

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,  
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com


Kontak : 08998894014


Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021

 DOI :

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787

# ARJI

## Action Research Journal Indonesia

33 – 46

### Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Model *Word Square* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Lurah

### The Use of Learning Videos Based on the Word Square Model in Improving the Learning Outcomes of Class IV Students at SD Negeri 1 Lurah

Artikel dikirim :


19- 02 - 2021

Artikel diterima :


27 - 03 - 2021

Artikel diterbitkan :

30 - 03 - 2021

 Faiqoh Kamilia Rahman<sup>1\*</sup>, Kasmini<sup>2</sup>, Muhammad Iqbal Al-Ghozali<sup>3</sup>

 <sup>3</sup> Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon  
<sup>2</sup> Sekolah Dasar Negeri 1 Lurah

 Email : <sup>1</sup> faiqohkamiliarahman@gmail.com

**Kata Kunci:**

Video Pembelajaran,  
Word Square, KD PPKN,  
Hasil Belajar, Covid-19

**Abstrak:** Kegiatan belajar dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya, akan tetapi karena adanya pandemi Covid-19 para siswa diwajibkan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dari rumah. Tujuan penelitian ini adalah selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang menurun juga untuk memperbaiki kemampuan atau kinerja guru dan memberikan ide dalam mengajar di masa pandemi Covid-19 agar pembelajaran dapat berjalan secara lancar dan tetap menyenangkan walau pembelajarannya dilakukan dari jarak jauh. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Word Square dapat meningkatkan hasil belajar pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama di kelas IV SD Negeri 1 Lurah. Dalam data awal ketercapaian hasil belajar hanya sekitar 25%, pada siklus pertama meningkat menjadi 50%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 79%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Word Square dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama di kelas IV SD Negeri 1 Lurah.

**Keywords:**

Learning Videos, Word  
Square, KD PPKN,

**Abstract:** Learning activities are interpreted as individual interactions with their environment, but due to the Covid-19 pandemic students are required to do distance learning from home. The purpose of this research is in addition to improving student learning outcomes that have decreased as

Learning Outcomes,  
Covid-19

well as improving the ability or performance of teachers and providing ideas in teaching during the Covid-19 pandemic so that learning can run smoothly and remain fun even though the learning is done remotely. The method used in this research is to use Classroom Action Research (PTK). The results showed that the use of Word Square based learning videos can improve learning outcomes at KD PPKN about ethnic and religious diversity in grade IV SD Negeri 1 Lurah. In the initial data, the achievement of learning outcomes is only about 25%, in the first cycle it increases to 50%, and in the second cycle it increases to 79%. So it can be concluded that the use of Word Square-based learning videos can improve student learning outcomes at KD PPKN about ethnic and religious diversity in grade IV SD Negeri 1 Lurah.

---

Copyright © 2021 ARJI : Action Research Journal Indonesia

---

*Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.*

---



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan berfungsi untuk meningkatkan sumber daya manusia yang ada sebab pendidikan adalah salah satu cara untuk membebaskan manusia bukan hanya dari kebodohan tetapi juga dari kemiskinan dan juga sebagai investasi jangka panjang untuk berlangsungnya kehidupan yang akan datang. Melalui pendidikan diharapkan dapat mencetak generasi berkualitas yang akan berkontribusi dalam tercapainya pembangunan nasional. Dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional perlu diimbangi dengan peningkatan mutu pendidikan (Awe dan Kristina, 2017). Untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas dan memiliki kemampuan juga sikap yang baik maka pendidikan bukan hanya menitik beratkan pada peningkatan kognitif tapi juga harus meningkatkan kemampuan afektif dan psikomotorik agar peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan intelektual yang mumpuni tetapi juga memiliki kemampuan sosial dan personal yang baik.

Menurut Winkel dalam Warti (2016) Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar adalah proses dalam memperoleh berbagai kecakapan, sikap dan keterampilan. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat *continuu*, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi (Pane dan Muhammad, 2017).

