



PENGARUH MODEL *BAMBOO DANCING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF IPA SISWA KELAS V SD

Baskoro¹, Eka Murdani², Sumarli³

^{1,2,3}Program Studi Guru Sekolah Dasar, ISBI Singkawang

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 9 Mei 2025
Revisi: 1 Juni 2025
Diterima: 5 Juni 2025
Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:
Bamboo dancing model,
wordwall media, cognitive
learning outcomes

Kata Kunci:
Model bamboo dancing, media
wordwall, hasil belajar kognitif

DOI:
10.31932/jpdp.v11i2.4745

Surel Korespondensi:
baskoroabas11@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the effect of the Bamboo Dancing learning model assisted by Wordwall media on the cognitive learning outcomes of fifth-grade students. This research employed a quantitative experimental method with a quasi-experimental design. The population consisted of all fifth-grade students, totaling 42 students, and the sample was determined using a saturated sampling technique. Data were collected using test and non-test techniques. The test instrument was an essay-type cognitive learning outcome test consisting of five questions on the "food chain" topic, while the non-test instrument was a student activity observation sheet. Data were analyzed using the independent sample t-test, effect size calculation, and percentage of student activity. The results showed that: (1) there was a significant difference in students' cognitive learning outcomes between the class using the Bamboo Dancing model assisted by Wordwall and the class using direct instruction, with a significance value (2-tailed) of $0.002 < 0.05$; (2) the Bamboo Dancing model assisted by Wordwall had a strong effect on students' cognitive learning outcomes, with an effect size of 1.035 (high category); and (3) student activity during learning reached 82.14%, categorized as very active. Therefore, it can be concluded that the Bamboo Dancing model assisted by Wordwall positively influences students' cognitive science learning outcomes in fifth grade.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model Bamboo Dancing berbantuan media Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian ini berupa Quasi Eksperimental design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 42 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Instrumen tes berupa lembar tes hasil belajar ranah kognitif dengan bentuk uraian (essay) yang berjumlah 5 soal pada materi memakan dan dimakan. Instrumen non tes berupa lembar pengamatan aktivitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan uji Independent sampel t-test, effect size dan persentase aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) adanya perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran Bamboo Dancing berbantuan media Wordwall dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan Nilai Sig (-2 tailed) $0,002 < 0,05$; (2) model pembelajaran Bamboo Dancing berbantuan media Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V sebesar 1,035 kriteria tinggi; (3) aktivitas siswa pada pembelajaran Bamboo Dancing berbantuan media Wordwall sebesar 82,14% kategori sangat aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Bamboo Dancing berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas V SD.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Ilmu Pengtahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan

Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa.

Ruang lingkup IPA berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang ada dilingkungan sekitar, mulai dari fenomena alam sampai terbentuknya suatu benda (Sari & Sumarli, 2019). Ilmu pengetahuan alam di SD dapat dijadikan sarana bagi siswa untuk mengenal dirinya dan alam sekitar, serta peluang pengembeangan untuk menerapkannya dalam et al., 2024a). Adapun Menurut Utarasih et al., (2018), mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, sebab mata pelajaran IPA dapat melatih siswa berfikir logis, rasional, kritis dan kreatif atau berfikir secara ilmiah. Pendidikan IPA juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian dan perkembangan intelektual siswa. Menurut UU tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 bahwa kurikulum Pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPA. Hakikat IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala dalam suatu proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan menghasilkan produk ilmiah (konsep,

prinsip dan teori) yang berlaku secara universal (Pratama & Widodo, 2023).

Menurut Bloom (Edyyanto, 2019) Pembelajaran IPA memiliki tujuan dalam memberikan pengetahuan (kognitif) sebagai dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan hasil belajar guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan (Setyowati, et al., 2019). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Murdani et al., (2024b) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan Dalam hal ini pembelajaran IPA memberikan pengetahuan sehingga terdapat hasil belajar kognitif dalam suatu penilaian. Kemampuan kognitif merupakan suatu aspek yang penting bagi anak,

dengan aspek tersebut anak mampu mengembangkan daya presepsinya berdasarkan apa yang dia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh. Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Sejalan dengan ungakapan Ramadhan et al., (2017), bahwasanya hasil belajar kognitif menjadi poin yang sangat penting. Hal ini karena hasil belajar meliputi tentang aspek pengetahuan dan keterampilan berfikir. Setiap peserta didik perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil prariset yang dilakukan di SDN 91 Singkawang pada hari kamis, 27 maret 2024 diperoleh hasil nilai sumatif akhir semester 1, yang mana hasil belajar kognitif IPA masih rendah. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar dan ada beberapa siswa yang masih kurang paham memahami materi pembelajaran. Adapun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang di tetapkan pada mata pelajaran IPA adalah 60. Sesuai

