

Keefektifan Model *Group Investigation* Berbantuan Media Kartu *Truth Or Dare* “Inkara” Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 3 Wergu Wetan

Eigi Pema Hastiani^{1*}, Siti Masfuah², Lintang Kironoratri³

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: eigipemahastiani@gmail.com

ABSTRAK

Hasil belajar IPAS siswa di sekolah dasar cenderung rendah akibat minimnya inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan model dan media yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Menganalisis perbedaan rata-rata antara skor pretes dan postes siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Kartu *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 3 Wergu Wetan, dan Menganalisis peningkatan skor pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Kartu *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 3 Wergu Wetan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *pre experimental* dan *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian terdiri dari 27 siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test* dan uji *n-gain*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa berdasarkan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai t-hitung sebesar 24,437 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sementara itu, pada uji N-Gain, skor diperoleh sebesar 0,6273 dengan kategori sedang dan peningkatan rata-rata persentase N-Gain sebesar 62,7267%. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Group Investigation* yang didukung oleh media Kartu *Truth Or Dare* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi Indonesia Kaya Raya pada siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil N-Gain, juga diperoleh hasil bahwa, model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Kartu *Truth Or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

Kata Kunci : Hasil Belajar,, Model *Group Investigation* , Media Kartu *Truth Or Dare*, IPAS

ABSTRACT

The learning outcomes of elementary school students tend to be low due to the lack of innovation in the learning process, including the use of models and media that can encourage active student participation. This study aims to determine the difference in the average between students' pretest and posttest scores before and after learning using the Group Investigation model assisted by Truth Or Dare Card media on the learning outcomes of fifth grade students of SD 3 Wergu Wetan, and analyze the increase in students' pretest and posttest scores before and after learning using the Group Investigation model assisted by Truth Or Dare Card media on the learning outcomes of fifth grade students of SD 3 Wergu Wetan. This study uses a quantitative pre-experimental approach and one group pretest-posttest. The study population consisted of 27 fifth grade students. This study uses a saturated sampling technique, so that all members of the population are sampled. The data in this study were obtained through observation, interviews, documentation, and tests. Data analysis in this study used the normality test, paired sample t-test and n-gain test. Based on the results of the study, it was obtained that based on the paired sample t-test, the t-count value was obtained at 24.437 with a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, this indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. Meanwhile, in the N-Gain test, the score obtained was 0.6273 with a moderate category and an increase in the average N-Gain percentage of 62.7267%. Based on this analysis, it can be concluded that the Group Investigation learning model supported by the Truth Or Dare Card media has an effect on the learning outcomes of the Indonesian Kaya Raya material for grade V elementary school students. Based on the N-Gain results, it was also obtained that the Group Investigation learning model assisted by the Truth Or Dare Card media can improve the learning outcomes of the Indonesian Kaya Raya material..

Keyword : Learning Outcomes, Group Investigation Model, Truth Or Dare Card Media, Social and Natural Sciences (IPAS)

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah sebuah inisiatif untuk meningkatkan sistem pendidikan Indonesia dengan tujuan mencetak generasi yang unggul dan berkualitas (Indarta et al., 2022). Dalam kurikulum ini, terdapat perubahan pada materi pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Kedua materi tersebut digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang dikenal sebagai IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Agustina et al., 2022). Penggabungan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi secara keseluruhan dan terintegrasi, karena mereka masih berada pada tahap berpikir yang konkret, sederhana, dan holistik, meskipun tidak mendetail (Marlita, Masfiah & Riswari 2023). Tujuan dari mata pelajaran IPAS adalah untuk membekali siswa dengan

kemampuan mempelajari ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks pada tingkat SMP (Wijayanti et al., 2020). Siswa akan memahami fenomena alam dan sosial sebagai hal yang saling berkaitan. IPAS di MI/SD bertujuan mengembangkan literasi dasar untuk mempersiapkan siswa menghadapi IPA dan IPS di SMP, sehingga meningkatkan hasil belajar (Wanti & Chastanti, 2023).