Menurut Ainurrahman dalam Pane dan Muhammad (2017) Kegiatan belajar dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Akan tetapi akibat pandemi Covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia membuat pemerintah menghimbau agar masyarakat tetap di rumah dan membatasi interaksi sosial dengan sesama manusia. Kebijakan ini berimbas juga pada dunia pendidikan. Untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan sekolah, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk *study from home* (Belajar dari rumah).

Pembelajaran melalui kegiatan *online* atau PJJ (Pembelajaran jarak jauh) merupakan hal yang baru dan menjadi tantangan sendiri bagi siswa, orang tua dan juga guru di SD Negeri 1 Lurah, beberapa faktor penghambatnya kegiatan pembelajaran jarak jauh ini adalah masalah kondisi ekonomi para orang tua siswa yang keberatan jika harus selalu membeli kuota belajar, jarak rumah yang jauh sehingga membuat jaringan internet yang ada menjadi tidak stabil, ketidakpunyaan gawai, kegagapan dalam menggunakan teknologi, dan kurangnya pendampingan orang tua terhadap anaknya dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu guru kelas IV di SD Negeri 1 Lurah berusaha untuk melakukan inovasi dan kreasi dalam melakukan pembelajaran jarak jauh agar pembelajaran yang ada tetap bisa berlangsung seperti pada saat sebelum pandemi Covid-19 melanda. Pada awal dilakukannya pembelajaran jarak jauh ini, diterapkan dengan cara guru memberikan materi dan tugas melalui link atau foto yang *dishare* ke *group Whatsapp* kelas. Namun hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) dikarenakan siswa kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh tersebut atau siswa masih kurang faham dengan materi yang gurunya bagikan di *Whatsaap* akibat tidak adanya interaksi langsung antara guru dan siswa khususnya dalam KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru diharuskan memperluas dan memperlihatkan semangat yang tinggi dengan memberikan bahan pembelajaran dalam bentuk baru. Terkait dengan upaya peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran banyak sekali solusi yang ditawarkan salah satunya adalah menggunakan video pembelajaran berbasis model *Word Square*. Media pembelajaran yang paling sering digunakan pada saat pandemi Covid-19 seperti saat ini adalah Video Pembelajaran. Menurut Yuanta (2019) Video Pembelajaran merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan adanya unsur tersebut diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi pembelajaran. Menurut Sadiman media audio visual memiliki fungsi (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik (Yuanta, 2019). Pemanfaatan video pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar di tengah pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa untuk melakukan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Selanjutnya, dengan penggunaan model pembelajaran *Word Square* pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama diharapkan siswa dapat terdorong pemahamannya dan melatih siswa dalam berfikir kritis dan bersikap teliti. *Word Square* menurut Hornby dalam Marta (2017) adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. *Word Square* adalah salah satu alat bantu atau media pembelajaran berupa kotak-kotak kata yang berisi kumpulan huruf. Pada kumpulan huruf tersebut terkandung konsep-konsep yang harus ditemukan oleh siswa dengan pertanyaan yang berorientasi pada tujuan

Available at : [arji.insaniapublishing.com/index.php/arji](http://arji.insaniapublishing.com/index.php/arji)



DOI :



P-ISSN : 2774-9290



E-ISSN : 2775-0787



pembelajaran. pembelajaran *Word Square* berisi pertanyaan yang sesuai dengan pengertian-pengertian penting suatu konsep atau sub konsep. Pertanyaan pertama berupa pertanyaan yang jawabannya berupa kunci. Pertanyaan kedua harus terkait dengan pertanyaan pertama dan merupakan lanjutan dari pengertian tersebut. Begitu seterusnya, sehingga semua pertanyaan sudah mewakili konsep yang akan dipelajari. Setelah itu siswa berdiskusi untuk mendapatkan jawaban dan menemukannya pada kotak-kotak *Word Square* (Marta, 2017). Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga untuk memperbaiki kemampuan atau kinerja guru dan memberikan ide dalam mengajar di masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan diadakannya PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) agar pembelajaran dapat berjalan secara lancar dan tetap menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul: "Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Model *Word Square* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Lurah".

