

PENGARUH MODEL TASC (THINKING ACTIVELY IN A SOCIAL CONTEXT) BERBANTU MEDIA TREASURE HUNT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Rinrin Riani¹, Oman Suryaman²
Universitas Muhammadiyah Kuningan^{1,2}
Email : Rynriany22@gmail.com

Corresponding author:

Rinrin riani

Universitas Muhammadiyah Kuningan

Email : Rynriany22@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian eksperimen desain penelitian one group pretest posttest design. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar IPS berupa Pretest dan Posttest. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil yang diperoleh nilai rata-rata hasil pretest 65 dan nilai presentase 22,2% berada pada kategori sedang, sedangkan rata-rata hasil posttest 85 dan nilai presentase 66,7% berada pada kategori baik. Kemudian berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai thitung (7,767) lebih besar (>) dari ttabel(-5,096) dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Model TASC (Thinking Actively In a Social Context) berbantu Media Treasure Hunt berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya.

Kata kunci: Model TASC, Media Treasure Hunt, Hasil Belajar

Abstract: This research is an experimental research design one group pretest posttest design. The subjects in this study were fifth grade students of SDN Sukamaju, Pagerageung District, Tasikmalaya Regency. The research data were obtained by giving a social studies learning outcome test in the form of a Pretest and Posttest. The data analysis technique used was the inferential statistical analysis technique. Based on the results obtained, the average pretest result value of 65 and the percentage value of 22.2% were in the moderate category, while the average posttest result of 85 and the percentage value of 66.7% were in the good category. Then based on the results of the inferential statistical analysis, the t-count value (7.767) was greater (>) than t-table (-5.096) thus Ho was rejected and Ha was accepted. It can be concluded that the TASC (Thinking Actively In a Social Context) Model assisted by Treasure Hunt Media has an effect on the social studies learning outcomes of fifth grade students of SDN Sukamaju, Pagerageung District, Tasikmalaya Regency.

Keywords: TASC Model, Treasure Hunt Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara Indonesia, maka dari itu pendidikan merupakan alat yang dirancang untuk membantu masyarakat membebaskan diri dari kebodohan dan keterbelakangan, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan jasmani dan rohani, melalui pendidikan manusia dapat menyadari dari titik terlemah dalam kehidupan. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha kebudayaan yang berusaha mengarahkan kemajuan hidup anak didik melalui pembinaan perkembangan jasmani dan rohani. Akibatnya, kecenderungan alami mereka dan lingkungan mereka akan membawa mereka menuju kemajuan dalam hidup. Pendidikan berlangsung di tiga lingkungan yang disebut “Tri Pendidikan”, lingkungan tersebut adalah 1)lingkungan keluarga, 2)lingkungan sekolah, dan 3)lingkungan masyarakat”. (Tarigan et al., 2022)

Adapun tujuan pendidikan sesuai UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Ikhwan, 2015). Tujuan yang diharapkan ini sulit dicapai apabila siswa dianggap sebagai objek pembelajaran dengan kegiatan yang mengutamakan pembentukan intelektual dan melatih mereka menjadi insan yang kreatif, mandiri, demokratis serta bertanggung jawab, salah satu cara agar tujuan pendidikan bisa terlaksana dengan baik salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran ketika proses belajar mengajar dikelas.

Model pembelajaran menurut Permendikbud no. 103 tahun 2014 merupakan suatu kerangka konseptual yang menyusun pembelajaran dengan urutan logis dan pengaturan. Model pembelajaran sebagai deksripsi lingkungan pembelajaran yang mengajarkan siswa dapat berinteraksi dan belajar. Berdasarkan beberapa uraian model pembelajaran dapat diartikan juga menjadi pola pembelajaran yang tersusun atas kerangka terkonsep dan digunakan guru secara kontekstual dengan mempertimbangkan karakteristik siswa juga lingkungan sekolah dengan tujuan khusus yang dirumuskan. Penggunaannya dapat disesuaikan dengan materi ataupun tujuan yang ingin dicapai pada akhir pembelajaran sesuai dengan keadaan lingkungan.