dengan hasil sumatif akhir IPA semester 1 tahun ajaran 2023/2024 kelas IVA, diperoleh data hanya 7 dari 21 siswa yang nilai nya diatas KKTP, dengan rata-rata nilai 27.3 dan kelas IV B terdapat 5 dari 21 siswa dengan rata-rata nilai 51. 3. Berdasarkan data tersebut terdapat 16 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP. yang mana hasil peroleh data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar ranah kognitif masih tergolong rendah dalam mata pelajaran IPA.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, yang mana dalam melaksanakan pembelajaran IPA masih menggunakan model pembelajaran langsung, yaitu model pembelajaran yang lebih berpusat kepada guru, lebih banyak menerangkan materi pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar kognitif siswa menjadi rendah. Selain itu, di dalam kegiatan pembelajaran guru kurang memanfaatkan beberapa media pembelajaran. yang mana media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas buku ajar.

Untuk meningkatkan hasil belajar IPA diperlukan model

pembelajaran yang tepat sehingga membuat siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran serta dapat membuat siswa merasa tertarik dan senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan adalah model pembelajaran *Bamboo Dancing* atau disebut dengan tarian bambu.

Menurut Novela, et al., dalam Marzuki & Umam (2023), model *Bamboo Dancing* merupakan model pembelajaran yang mana siswa belajar dan saling berhadap-hadapan seperti layaknya dua potong bambu pada tari bambu Philipina, sehingga terjadinya kerja sama antar siswa satu dengan siswa yang lain guna untuk saling bertukar informasi dengan pasangan yang ada pada hadapannya. Namun disini siswa tidak hanya diam tapi siswa diminta untuk berputar seperti arah jarum jam dalam waktu singkat dan teratur, agar mereka dapat saling membantu dan berdiskusi bersama-sama dalam menentukan jawaban serta menyelesaikan masalah. Menurut Moko (2022), model pembelajaran *Bamboo Dancing* memiliki kelebihan sebagai berikut, (1) siswa dapat

bertukar pengalaman satu sama lain dalam proses pembelajaran, (2) meningkatkan kerja sama antar siswa, (3) meningkatkan toleransi di kalangan siswa.

Tidak hanya model pembelajaran yang menjadi aspek terpenting tetapi media pembelajaran juga merupakan bagian terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan hasil belajar dan juga aktivitas siswa ialah media *Wordwall*. Media *Wordwall* adalah aplikasi website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran ataupun menjadi sumber belajar. *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan templet seperti kuis, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, pencairan kata, dan mengelompokkan (Syamsu, et al., 2023). Menurut Permana & Kasriman (2022), media *Wordwall* memiliki kelebihan yang mana media ini dapat memberikan sistem pembelajaran yang signifikan serta mudah digunakan khususnya pada tempat dan waktu, media ini juga menyediakan templet yang menarik yang dapat meningkatkan ataupun

memusatkan perhatian siswa pada materi yang di ajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Supriyanti (2016), menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD setelah diterapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing*. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Putri, et al., (2019) juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa setelah diterapkan model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Name Card*. Berdasarkan penelitian terdahulu terkait pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* terhadap hasil belajar IPA SD, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “Pengaruh Model *Bamboo Dancing* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif IPA Siswa Kelas V SD.”

Oleh karena itu penelitian ini dilakukan bertujuan untuk (1) mendeskripsikan perbedaan hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas V SD antara kelas yang menggunakan mode *Bamboo Dancing* berbantuan Media *Wordwall* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung; (2) Mendeskripsikan seberapa tinggi pengaruh model

Bamboo Dancing berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas V SD; (3) Mendeskripsikan aktivitas siswa setelah diterapkan model *Bamboo Dancing* berbantuan Media *Wordwall* pada pembelajaran IPA kelas V SD.