## METODE

Penelitian yang dilaksanakan berupa penelitian tindakan kelas. Menurut Suryabrata dalam Aries (2010) Penelitian tindakan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, strategi baru atau pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual lain. Dalam penelitian ini penelitian tindakan dilakukan di kelas (Sekolah) dimana guru melaksanakan pembelajaran dan memberikan upaya-upaya tertentu untuk memperbaiki suatu masalah yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Sukardi dalam Aries dan Ari (2012) Penelitian tindakan kelas adalah suatu jenis penelitian tindakan dengan akar permasalahan yang benar-benar dihadapi oleh peserta didik (masalah konkret di dalam kelas yang dirasakan oleh sebagian besar peserta didik, sekaligus permasalahan yang muncul secara terus menerus di kelas ketika guru mengajar). Sedangkan menurut Hopkin dalam Aries dan Ari (2012) yaitu tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan dirinya atau teman sejawatnya untuk menguji asumsi-asumsi teori pendidikan di dalam praktik, atau mempunyai makna sebagai evaluasi dan implementasi keseluruhan prioritas sekolah. Guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas pada dasarnya memperluas peran guru termasuk di dalamnya refleksi kritis terhadap tugas profesionalnya. Dengan demikian, guru yang melakukan penelitian tindakan kelas atau menyangkut praktik pembelajaran, dapat meningkatkan tanggung jawab terhadap praktik yang mereka lakukan dan menciptakan lingkungan yang lebih dramatis serta menarik dalam praktek pembelajarannya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Achmadi dan Narkubo dalam Hidayat (2017) Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara

sistematik gejala-gejala yang diselediki. Observasi ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.

## 2. Tes.

Tes adalah pemberian suatu tugas atau rangkaian tugas dalam bentuk soal atau perintah yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Hasil pelaksanaan tugas tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan-kesimpulan tertentu terhadap peserta didik (Kuliah, 2017). Pelaksanaan tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Lurah pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama menggunakan video pembelajaran berbasis model *Word Square*. Pada tabel 1 dan 1.1 adalah data awal yang diperoleh peneliti sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis model *Word Square*.

**Tabel 1.**  
**Penilaian Siswa Pada Data Awal**

No	Nama	Kelas	KKM	Skor	Kriteria
1	Sampel 1	4A	75	50	Belum Tuntas
2	Sampel 2	4A	75	40	Belum Tuntas
3	Sampel 3	4A	75	70	Belum Tuntas
4	Sampel 4	4A	75	75	Tuntas
5	Sampel 5	4A	75	40	Belum Tuntas
6	Sampel 6	4A	75	65	Belum Tuntas
7	Sampel 7	4A	75	75	Tuntas
8	Sampel 8	4A	75	75	Tuntas
9	Sampel 9	4A	75	50	Belum Tuntas
10	Sampel 10	4A	75	75	Tuntas
11	Sampel 11	4A	75	75	Tuntas
12	Sampel 12	4A	75	70	Belum Tuntas
13	Sampel 13	4A	75	75	Tuntas
14	Sampel 14	4A	75	40	Belum Tuntas
15	Sampel 15	4A	75	40	Belum Tuntas
16	Sampel 16	4A	75	40	Belum

					Tuntas
17	Sampel 17	4A	75	40	Belum Tuntas
18	Sampel 18	4A	75	50	Belum Tuntas
19	Sampel 19	4A	75	65	Belum Tuntas
20	Sampel 20	4A	75	65	Belum Tuntas
21	Sampel 21	4A	75	50	Belum Tuntas
22	Sampel 22	4A	75	40	Belum Tuntas
23	Sampel 23	4A	75	50	Belum Tuntas
24	Sampel 24	4A	75	65	Belum Tuntas
<b>JUMLAH</b>				1380	