Salah satunya menggunakan model TASC (Thinking Actively In a Social Context) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Belle Wallace. Belle Wallace mengungkapkan bahwa TASC bersifat universal, artinya bisa digunakan untuk beragam pembelajaran, membantu proses pemecahan masalah, serta merangsang keterampilan berpikir (Wallace, 2008). TASC didasarkan pada kemampuan otak menerima dan meneruskan rangsangan melalui sistem syaraf yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran dan Belle Wallace mengungkapkan TASC lahir dari tiga tokoh besar dalam teori belajar yaitu Sternberg, Vygotsky, dan Bandura (Munandar, 2018). Melalui Model TASC, siswa diajarkan bagaimana menganalisis dan membangun ide-ide kreatif dalam menyelesaikan masalah disekitar siswa (Hamimah et al., 2019). Salah satu permasalahan yang paling dekat dengan siswa adalah permasalahan lingkungan seperti yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa guru yang kreatif adalah guru yang pandai membahasakan pengetahuan sehingga mudah dipahami siswa melalui interaksi dua arah. Guru tersebut juga memfasilitasi siswa agar saling bertukar pikiran mengenai apa yang mereka pahami atas pengalaman yang mereka peroleh secara individual. Dalam hal ini siswa diberi hak dan kebebasan berpikir dan mengungkapkan pendapatnya. Hal terpenting yaitu bagaimana seorang guru bisa menjadi mediator terbaik bagi siswa (Haryandi, 2015).

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada 15 Januari 2024 diperoleh informasi bahwa pembelajaran di SDN Sukamaju masih perlu ditingkatkan. Peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas selama proses pembelajaran bahwa rendahnya hasil belajar IPS siswa tidak memperhatikan, dan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah menggunakan metode yang bervariasi tetapi tidak diselingi media pembelajaran yang ada. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi IPS masih rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukamaju

yang masih rendah, hal ini diakibatkan pada saat proses pembelajaran siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi dikelas, kurangnya interaksi antara siswa dan guru sehingga menjadikan siswa menjadi pasif. Rendahnya hasil belajar siswa juga dikarenakan guru yang masih mengajar dengan satu arah dalam mengajar dikelas dan menggunakan model pembelajaran yang sering digunakan. Selain itu, tidak diselingi media pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian siswa. Hal ini yang membuat siswa menjadi cenderung pasif yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut rendahnya hasil belajar salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran dan media yang digunakan guru. Berkenaan dengan hal ini, salah satu model yang dapat diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS adalah model TASC dengan bantuan media treasure hunt dengan tujuan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan masalah secara bersama agar hasil belajar siswa meningkat dari KKM yang diterapkan.

Model TASC dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan karena pembelajarannya. Untuk itu, pemilihan media Treasure Hunt diharapkan bisa menjadi pemicu siswa untuk meningkatkan serta mudah memahami dalam belajar dengan aktif dan menyenangkan. Selain itu juga diharapkan mampu membantu pendidik menyampaikan materi dalam proses belajar (Chusna et al., 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian kuantitatif dapat dianggap sebagai metode yang memenuhi syarat keilmiah. Adapun subjek yang diteliti ialah semua siswa kelas V SDN Sukamaju dengan jumlah siswa sebanyak 27. Penelitian ini berlangsung pada tanggal 20 Mei sampai dengan tanggal 22 Juni 2024 pada semester II (Genap) Tahun Ajaran 2023/2024. bertempat di SDN Sukamaju Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner atau angket. Kemudian akan di analisis menggunakan teknik analisis data yaitu uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, uji normalitas, uji homogenitas dan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari pre-test, nilai rata-rata hasil belajar siswa 22,2% dan 18,5% dengan dicapai oleh 1 siswa, menyumbang 3.7% dari total siswa untuk setiap nilai. Nilai 45 dan 50 masing-masing dicapai oleh 2 siswa, masing-masing menyumbang 7.4% dari total. Nilai 55 dicapai oleh 3 siswa, menyumbang 11.1% dari total, dan hingga titik ini, 37% siswa memiliki nilai 55 atau lebih rendah. Nilai 60 dicapai oleh 2 siswa, dengan kumulatif persentase mencapai 44.4%. Nilai 65 merupakan nilai yang paling sering muncul, dicapai oleh 6 siswa (22.2% dari total siswa). Nilai 70 dicapai oleh 3 siswa, menyumbang 11.1%, dan hingga titik ini kumulatif persentase mencapai 77.8%. Nilai 75 dicapai oleh 5 siswa, menyumbang 18.5% dari total, dengan kumulatif persentase hingga 96.3%. Nilai 85 dicapai oleh 1 siswa, menyumbang 3.7%, dan mengakhiri kumulatif

persentase menjadi 100%. Mayoritas siswa memiliki nilai dalam interval 65 (22.2%) dan 75 (18.5%). Hanya sedikit siswa yang memiliki nilai sangat rendah (30, 35, 40) atau sangat tinggi (85).