Metode

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Eksperimen (Quasi Experimental Design). Bentuk dari Quasi Experimental Design yang di pilih dalam penelitian ini adalah *Post-test only Design with Nonequivalent*. Penelitian ini dilakukan di SDN 91 Singkawang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari dua kelas dan berjumlah 42 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah teknik tes yang berupa soal esai yang berjumlah 5 soal dan teknik non-tes berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Independent sampel t-test untuk melihat perbedaan hasil belajar dan uji effect size untuk melihat seberapa besar pengaruh model model *Bamboo*

Dancing berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas 5 dan untuk melihat aktivitas siswa menggunakan analisis persentase deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 91 Singkawang yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol untuk kelas V A sedangkan kelas Eksperimen untuk kelas V B. kelas Eksperimen menggunakan model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Setelah dilakukan

penelitian, peneliti memberikan soal Post-test yang terdiri dari 5 soal dan diisi oleh kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar peneliti menggunakan Independent sampel t-test, sebelum masuk ke uji t tersebut peneliti terlebih dahulu menggunakan uji prasyarat yaitu normalitas dan juga homogenitas.

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini untuk melihat apakah skor post-test yang diberikan berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan SPSS 2.7 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. uji Normalitas Data

| | Tests of Normality | | | | | |
|-------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| <u>eskperimen</u> | 0,179 | 21 | 0,079 | 0,924 | 21 | 0,104 |
| <u>kontrol</u> | 0,142 | 21 | .200* | 0,944 | 21 | 0,265 |

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 1 diketahui hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas Eksperimen dengan jumlah 21 Siswa di dapatkan nilai signifikansi sebesar 0,104 dan kelas Kontrol

dengan jumlah 21 Siswa di dapatkan nilai signifikansi sebesar 0,265. Adapun dasar pengambilan keputusan dari uji Normalitas ini ialah apabila nilai Signifikansi > 0,05 maka data dapat

dikatakan berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan tersebut nilai untuk kelas eksperimen $0,104 > 0,05$ yang berarti untuk kelas eksperimen berdistribusi normal sedangkan hasil uji normalitas data untuk kelas kontrol ialah $0,265 > 0,05$ yang berarti untuk

kelas kontrol juga berdistribusi normal. Jika kedua data sudah berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas data. Adapun hasil perhitungan uji Homogenitas data pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji homogenitas data

| | | Tests of Homogeneity of Variances | | | |
|----------|--------------------------------------|-----------------------------------|-----|--------|-------|
| | | Levene | | | |
| | | Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| posttest | Based on Mean | 1,808 | 1 | 40 | 0,186 |
| | Based on Median | 1,746 | 1 | 40 | 0,194 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1,746 | 1 | 39,940 | 0,194 |
| | Based on trimmed mean | 1,746 | 1 | 40 | 0,194 |

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai signifikansi dari uji homogen ialah 0,186 adapun dasar pengambilan keputusan dari uji homogenitas apabila nilai signifikansi $> 0,05$ dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya nilai signifikansi dari uji homogen ialah $0,186 > 0,05$ yang mana hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan juga kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau homogen. Setelah diketahui data yang di uji sudah berdistribusi normal dan juga homogen langkah selanjutnya yang akan dilakukan ialah uji t dua sampel untuk mengetahui

apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan uji normalitas dan juga homogenitas diperoleh mengenai data post-test kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan juga homogen. Maka selanjutnya akan digunakan uji hipotesis kesamarataan kedua kelas menggunakan uji T dua sampel. Adapun hasil perhitungan yang telah dilakukan pada SPSS 2.7 dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Independent Samples Test
Levene's Test for Equality of Variances

| | | t-test for Equality of Means | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | |
|-------------------|-----------------------------|------------------------------|-------|-------|--------|-----------------|---|-----------------------|-------|-------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper |
| hasil belajar IPA | Equal variances assumed | 1,808 | 0,186 | 3,354 | 40 | 0,002 | 1,857 | 0,554 | 0,738 | 2,976 |
| | Equal variances not assumed | | | 3,354 | 38,332 | 0,002 | 1,857 | 0,554 | 0,737 | 2,978 |

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,002 dan nilai T_{hitung} sebesar 3,354. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji t ini ialah apabila Nilai Sig (-2 tailed) < 0,05 dan juga apabila nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung. Pada hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Nilai Sig (-2 tailed) 0,002 < 0,05 dan juga $t_{hitung} > t_{tabel}$, 3,354 > 2,021. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung.