**Tabel 2.**  
**Data hasil belajar siswa pada data awal**

No.	Hasil Belajar	Pre Test
1	Nilai Tertinggi	75
2	Nilai Terendah	40
3	Nilai Rata-Rata	57,5
4	Ketuntasan Belajar	25%

Hasil belajar pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Lurah menunjukkan hasil pada data awal dengan nilai tertinggi siswa 75 dan nilai terendah 40 dengan rata-rata 57,5 dan ketuntasan 25%. Data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Lurah masih rendah karena hampir setengah siswa kelas IV nilainya masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada kelas tersebut yaitu 75. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di masa pandemi ini masih menggunakan *Whatsaap* dan hanya mengirimkan materi lalu tugas tanpa adanya bahan bantu pembelajaran lainnya sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan karena kurangnya interaksi antara siswa dan guru, siswa kebanyakan menjadi cepat bosan dan lebih memilih bermain daripada mengikuti pembelajaran yang ada dan mengerjakan tugas-tugasnya. Dengan adanya permasalahan di atas, perlu adanya pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Pada tabel 2 dan 2.1 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran pada siklus 1.

**Tabel 3.**  
**Penilaian Siswa Pada Siklus 1**

No	Nama	Kelas	KKM	Skor	Kriteria
1	Sampel 1	4A	75	55	Belum Tuntas
2	Sampel 2	4A	75	65	Belum Tuntas
3	Sampel 3	4A	75	80	Tuntas
4	Sampel 4	4A	75	75	Tuntas
5	Sampel 5	4A	75	40	Belum Tuntas
6	Sampel 6	4A	75	55	Belum Tuntas
7	Sampel 7	4A	75	78	Tuntas
8	Sampel 8	4A	75	78	Tuntas
9	Sampel 9	4A	75	55	Belum Tuntas
10	Sampel 10	4A	75	75	Tuntas
11	Sampel 11	4A	75	80	Tuntas
12	Sampel 12	4A	75	40	Belum Tuntas
13	Sampel 13	4A	75	75	Tuntas
14	Sampel 14	4A	75	50	Belum Tuntas
15	Sampel 15	4A	75	80	Tuntas
16	Sampel 16	4A	75	40	Belum Tuntas
17	Sampel 17	4A	75	40	Belum Tuntas
18	Sampel 18	4A	75	65	Belum Tuntas
19	Sampel 19	4A	75	40	Belum Tuntas
20	Sampel 20	4A	75	40	Belum Tuntas
21	Sampel 21	4A	75	80	Tuntas
22	Sampel 22	4A	75	80	Tuntas
23	Sampel 23	4A	75	75	Tuntas
24	Sampel 24	4A	75	75	Tuntas
<b>JUMLAH</b>				1516	



**Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar pada Studi Awal dan Siklus 1**

No	Hasil Belajar	Studi Awal	Siklus 1
1	Nilai Tertinggi	75	80
2	Nilai Terendah	40	40
3	Nilai Rata-Rata	57,5	63,1
4	Ketuntasan Belajar	25%	50%

Peningkatan hasil belajar dilihat dari nilai yang didapat siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Nilai tertinggi meningkat di siklus 1 yang awalnya 75 menjadi 80, peningkatan juga terjadi pada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Nilai rata-rata yang awalnya 57,5 meningkat menjadi 63,1, dan ketuntasan belajar yang awalnya hanya mendapat angka 25% di siklus 1 ini mendapatkan angka 50%. Kebanyakan siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus 1 ini. Dari uraian di atas, hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kustandi dan Daddy (2020) bahwa: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Setelah dilakukan refleksi pada siklus 1, kekurangan yang ada di siklus 1 diperbaiki pada siklus 2. Pada siklus 2 ini guru melakukan inovasi pada video pembelajaran, berbeda dengan siklus 1 yang hanya berupa materi di buku lalu dibuatkan video pembelajaran dan dibuat menarik sedemikian rupa, di siklus 2 ini guru membuat video pembelajaran menggunakan sebuah cerita tentang kisah perjalan seseorang yang diselipi materi pembelajaran sekaligus ditambah menggunakan model *Word Square* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Berikut ini adalah hasil belajar siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan Video pembelajaran berbasis *Word Square* pada siklus 2.