Berdasarkan wawancara awal dengan guru kelas V SD 3 Wergu Wetan pada hari Senin, 5 Februari 2024, disimpulkan bahwa pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif, sedangkan pembelajaran yang kurang menarik cenderung membuat suasana kelas tidak kondusif. Guru tersebut telah menerapkan berbagai model pembelajaran seperti PBL, TGT, dan Tutor Sebaya, serta menggunakan YouTube yang ditampilkan melalui proyektor sebagai media ajar. Namun, beliau mengungkapkan bahwa media yang digunakan saat ini belum cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengumpulan data awal dilakukan tidak hanya melalui wawancara dengan guru, tetapi juga melibatkan siswa kelas V serta melakukan tes berbentuk uraian untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, khususnya dalam muatan pembelajaran IPAS. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa memperhatikan guru selama proses belajar mengajar, tingkat pemahaman mereka masih rendah. Banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan. Selain itu, siswa merasa bosan dengan pembelajaran IPAS karena harus menghafal dan mencatat materi, yang membuat mereka menjadi pasif dan kurang mampu untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Hambatan yang dialami siswa menunjukkan bahwa hasil belajar mereka dalam muatan IPAS masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rentang nilai dalam KKTP adalah 0-68 (memerlukan bimbingan), 68-78 (cukup), 79-89 (baik), dan 90-100 (sangat baik). Dari 27 siswa, 18 siswa (67%) belum memenuhi KKTP dengan nilai minimal 68, sementara hanya 9 siswa (33%) yang berhasil memenuhi KKTP. Ini berarti 18 siswa (67%) masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut.

Pendidikan pada dasarnya memiliki beberapa komponen yang perlu dipenuhi. Menurut Rohandini, Utaminingsih & Kironoratri (2022) di dalam dunia pendidikan, komponen tersebut meliputi guru, peserta didik, fasilitas dan sarana pendidikan, serta kurikulum yang menjadi dasar dalam proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan.

Rabiah (2019) mengemukakan bahwa setiap komponen pendidikan memiliki peran masing-masing, seperti guru yang berfungsi memberikan bimbingan kepada peserta didik dengan tujuan mencapai pemahaman yang mendalam mengenai materi yang sedang dipelajari.

Guru memegang posisi utama dan strategis dalam pendidikan, berperan penting dalam pemberdayaan proses pembelajaran suatu bangsa, dan tidak dapat digantikan oleh elemen lain dalam kesinambungan sebuah bangsa dari masa lalu hingga sekarang (Qona'ah et al., 2023). Peran guru adalah sebagai individu yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus, terutama dalam bidang Pendidikan (Nurzannah, 2022). Guru mampu menjalankan berbagai tugas seperti menjadi sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator.

Komponen kedua adalah peserta didik. Peserta didik merujuk pada individu atau anggota masyarakat yang berusaha untuk mengembangkan potensi diri mereka melalui proses pembelajaran dalam konteks Pendidikan (Amrona et al., 2023). Sedangkan sarana dan prasarana mencakup berbagai alat dan fasilitas yang diperlukan, baik yang dapat bergerak maupun yang tidak dapat bergerak. Komponen terakhir adalah kurikulum, yang berfungsi sebagai panduan pembelajaran. Kurikulum merupakan perangkat yang digunakan oleh lembaga pendidikan dan berisi rencana pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik (Pratiwi et al., 2023). Melalui berbagai komponen pendidikan yang ada, terbentuklah sebuah proses pembelajaran di mana guru dan peserta didik saling berinteraksi. Mereka membahas sumber belajar yang ada, sehingga tercipta pertukaran informasi dalam lingkungan belajar.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan, untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan berbagai model dan media yang dapat menarik minat siswa. Pendekatan ini bertujuan agar siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik IPAS, berdasarkan observasi dan wawancara, adalah model *Group Investigation*.

Model *Group Investigation* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan peran aktif siswa dalam mencari materi pelajaran secara mandiri, baik melalui buku pelajaran maupun internet (Astuti et al., 2020). Model pembelajaran *Group Investigation* berbeda dari model pembelajaran lainnya karena fokus utamanya adalah

pada kerja kelompok dan investigasi bersama. Ini berbeda dari model lain yang mungkin lebih menekankan pada peran guru atau pembelajaran individu siswa. Oleh karena itu, model ini sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Hanifah et al., 2020), penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menerapkan model pembelajaran *Group Investigation*.

