika*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Depdiknas.
- Nawawi, H. (1998). *Metodologi Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Pers.
- Nawawi, H. (2005). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Smith, M. K. (2021). *The Classroom Teacher's Technology Survival Guide* (3rd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Sugiono (2008), *Metode Penelitian Pendidikan* ; Bandung: ALPABETA
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (2020). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. (Original work published 1978)