Melalui dari hasil presentase ketuntasan dari hasil belajar diperoleh siswa tidak tuntas sebanyak 20 orang dan 7 orang dalam kategori tuntas. Maka, dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid sebelum diterapkan model TASC berbantu media treasure hunt tergolong sangat rendah dari standar ketuntasan klasikal 75%. Selanjutnya, hasil rata-rata post-test adalah 85 jadi hasil belajar siswa setelah diterapkan model TASC berbantu media treasure hunt mempunyai hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan sebelum penerapan model TASC berbantu media treasure hunt. Selain itu, presentasi kategori hasil belajar pembelajaran IPS murid juga meningkat yakni nilai 70 hanya muncul sekali, menyumbang 3.7% dari total. Nilai 75 muncul 6 kali, menyumbang 22.2% dari total, dan jika digabungkan dengan nilai 70 persentase kumulatif menjadi 25.9%. Nilai 80 muncul 5 kali, menyumbang 18.5% dari total, dan meningkatkan kumulatif persentase hingga 44.4%. Nilai 85 juga muncul 6 kali, sehingga kumulatif persentase naik menjadi 66.7%. Nilai 90 dan 95 masing-masing muncul 4 kali, dengan masing-masing menyumbang 14.8%, sehingga kumulatif persentasenya berturut-turut menjadi 81.5% dan 96.3%. Nilai 100 muncul sekali, menyumbang 3.7%, dan mengakhiri kumulatif persentase menjadi 100%. Total dari semua persentase di kolom "Percent" dan "Valid Percent" adalah 100%, yang menunjukkan bahwa data lengkap tanpa ada yang hilang. Tabel ini memberikan gambaran lengkap tentang distribusi nilai dalam dataset, membantu dalam memahami bagaimana nilai-nilai tersebut tersebar.

Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji validitas, realibilitas. Tingkat kesukaran, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t, dapat diketahui bahwa nilai uji coba instrument test dilakukan pada 27 orang siswa dengan 20 butir soal pilihan ganda dintayakan valid dan bias dimasukan dalam uji reliabilitas. Dari pengujian reliabilitas data untuk variable diperoleh data lebih besar dari 0,60 yaitu 0,454 yan berarti bahwa data tersebut reliabel. Untuk mengetahui ndeks kesukaran dari soal setiap butir, bilangan yang menunjukan sukar atau mudahnya suatu soal tersebut besar indeks kesukarannya antara 0,00 sampai 0,1. Berdasarkan hasil pengujian hasil tingkat kesukaran soal dengan bantuan spss dapat diketahui bahwa dapat diperoleh 16 soal tingkat mudah dan 4 soal tingkat sedang. Hasil uji normalitas kolmogorov smirnov menunjukan nilai signifikan asymp.sig. (0,028 > 0,05) oleh karena itu, berdasarkan hasil pengambilan keputusan data uji normalitas kolmogorov smirnov data dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan unuk uji homogenitas menunjukan tingkat signifikasi sampel dapat disimpulkan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat homogeny. Lalu untuk uji hipotesis atau uji T_{hitung} sebesar 7,676 dan T_{tabel} - 5.096 ($T_{hitung} > T_{tabel}$) dan sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Pada kriteria pengujian hipotesis jika sig (2-tailed) < 0,05 atau $0.000 < 0.05$ maka diperoleh hasil hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil analisis uji-t menunjukkan adanya perbedaan signifikasi pada nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model TASC berbantu media treasure hunt. Dengan demikian, model TASC berbantu media treasure hunt dapat berpengaruh fdalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajara IPS kelas V SDN Sukamaju.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan bahan ajar muatan lokal mengenal potensi Bengkulu terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari $t_{hitung}(7,676) > t_{tabel} (-5,096)$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut: Sebagai masukan bagi kepala sekolah untuk mengembangkan kurikulum muatan lokal sekolah untuk menambah pemahaman siswa tentang potensi daerah tempat tinggal sendiri, Bagi guru agar dapat menggunakan bahan ajar yang sistematis dan menarik dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A., Khasanah, K., & Ermalisticani, E. (2022). Pengembangan Media Treasure Hunt pada Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Nglepok Blitar. *ZAHRRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 79–91. <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.411>
- Hamimah, H., Zuryanty, Z., Kenedi, A. K., & Nelliarti, N. (2019). The Development of the 2013 Student Curriculum Book Based on Thinking Actively in Social Context for Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 159. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4931>
- Haryandi, S. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Tasc Untuk Meningkatkan Kemampuan Mencipta Peserta Didik Dalam Fisika. *Cakrawala Pendidikan*, XXXI(3), 409–423.
- Ikhwan, W. K. (2015). Implementasi Standar Isi, Standar Proses, Standar Lulusan Sebagai Standar Mutu pendidikan MTs Negeri Di kabupaten Tulungagung. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.68>
- Munandar. (2018). *Penerapan Metode Discussion Group (DG) – Group Project (GP) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Pada Pembelajaran IPS : Studi Deskriptif Kelas Di Kelas VIII I SMP Negeri 3 Lembang*. 8–34.
- Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 149–159. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>
- Wallace, B. (2008). The early seedbed of the growth of TASC: Thinking Actively in a Social Context. *Gifted Education International*, 24(2–3), 139–155. <https://doi.org/10.1177/026142940802400303>