Selain model pembelajaran, proses pembelajaran juga memerlukan media pembelajaran. Media yang digunakan harus sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan. Peneliti memilih media kartu *Truth Or Dare* “Inkara” untuk digunakan dalam model pembelajaran *Group Investigation*. Media *Truth Or Dare* berbentuk kartu yang mirip dengan kartu permainan Uno. Kartu-kartu tersebut memuat soal dari mata pelajaran IPAS materi bab 6 Indonesia Kaya Raya, topik A. Kartu *Truth* (T) dirancang untuk mengajukan pertanyaan yang memerlukan jawaban benar atau salah, sedangkan kartu *Dare* (D) meminta jawaban dalam bentuk penjelasan atau uraian. Penggunaan media *Truth Or Dare* dilakukan dalam format kelompok untuk mengembangkan kebiasaan kerja sama, memfasilitasi pertukaran ide, dan mendorong gotong-royong di antara anggota kelompok. Penggunaan media kartu *Truth Or Dare* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Nirmala et al., 2023) (Pramessti & Budijastuti, 2024).

Selain model pembelajaran, proses pembelajaran juga memerlukan media pembelajaran. Media yang digunakan harus sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan. Peneliti memilih media kartu *Truth Or Dare* “Inkara” untuk digunakan dalam model pembelajaran *Group Investigation*. Media *Truth Or Dare* berbentuk kartu yang mirip dengan kartu permainan Uno. Kartu-kartu tersebut memuat soal dari mata pelajaran IPAS materi bab 6 Indonesia Kaya Raya, topik A. Kartu *Truth* (T) dirancang untuk mengajukan pertanyaan yang memerlukan jawaban benar atau salah, sedangkan kartu *Dare* (D) meminta jawaban dalam bentuk penjelasan atau uraian. Penggunaan media *Truth Or Dare* dilakukan dalam format kelompok untuk mengembangkan kebiasaan kerja sama, memfasilitasi pertukaran ide, dan mendorong gotong-royong di antara anggota kelompok. Fanny (2021) Dalam penelitiannya, menyatakan bahwa penggunaan media kartu *Truth Or Dare* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menganalisis perbedaan rata-rata antara skor pretes dan postes siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Group*

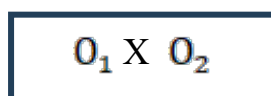
Investigation berbantuan media Kartu *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 3 Wergu Wetan. 2) Menganalisis peningkatan skor pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Kartu *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 3 Wergu Wetan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Eksperimen ini dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu, lalu menguji efektivitas perlakuan tersebut melalui sebuah desain percobaan Nisak, masfuah & Hilyana 2024). Desain penelitian eksperimen yang diterapkan adalah jenis *Pre Experimental* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Dalam desain ini, kegiatan *pretest* dilakukan terlebih dahulu sebelum perlakuan diberikan.

Penelitian ini dilakukan di SD 3 Wergu Wetan, yang terletak di Jl. Stadion no 100, Wergu Wetan, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V dengan total 27 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dari 21 Mei hingga 31 Mei, sebanyak tiga kali pertemuan dengan mata pelajaran IPAS materi bab 6 Indonesia Kaya Raya, Topik A Bagaimana Bentuk Indonesiaku. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel X (model *Group Investigation* berbantuan kartu *Truth Or Dare*) dan variabel Y (hasil belajar IPAS). Sedangkan *posttest* dilakukan setelah perlakuan diterapkan. Ilustrasi desain *One Group Pretest Posttest* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Ilustrasi Desain *One Group Pretest Posttest*



Keterangan :

O_1 : nilai *pretest*

O_2 : nilai *posttest*

X : perlakuan (pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Kartu *Truth Or Dare*)

Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan teknik tes yang terdiri dari 12 soal uraian. Instrumen tes yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa yang

dilaksanakan dua kali, sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Sebelum melaksanakan penelitian, langkah pertama adalah melakukan validasi media kartu *Truth Or Dare* oleh dua dosen ahli media dan validasi instrumen tes oleh satu dosen ahli materi serta satu wali kelas V SD 3 Wergu Wetan.