Terdapatnya perbedaan hasil belajar dikarenakan Pada kelas eksperimen diberikan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* yang merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dalam kegiatan pembelajaran tersebut siswa bekerja sama dan saling bertukar informasi yang mereka ketahui yang memungkinkan siswa dapat mendapatkan informasi informasi dari teman kelompoknya mengenai materi memakan dan dimakan. Dalam menciptakan model pembelajran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* tentunya harus mengikuti langkah-langkah yang ada. Hal ini sejalan dengan pernyataan Moko (2022), yang mana model *Bamboo Dancing* ini menekankan keaktifan siswa dengan mendorong partisipasi

mereka melalui diskusi kelompok untuk saling memotivasi dan memberikan pemahaman dalam materi pembelajaran untuk hasil belajar yang maksimal. Sejalan dengan Dewanyani (2017), juga yang menunjukkan model pembelajaran *Bamboo Dancing* mempunyai keunggulan yang mana siswa dapat berbagi informasi dengan berbagai pasangan dalam waktu singkat dan terstruktur, memberi mereka banyak kesempatan untuk memproses informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Model *Bamboo Dancing* ini digunakan berbantuan media *Wordwall* yang dapat membantu peserta didik

memahami suatu soal dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga tidak menimbulkan kebosanan saat kegiatan pembelajarann berlangsung.

Setelah dilakukan uji t diperoleh data bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran langsung. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan menggunakan uji Effect Size (ES) pada SPSS 2.7. Adapun hasil uji Effect size dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi uji effect Size

| | | Independent Samples Effect Sizes | | | | |
|---------------|--------------------|----------------------------------|----------------|-------------------------|-------|--|
| | | Standardizer ^a | Point Estimate | 95% Confidence Interval | | |
| | | | | Lower | Upper | |
| hasil belajar | Cohen's d | 1,794 | 1,035 | 0,384 | 1,675 | |
| IPA | Hedges' correction | 1,829 | 1,016 | 0,376 | 1,644 | |
| | Glass's delta | 1,972 | 0,942 | 0,261 | 1,603 | |

Berdasarkan Tabel 4 tersebut di dapatkan hasil uji Effect Size yang berupa nilai Cohen's d pada point Estimate sebesar 1,035 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa kriteria untuk effect size ialah tinggi. Hasil perhitungn effect size tinggi

karena diberikan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* sehingga membuat siswa memiliki pengalaman belajar secara langsung selama proses pembelajaran yang membuat siswa aktif. Hal ini terlihat dengan adanya interaksi

antara peneliti dengan siswa maupun siswa dengan siswa yang mempermudah siswa mengingat dan memahami materi makanan dan dimakan.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing*. Model pembelajaran ini diharapkan mampu memotivasi siswa dan mengondisikan siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses tanya jawab baik individu maupun kelompok atas dasar kemampuan dan keyakinan sendiri serta dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Surumaha & murnihati, 2020). Hal tersebut ditersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kastia et al., (2018) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Bamboo Dancing* terhadap hasil belajar khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Selanjutnya dilakukan analisis terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada saat

menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall*. Adapun indikator yang digunakan dalam lembar pengamatan ini ialah terdapat tujuh indikator yaitu Oral activities, mental activities, visual activities, listening activities, writing activities, motor activities dan Emotional activities. Dalam mengisi lembar aktivitas ini dibantu oleh 2 orang pengamat mengaati setiap indikator aktivitas yang terdapat pada setiap siswa apabila terdapat indikator yang muncul pada siswa maka pengamat akan memberikan 1 turus pada setiap indikator yang muncul. Adapun hasil perhitungan persentase aktivitas siswa sesuai indikator yang di sajikan pada Tabel 5.

Pada Tabel 5., persentase aktivitas siswa pada saat diterapkan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* menunjukkan bahwa siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Adapun Rata-rata rekapitulasi persentase aktivitas siswa mencapai 82,14% dengan kategori sangat aktif.

Aktivitas belajar siswa memiliki rata-rata yang berbeda yang mana rata-rata belajar siswa pada indikator

oral activities 85,71%, Mental activities 95,28% dan 100%, writing activities 80,95% dan 38,09%, Visual activities 52,38% dan 80,95% serta emotio activities 90,47% dan 100%, motor activities 76,19% dan 85,71%. activities 100%, Listening activities