**Tabel 5.**  
**Penilaian Siswa Pada Siklus 2**

No	Nama	Kelas	KKM	Skor	Kriteria
1	Sampel 1	4A	75	65	Belum Tuntas
2	Sampel 2	4A	75	75	Tuntas
3	Sampel 3	4A	75	85	Tuntas
4	Sampel 4	4A	75	90	Tuntas
5	Sampel 5	4A	75	75	Tuntas
6	Sampel 6	4A	75	78	Tuntas
7	Sampel 7	4A	75	80	Tuntas
8	Sampel 8	4A	75	80	Tuntas

9	Sampel 9	4A	75	78	Tuntas
10	Sampel 10	4A	75	85	Tuntas
11	Sampel 11	4A	75	95	Tuntas
12	Sampel 12	4A	75	65	Belum Tuntas
13	Sampel 13	4A	75	80	Tuntas
14	Sampel 14	4A	75	75	Tuntas
15	Sampel 15	4A	75	90	Tuntas
16	Sampel 16	4A	75	75	Tuntas
17	Sampel 17	4A	75	65	Belum Tuntas
18	Sampel 18	4A	75	75	Tuntas
19	Sampel 19	4A	75	65	Belum Tuntas
20	Sampel 20	4A	75	65	Belum Tuntas
21	Sampel 21	4A	75	90	Tuntas
22	Sampel 22	4A	75	90	Tuntas
23	Sampel 23	4A	75	80	Tuntas
24	Sampel 24	4A	75	80	Tuntas
<b>JUMLAH</b>				1881	

Tabel 6.

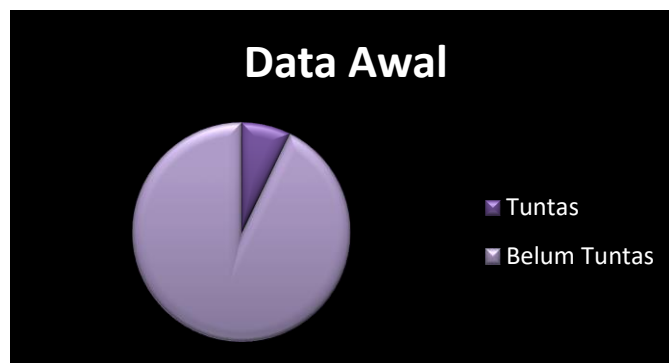
## Perbandingan Hasil Belajar pada Siklus 1 dan Siklus 2

No	Hasil Belajar	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Tertinggi	80	95
2	Nilai Terendah	40	65
3	Nilai Rata-Rata	63,1	78,37
4	Ketuntasan Belajar	50%	79%

Dilihat pada tabel 3 dan 3.1 hasil belajar mengalami peningkatan. Hasil belajar dapat meningkat terjadi setelah guru menerapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Word Square*. Dimana setelah guru memberikan media pembelajaran berupa video pembelajaran guru memberikan model pembelajaran *Word Square* sebagai alat evaluasi. *Word Square* dipilih karena model pembelajaran ini sering dimainkan oleh anak-anak, diharapkan anak merasa tidak bosan selama pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar dapat meningkat. Selain itu *Word Square* dipilih karena keistimewaan dari model pembelajaran *Word Square* ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran. Tinggal bagaimana guru memprogram proses pembelajaran dengan pertanyaan yang dapat memancing siswa untuk berfikir secara efektif. Dalam model pembelajaran *Word Square* terdapat banyak sekali huruf-huruf yang tidak