Setelah data penelitian terkumpul, analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik yang mencakup beberapa tahapan: 1) Uji normalitas data untuk memastikan distribusi data yang dikumpulkan adalah normal, 2) Uji *Paired Sample T-Test* untuk mengidentifikasi adanya perbedaan antara skor pretest dan posttest terhadap hasil belajar siswa, dan 3) Uji *N-Gain* untuk mengukur peningkatan skor pretest dan posttest dalam hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

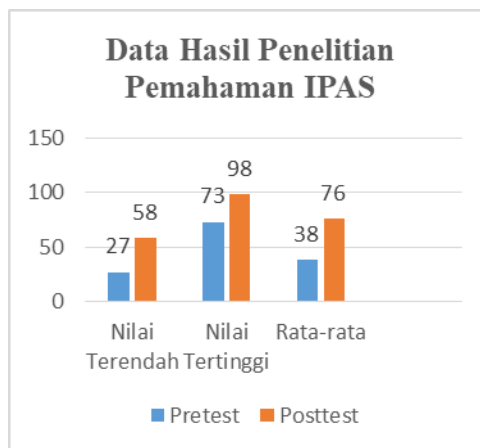
Berisi Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikela sV SD 3 Wergu Wetan yang berjumlah 27 siswa. Pelaksanaan dilakukan pada bulan Mei 2024. Berikut jadwal kegiatan penelitian yang dapat diamati pada tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tanggal
1	Pertemuan 1	Senin, 27 Mei 2024
2	Pertemuan 2	Selasa, 28 Mei 2024
3	Pertemuan 3	Kamis, 30 Mei 2024

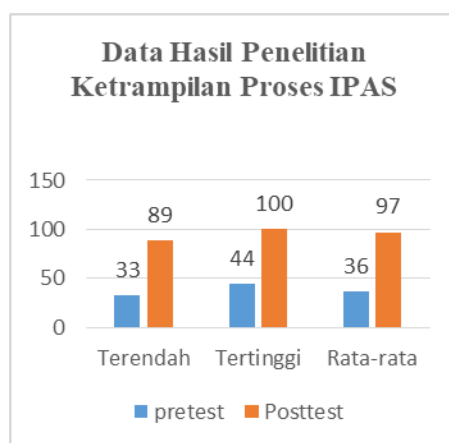
Sumber : Data Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS yang telah dikerjakan siswa. Berikut hasil data yang diperoleh terkait pemahaman IPAS yang diamatai pada gambar 1.



Gambar 1. Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data diatas penggunaan model *Group Investigation* berbantuan media kartu *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD 3 Wergu Wetan dapat dilihat dari hasil *pretest posttest* siswa menunjukkan perolehan data hasil pretest nilai terendah yaitu 27, tertinggi 73 dan rata-ratanya sebesar 38. Sedangkan untuk hasil *posttest* nilai terendahnya 58, tertinggi 98 dan rata-rata sebesar 76. Data tersebut dapat dilihat berdasarkan gambar 2.



Gambar 2. Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data pada gambar 2, penggunaan model *Group Investigation* berbantuan media kartu *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD 3 Wergu Wetan dapat dilihat dari hasil observasi siswa menunjukkan perolehan data hasil observasi saat pretest nilai terendah yaitu 33, tertinggi 44 dan rata-

ratanya sebesar 36. Sedangkan untuk hasil posttest nilai terendahnya 89, tertinggi 100 dan rata-rata sebesar 97.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.108	27	.200*	.964	27	.465
Posttest	.142	27	.175	.970	27	.610

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dilakukan sebagai langkah awal untuk menentukan apakah data nilai pretest dan posttest hasil belajar berdistribusi normal atau tidak (Jannah et al., 2017). Tabel 3 menampilkan hasil uji normalitas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest adalah $0,465 > 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi posttest sebesar $0,610 > 0,05$, menunjukkan bahwa data posttest juga berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T test*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	37.74	27	12.784	2.460
	Posttest	76.22	27	9.258	1.782

Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk menentukan perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa (Ditasari et al., 2022). Berdasarkan data dalam tabel 4, nilai *Std. Deviation* untuk pretest adalah 12,784 dan untuk posttest adalah 9,258.

Sementara itu, nilai *Std. Error Mean* untuk *pretest* adalah 2,460 dan untuk *posttest* adalah 1,782. Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD 3 Wergu Wetan antara sebelum dan sesudah menggunakan model *Group Investigation* dengan bantuan media kartu *Truth Or Dare*.