Tabel 5. Persentase Lembar Observasi Aktivitas Siswa

| No | Indikator | No pernyataan | Persentase | Kriteria |
|-----------------------------|----------------------|---------------|------------|--------------|
| 1 | Oral activities | 4a | 85,7143 % | Sangat aktif |
| 2 | Mental activities | 4c | 80,9524% | Aktif |
| | | 5c | 38,095238% | Kurang aktif |
| 3 | Visual activities | 1a | 90,4762% | Sangat aktif |
| | | 3a | 100% | Sangat aktif |
| 4 | Motor activities | 2a | 100% | Sangat aktif |
| 5 | Listening activities | 4b | 95,2381% | Sangat aktif |
| | | 5a | 100% | Sangat aktif |
| 6 | Writing activities | 1b | 52,381% | Cukup aktif |
| | | 4e | 80,9524% | Aktif |
| 7 | Emotional activities | 4d | 76,1905% | Aktif |
| | | 5b | 85,7143% | Sangat aktif |
| Rata-rata Persentase | | | 82,14 | Sangat aktif |

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dinyatakan bahwa pengaruh model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* secara keseluruhan dapat memberikan pengaruh pada aktivitas belajar siswa yang berada pada kategori sangat aktif. Aktivitas belajar siswa termasuk kedalam kategori sangat aktif dikarenakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dapat mendorong peserta didik aktif saling bertukar pengalaman, pikiran dan informasi antar peserta didik dorongan tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan (Sofiasyari & Yulianto, 2023). Tidak hanya model

Bamboo Dancing yang menjadikan siswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran adapun faktor lain yang memberikan pengaruh yakni adanya media *Wordwall* yang membantu keberjalan setiap sintaks dari model yang digunakan. Yang mana media ini didesain untuk meningkatkan kelompok belajar serta dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya dan juga aktivitas penggunaanya sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Wagstaf (Turohmah, et al., 2022).

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Secara khusus disimpulkan bahwa (1) terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa kelas V SD dengan hasil Sig. (-2 tailed) 0,002 < 0,05. (2) Model pembelajaran *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa dengan hasil uji effect size yaitu, 1,035 dengan kriteria tinggi. (3) Aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model *Bamboo Dancing* berbantuan media *Wordwall* sebesar 82,14% yang berada pada kategori sangat aktif.

Daftar Pustaka

Dewayani, E. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif

Bamboo Dancing (tari bambu) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan teks faktual ilmiah di kelas xii mipa 2 sma negeri 2 Pekanbaru. *PEKA*, 5(2), 161-171.

Edyyanto, R. (2019). Peningkatan kerjasama dan hasil belajar kognitif mata pelajaran ipa dengan metode outdoor study. *Basic education*, 8(8), 786-794.

Kastia, L., Sahputra, R., & Saputra, E. F. H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Vi Sdn 11 Nanga Pinoh. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 17-23.

Moko, S. N. A. (2022, January). Penerapan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. In prosiding seminar nasional pendidikan dasar.

Murdani, E., Sumarli, S., Utama, E. G., & Hidayat, H. (2024a). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Ipa Siswa. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 6(4), 1583-1593.

Murdani, E., Febriandi, W., Utama, E. G., & Yanti, L. (2024b). Pengaruh Model Ctl Terhadap Hasil Belajar Siswa Ipa Kelas V Sdn 24 Singkawang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5968-5977.

- Novela, M., Bahar, A. & Amir, H. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Index Card Match Dan Bamboo Dancing. *Alotrop* 1 (2): 126.
- Pratama, D. F., & Widodo, A. (2023). Pengaruh model cakrainventory terhadap pemahaman hakikat sains aspek empiris Siswa Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 181-187.
- Putri, C. M., Ysh, A. S., & Azizah, M. (2019). Implementasi Model *Bamboo Dancing* Berbantu Media Name Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 3(4), 316-323.
- Ramadhan, F., Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2017). Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui model pembelajaran Biologi Remap STAD. *Jurnal Pendidikan: teori, penelitian, dan pengembangan*, 2(5), 610-615.
- Sari, P. M., & Sumarli, S. (2019). Optimalisasi pemahaman konsep belajar IPA siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran inkuiri dengan metode gallery walk (sebuah studi literatur). *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 69-76
- Sarumaha, Murnihati. "Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Terhadap Kreativitas Siswa." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 4.1 (2020): 15-37.
- Setyowati, R., Sumarli, S., & Nurdiah, N. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 3 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 4(2), 123-128.
- Sofiasyari, I., & Yuliyanto, A. (2023). Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Penerapan Model *Bamboo Dancing*. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 747-761.
- Supriyanti, M. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v dalam mata pelajaran ipa SDN 3 sesela tahun ajaran 2015/2016 (doctoral dissertation, universitas mataram).
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13-19.
- Utariasih, L. J., Jampel, I. N., & Murda, I. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Bermediakan Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Journal of Education Technology*, 2(3), 120-127.