diperlukan, akan tetapi huruf tersebut digunakan sebagai pengecoh bukan untuk mempersulit siswa. Model pembelajaran *Word Square* juga bisa dibilang model yang dilakukan dengan cara belajar sambil bermain (*Learning by Games*), akan tetapi lebih menekankan kepada belajarnya. Belajar dengan bermain juga akan berdampak positif kepada peserta didik karena akan terjadinya perubahan sikap, tingkah laku, dan pengalaman belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *word square* merupakan model yang bertujuan untuk melatih ketelitian dan berfikir kritis dalam menentukan jawaban (Herwandannu, 2018).

Dari uraian tabel 3 dan 3.1 di atas dapat menunjukkan bahwa nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata ketuntasan belajar di SD Negeri 1 Lurah mengalami peningkatan pada siklus 2. Nilai tertinggi pada siklus 1 adalah 80 meningkat menjadi 95, nilai terendah pada siklus 1 adalah 40 meningkat menjadi 65, nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 63,1 meningkat menjadi 78,37, dan ketuntasan belajar pada siklus 1 adalah 50% meningkat menjadi 79% pada siklus ke 2. Pada siklus 2 ini ada 5 orang anak yang walau nilainya meningkat tetapi tidak dapat menembus KKM yaitu 75. Namun secara keseluruhan penerapan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *word square* dapat meningkatkan hasil belajar dengan kategori yang tinggi, pada kondisi awal ketuntasan belajar yang diperoleh hanya sekitar 25% saja tetapi pada siklus ke 1 dapat meningkat hingga angka 50% dan 79% pada siklus ke 2. Ketuntasan belajar siswa dan nilai rata-rata siswa dalam setiap siklus dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



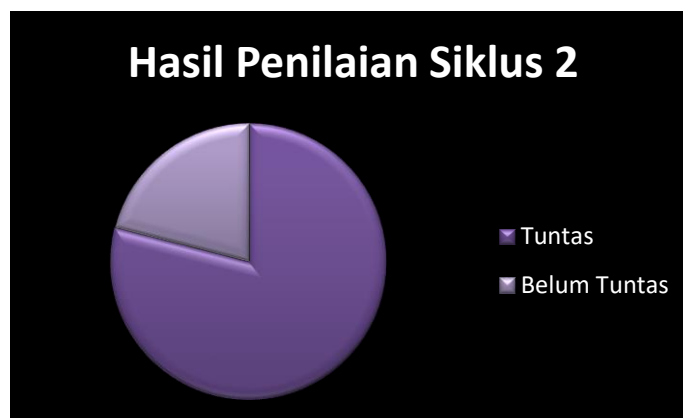
**Gambar 1. Hasil Penilaian Data Awal**

Dalam Gambar 1 hasil penilaian data awal digambarkan bahwa siswa kelas IV yang hasil penilaiannya tuntas pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama hanya sekitar 25% sementara sekitar 75% lainnya dinyatakan belum tuntas.



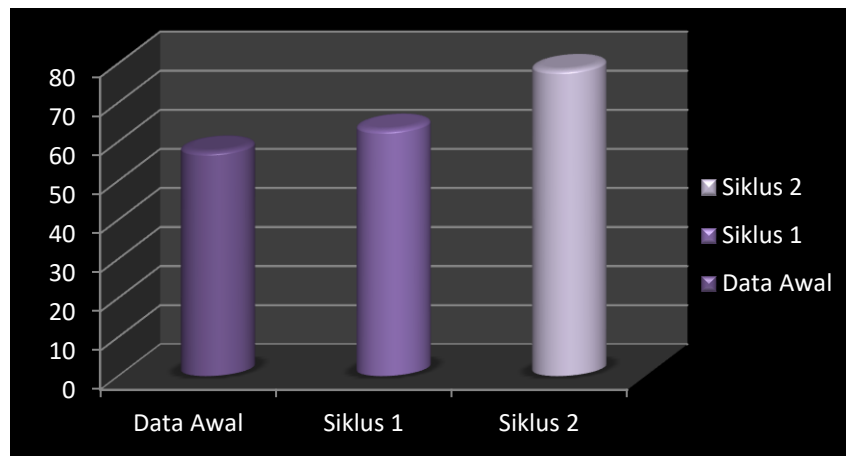
**Gambar 2.**  
**Hasil Penilaian Siklus 1**