Tabel 5. Hasil Uji *N gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	27	.42	.93	.6273	.11062
Ngain_Persen	27	42.47	93.10	62.7267	11.06224
Valid N (listwise)	27				

Uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan (Mulyadi, 2019). Berdasarkan hasil output yang dapat diamati pada tabel 5, nilai *N-Gain* hasil belajar memiliki rata-rata 62,73. Ini menunjukkan bahwa model *Group Investigation* dengan bantuan kartu *Truth Or Dare* pada hasil belajar IPAS kelas V SD 3 Wergu Wetan memperoleh skor *N-Gain* "sedang" dengan interpretasi "cukup efektif" untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 6. Hasil Uji *N-Gain* Per Indikator Pemahaman

No	Indikator	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i> <i>Skor</i>	Kriteria
1	Mengingat (C1)	50	83	0,7	Tinggi
2	Memahami (C2)	47	79	0,6	Sedang
3	Menerapkan (C3)	47	83	0,7	Tinggi
4	Menganalisis (C4)	51	83	0,7	Tinggi
5	Mengevaluasi (C5)	44	78	0,6	Sedang
6	Menciptakan (C6)	39	71	0,5	Sedang

Berdasarkan analisis hasil belajar pemahaman IPAS, setelah pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* dengan bantuan media kartu *Truth Or Dare*, persentase skor *posttest* siswa lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*. Analisis skor setiap indikator menunjukkan bahwa indikator hasil belajar pemahaman IPAS tertinggi pada

pretest dan *posttest* adalah Mengingat, Menerapkan, dan Menganalisis, sedangkan indikator terendah adalah Menciptakan. Hasil uji *N-Gain* berdasarkan masing-masing indikator pemahaman dapat diamati pada tabel 6.

Hasil skor pada setiap indikator hasil belajar pemahaman IPAS menunjukkan bahwa persentase ketercapaian indikator hasil belajar pemahaman IPAS siswa meningkat dari *pretest* ke *posttest*. Pada indikator pertama (mengingat, C1), skor *pretest* adalah 50 dan *posttest* adalah 83. Indikator kedua (memahami, C2) menunjukkan skor *pretest* 47 dan *posttest* 79. Indikator ketiga (menerapkan, C3) memiliki skor *pretest* 47 dan *posttest* 83. Indikator keempat (menganalisis, C4) menunjukkan skor *pretest* 51 dan *posttest* 83. Indikator kelima (mengevaluasi, C5) mencatat skor *pretest* 44 dan *posttest* 78. Indikator keenam (menciptakan, C6) memiliki skor *pretest* 39 dan *posttest* 71. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase setiap indikator hasil belajar pemahaman IPAS pada *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*.

Tabel 7. Hasil Uji *N gain* Per Indikator Ketrampilan Proses IPAS

NO	Indikator	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria
1.	Mengamati	39	94	0,9	Tinggi
2.	Menanya	39	100	1	Tinggi
3.	Merencanakan	33	94	0,9	Tinggi
4.	Memproses	39	100	1	Tinggi
5.	Mengevaluasi	33	100	1	Tinggi
6.	Mengkomunikasikan	44	94	0,9	Tinggi

Peningkatan keterampilan proses siswa telah dianalisis menggunakan uji *N-Gain*, dan hasilnya disajikan pada Tabel 7. Indikator pertama, yaitu mengamati, mengalami peningkatan sebesar 0,7 yang masuk dalam kategori Tinggi. Pada saat *pretest*, siswa belum mampu mengamati dengan baik karena kurangnya minat dalam pembelajaran. Namun, saat *posttest*, siswa sudah mampu melakukan pengamatan menggunakan panca indera dan mengumpulkan fakta yang relevan melalui pengalaman langsung dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Dewi et al., 2020) yang menyatakan bahwa melalui kegiatan percobaan, siswa dipandu untuk berpikir secara sistematis, tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah tetapi juga cenderung bertindak secara ilmiah.

Indikator kedua, yang berkaitan dengan tanya jawab, menunjukkan peningkatan sebesar 1 dalam kategori tinggi. Pada pretest, kemampuan siswa dalam tanya jawab masih rendah, di mana mereka cenderung menunggu ditunjuk oleh guru atau meniru teman. Namun, pada posttest, terjadi peningkatan setelah siswa didorong untuk berdiskusi dan secara mandiri bertanya jawab untuk mendapatkan penjelasan dan informasi tambahan tentang topik yang dibahas. Temuan ini sejalan dengan pandangan Sari et al (2020) yang menyatakan bahwa dengan mendorong siswa untuk berdiskusi, mereka menjadi lebih aktif dalam mengemukakan argumen dan pertanyaan.

Indikator ketiga, yang berkaitan dengan melaksanakan langkah-langkah sesuai perintah, menunjukkan peningkatan sebesar 0,9 dalam kategori Tinggi. Pada pretest, siswa masih kesulitan mengikuti instruksi dari guru. Namun, pada posttest, siswa sudah mampu melaksanakan langkah-langkah sesuai perintah dengan baik. Temuan ini sejalan dengan pandangan Utami et al (2022) yang menyatakan bahwa diskusi dapat merangsang keberanian dan kreativitas siswa dalam mengemukakan gagasan serta menghargai pendapat orang lain.

Indikator keempat, yang terkait dengan proses berdiskusi dengan teman kelompok, menunjukkan peningkatan sebesar 1 dalam kategori Tinggi. Pada pretest, siswa mengalami kesulitan dalam berdiskusi secara mandiri, tetapi pada posttest, mereka mampu melakukannya dengan bimbingan dari guru. Temuan ini sesuai dengan penelitian Budiwati et al (2023) yang menunjukkan bahwa siswa dapat melaksanakan kegiatan sesuai instruksi dan tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan alat dan bahan setelah mendapatkan bimbingan dari guru.

Indikator kelima, yang berfokus pada evaluasi dan refleksi, menunjukkan peningkatan sebesar 1 dalam kategori tinggi. Pada pretest, siswa menghadapi kesulitan dalam menyimpulkan apa yang telah dipelajari. Namun, pada posttest, mereka mampu menyimpulkan secara mandiri dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Temuan ini konsisten dengan pandangan Masfuah et al (2021), yang menunjukkan bahwa siswa dapat memahami konsep dan situasi untuk memecahkan masalah setelah menguasai suatu konsep.

Indikator keenam, yaitu mengkomunikasikan, mengalami peningkatan sebesar 0,9 dalam kategori Tinggi. Pada pretest, siswa menunjukkan tingkat komunikasi yang rendah selama pembelajaran, cenderung pasif, dan menunggu arahan dari guru. Namun, pada

posttest, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan komunikasi siswa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, mendorong mereka untuk lebih berani dan aktif berkomunikasi. Temuan ini sejalan dengan pandangan Permatasari et al (2021) yang menyatakan bahwa siswa lebih cenderung mengkomunikasikan materi pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam presentasi hasil.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model Group Investigation berbantuan media kartu Truth or Dare mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD 3 Wergu Wetan. Hasil analisis ini mirip dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto et al (2019) model Group Investigation menunjukkan efektivitas tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Matematika mengenai Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di SD N 1 Sukodadi. Penelitian lain dari Basirun & Tarto (2022) penggunaan model group investigation (GI) dalam pembelajaran berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Selain model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar, diperlukan pula media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan dapat mendukung keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Junaidi (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Fadillah et al (2023) menyatakan bahwa media kartu memiliki beberapa kelebihan, antara lain: mendorong interaksi aktif dan meningkatkan motivasi siswa, menyediakan elemen visual dan tactile untuk memudahkan pemahaman, serta fleksibel untuk berbagai aktivitas pembelajaran. Selain itu, kartu memfasilitasi keterlibatan sosial, praktis dan murah, serta memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

Perbedaan nilai yang diperoleh siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Group Investigation dengan media kartu Truth Or Dare menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Ini membuktikan bahwa kemampuan siswa dalam hasil belajar IPAS yang diajarkan dengan model pembelajaran Group Investigation berbantuan media kartu *Truth Or Dare* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di SD 3 Wergu Wetan, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Model Group Investigation yang dibantu media kartu Truth Or Dare terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada materi IPAS. Selain itu, siswa merasa lebih tertarik dan tidak bosan selama pembelajaran dengan metode ini. Hal ini terlihat dari perubahan rata-rata skor hasil belajar siswa setelah penerapan model tersebut. Perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai pretest pemahaman IPAS sebesar 38 dan posttest sebesar 76, serta nilai keterampilan proses pretest sebesar 38 dan posttest sebesar 97. Sedangkan pada uji Paired sample T-test nilai Std. Deviation untuk pretest adalah 12,784 dan untuk posttest adalah 9,258. Sementara itu, nilai Std. Error Mean untuk pretest adalah 2,460 dan untuk posttest adalah 1,782. Nilai rata-rata N-Gain hasil belajar adalah 62,73. Hal ini menunjukkan bahwa model Group Investigation berbantuan media kartu Truth Or Dare efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 3 Wergu Wetan.