Dalam Gambar 2 hasil penilaian siklus 1, hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Lurah pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama mengalami peningkatan. Digambarkan sekitar 50% siswa dinyatakan tuntas sementara sekitar 50% lainnya dinyatakan belum tuntas.



**Gambar 3.**  
**Hasil Penilaian Siklus 2**

Dalam Gambar 3 hasil penilaian siklus 2, hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Lurah pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama mengalami peningkatan yang lumayan besar jika dibandingkan dengan hasil penilaian pada data awal dan siklus 1. Digambarkan sekitar 79% siswa dinyatakan tuntas sementara sekitar 21% lainnya dinyatakan belum tuntas.



**Gambar 4.**  
**Grafik Nilai Rata-Rata Siklus Tiap Tindakan**

Dalam Gambar 4 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siklus tiap tindakan. Pada data awal menunjukkan nilai rata-rata siswa pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama kelas IV di SD Negeri 1 Lurah menunjukkan angka 57,5, dan di siklus 1 mulai mengalami peningkatan menjadi 63,1 dan semakin meningkat di siklus 2 menjadi 78,37.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis Word Square dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama di kelas IV SD Negeri 1 Lurah. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa. Jika pada data awal ketuntasan belajar hanya

mencapai 25% pada saat setelah menggunakan video pembelajaran berbasis Word Square hasil belajar meningkat dengan ketuntasan belajar 50% pada siklus 1 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 79%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis Word Square dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 1 Lurah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis Word Square dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada KD PPKN tentang keragaman suku bangsa dan agama. Oleh karena itu penulis menyarankan: 1) Agar guru lebih mempelajari tentang berbagai macam media, model, strategi atau teknik pembelajaran yang lebih inovatif untuk kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran pada saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) akibat adanya pandemi Covid-19, 2) Adanya kerjasama dari pihak sekolah untuk memfasilitasi guru dalam mengembangkan berbagai macam media, model, strategi atau teknik pembelajaran agar dapat digunakan secara efektif dan efisien ditengah pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa melakukan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh).

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Perasaan syukur peneliti sampaikan kepada Instansi SD Negeri 1 Lurah I yang telah memfasilitasi penelitian ini dan terima kasih kami sampaikan kepada guru dan siswa SD Negeri 1 Lurah yang sangat membantu sehingga terselesaikannya penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aries, Erna Febru. 2010. Design Action Research. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Aries, Erna Febru dan Ari Dwi Haryono. 2012. Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Awe, Ermelinda Yosefa dan Kristina Benge. 2017. Hubungan Antara Minat dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA pada Siswa SD. *Journal of Education Technology*, Vol. 1 No. (4).
- Herwandannu, Brili. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Wordsquare untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 3 SDN 2 Slempit Kedamean Gresik. *JPGSD*, Volume 06 Nomor 12.
- Hidayat, Arif. 2017. Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Volume 2 Nomor 2.
- Kuliah, Mitra. 2012. "Pengertian Tes, Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi dalam Pembelajaran", <https://www.mitrakuliah.com/2020/04/07/pengertian-tes-pengukuran-penilaian-dan-evaluasi-dalam-pembelajaran/>, diakses pada tanggal 2 Maret 2021 pukul 20.50.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat). Jakarta: Kencana (Divisi Prenadamedia Group)
- Marta, Rusdial. 2017. Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Wordsquare Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, Volume 46. Nomor 1.
- Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 2.
- Warti, Elis. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, Volume 5 Nomor 2.
- Yuanta, Friendha. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1 No. 2.