Saran

Model Group Investigation dengan bantuan kartu Truth or Dare terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi IPAS. Berdasarkan penelitian ini, disarankan agar guru menerapkan model ini di kelas dan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapannya pada materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Amrona, Y. L., Nurhuda, A., Assajad, A., Putri, A. A., & Anastasia, A. (2023). Manajemen Peserta Didik sebagai Sarana dalam Mencapai Keberhasilan Tujuan Pendidikan. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(3), 93–103. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i3.124>
- Astuti, N. D., Ahsin, M. N., & Masfuah, S. (2020). Efektivitas Model Group Investigation Berbantuan Media Watak Kalinyamatan Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 60–67. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5001>
- Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 108. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>

- Basirun, B., & Tarto, T. (2022). Efektifitas Model Group Investigation dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 236–245. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.384>
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Dewi, S. A. P. P. C., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Peningkatan Sikap Ilmiah Siswa melalui Guided Inquiry Berbantuan Media Papan Putar pada Tema Pahlawanku Kelas IV. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i2.4521>
- Ditasari, D. D., Ulya, H., & Wanabuliandari, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Core. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2560–2566. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3180>
- Fadillah, Q. N., Hakim, L., & Noviati, N. (2023). Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 8333–8346.
- Hanifah, A., Mudzanatun, M., & Sukanto, S. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantu Media Puzzle Board Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 443. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29244>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Jannah, K. A. M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Ardiawan, T. M. K. N., & Sari, M. E. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Masfuah, S., Fakhriyah, F., Wilujeng, I., & Rosana, D. (2021). The Content Validity of Scientific Literacy-Based Diagnostic Assessment. *Proceedings of the 7th International Conference on Research, Implementation, and Education of Mathematics and Sciences (ICRIEMS 2020)*, 528(Icriems 2020), 684–691. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210305.099>
- Mulyadi, M. (2019). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya [Quantitative and Qualitative Research and Basic Rationale to Combine Them]. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128–138.
- Mustika Sari, N., Masfuah, S., & Dwi Ardianti, S. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>
- Nirmala, A. P., Angga, P. D., & Husniati. (2023). Media Monopoli Truth or Dare pada

- Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2052–2061. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6045>
- Nisak, H., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media VINTAMI*. 9, 1758–1767.
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Permatasari, N. A., Setiawan, D., & Kironoratri, L. (2021). Model Penanaman Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3758–3768. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1303>
- Pramesti, H. P., & Budijastuti, W. (2024). Pengembangan Media Truth Or Dare Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernapasan. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(3), 705–716. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v13n3.p705-716>
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman. (2023). Kurikulum Merdeka sebagai Kurikulum Masa Kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 80–90.
- Qona'ah, A., Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2023). Penerapan Model Reward And Punishment Berbantuan Media Pahuanca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9632>
- Rabiah, S. (2019). Manajemen Pendidikan Tinggi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Sinar Manajemen*, 6(1), 58–67. <https://doi.org/10.56338/jsm.v6i1.551>
- Rohandini, F., Utaminingsih, S., & Kironoratri, L. (2022). Analisis Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Di Sdn Gajah 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 658–670. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.338>
- Utami, P. R., Kironoratri, L., & Fardani, M. A. (2022). The use of the “Aksi Sekolah” module as an effort to improve the reading and writing literacy of elementary school students. *DIDAKTIKA Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 71–76.
- Wanti, L., & Chastanti, I. (2023). Analysis of preparation in the independent curriculum implementation: Case study on IPAS learning. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 5(2), 250. <https://doi.org/10.20527/bino.v5i2.15493>
- Wijayanti, D., Murtono, M., & Kironoratri, L. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Dan Media Palang Arahku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5049>
- Wijayanto, C. R., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Keefektifan Model Group Investigation Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17911>

