

PENGARUH MEDIA SWORDS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN ONCE

Dani Darmawan^{1*}, Kinda Makdalena Eliasar^{2*}, Henny Dewi Koeswanti³,
Adi Winanto⁴

^{1,2,3,4}Masgister Pendidikan Dasar Universitas Kristen Satya Wacana

1992024005@stundet.uksw.edu, 2992024002@student.uksw.edu,
henny.koeswanti@uksw.edu, adi.winanto@uksw.edu

*corresponding author**

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of SMORDS media in improving elementary school student learning outcomes using the ONCE learning model. By using a type of classroom action research (PTK) and the methods used in collecting data are observation and interviews. This research was conducted at SD Negeri Salatiga 06 with a sample of two classes, namely classes VI A and VI B. The results of this research can be seen that after providing material treatment using Smart Words (SMORDS) media in Indonesian language learning, students were able to develop critical thinking skills, creativity and improve their learning outcomes as evidenced by the results of evaluation tests carried out which resulted in students getting a score of 81-100 and a percentage of 60%.

Keywords: *Learning Media, Learning Models, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media SMORDS dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD dengan menggunakan model pembelajaran ONCE. Dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dan metode yang digunakan dalam pengambilan data yaitu observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Salatiga 06 dengan sampel dua kelas yaitu kelas VI A dan VI B. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa setelah memberikan perlakuan materi menggunakan media *Smart Words (SMORDS)* pada pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas serta meningkatkan hasil belajar mereka dibuktikan dengan hasil tes evaluasi yang dilakukan mendapatkan hasil siswa yang mendapatkan nilai 81-100 dan dipersenkan menjadi 60%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Model Pembelajaran, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting dalam perkembangan peradaban manusia, karena melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan

keterampilan yang berguna dalam kehidupan. Dengan pendidikan yang baik, individu dapat meningkatkan pola pikir, kreativitas, serta kemampuan dalam memecahkan berbagai permasalahan. Selain itu,

pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter dan moral yang kuat, sehingga seseorang dapat menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Salah satu contohnya adalah pendidikan karakter di sekolah, yang mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, dan kerja sama, sehingga siswa tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan sebagai suatu sistem merupakan pendidikan sendiri terdiri dari elemen-elemen atau unsur-unsur pendidikan yang dalam kegiatannya saling terkait secara fungsional, sehingga terjadinya satu kesatuan yang terpadu, saling berhubungan dan diharapkan dapat mencapai tujuan (Purwaningsih et al., 2022).

Dalam menunjang Pendidikan, perlu adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam melakukan pembelajaran karena media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, metode, atau teknologi yang digunakan dalam proses pendidikan untuk mempermudah penyampaian materi, meningkatkan pemahaman peserta didik, serta menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh et al., 2023). Sejalan dengan pendapat (Berly, 2023; Fadilah et al., 2023) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantunya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Oleh karena itu media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran siswa. Dengan memanfaatkan berbagai bentuk media belajar, seperti gambar, video, audio, dan aplikasi interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang rumit atau abstrak. Media visual dan audio, misalnya, dapat mengubah informasi yang kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dicerna, yang pada akhirnya meningkatkan daya serap materi oleh siswa. Selain itu, media belajar yang interaktif memungkinkan siswa untuk

aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat mereka terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan teknologi dalam media belajar juga mendukung pembelajaran mandiri, memberikan siswa fleksibilitas untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan mereka sendiri.

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dengan perancangan lingkungan belajar yang sistematis serta pemanfaatan berbagai bentuk media, seperti gambar, video, audio, dan aplikasi interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang kompleks. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan minat belajar, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu. Namun selain media pembelajaran, model pembelajaran juga sangat berperan dalam proses belajar karena model pembelajaran

merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran dipilih agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa (Saota, 2024). Sejalan dengan pendapat Mirdad, J (2020) mengatakan model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan enam kali mengajar, dan metode yang digunakan yaitu observasi dan wawancara terhadap guru pamong. Selain itu penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu VI A dan VI B. Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *SMORDS* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD dengan

menggunakan model pembelajaran *ONCE*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di SD Negeri Salatiga 06 semester II pada dua kelas yang berbeda yakni kelas VI A dan kelas VI B dengan jumlah peserta didik sama sebanyak 28 orang. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan antara lain 1) Peserta didik masih kurang untuk bisa memahami kosa kata pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi pidato dan cerita pendek, 2) Kurangnya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, dan yang ke 3) Pemilihan model pembelajaran kepada peserta didik yang belum sesuai sehingga mereka mudah bosan sehingga membuat suasana kelas jadi tidak kondusif. Oleh sebab itu peneliti ingin mencoba membuat model pembelajaran alternatif yang menarik serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar peserta didik dapat meningkatkan minat dan hasil belajarnya.

Hal ini sejalan dengan penelitian Saleh, dkk (2023) yang mengatakan

Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio visual*, dan media *multimedia* (Asyhar, 2012) yaitu:

1. Media *visual* yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik, dengan adanya media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya
2. Media *audio* adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan

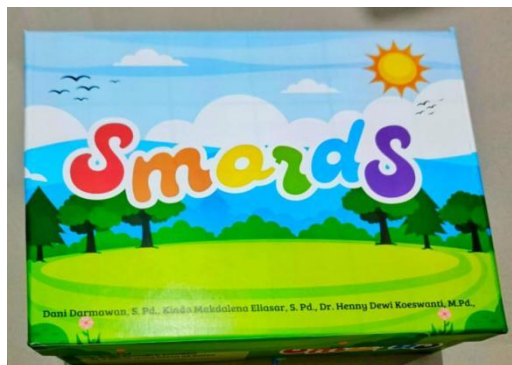
- mengandalkan indera kemampuan pendengaran
3. Media *audio visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran
4. *Multimedia* yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran *multimedia* melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, *visual* diam, *visual* gerak, dan *audio* serta media interaktif berbasis computer, dan teknologi komunikasi dan informasi

Selain media pembelajaran, terdapat model pembelajaran yang juga berperan penting dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran merupakan suatu

kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis dan efektif. Model ini mencakup metode, strategi, dan teknik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta lingkungan belajar. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik secara optimal. Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal (Octavia, 2020).

Berdasarkan kesenjangan di atas peneliti mendapatkan ide untuk

menciptakan media pembelajaran *ONCE* dan media pembelajaran *SMORDS* untuk tercapainya tujuan penelitian ini.



Gambar 1. Media Pembelajaran *SMORDS*

Media *SMORDS* adalah sebuah media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk menunjang proses belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia BAB VI kegiatan 1 yang memuat topik “membaca cerita pendek (Cerpen)”. Kata *SMORDS* sendiri merupakan gabungan dari kata *Smart* dan *Words*. *SMORDS* terdiri dari dua puluh kartu mengenai poin-poin terjadinya bencana, seperti banjir, kebakaran hutan, longsor, dan polusi udara. Poin-poin ini akan dikembangkan menjadi kalimat cerita oleh siswa. Media pembelajaran *SMORDS* ini dibuat dengan tujuan, membantu siswa meningkatkan kemampuan kreativitas dalam menganalisis kosakata lalu menguraikannya menjadi sebuah cerita.

Model Pembelajaran *ONCE* merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus untuk diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VI SD. *ONCE* sendiri lahir dari inovasi yang dibuat untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Kata *ONCE* merupakan kolaborasi dari empat kata antara lain, *Observe, Analysis, Verification, Evaluation*. Dimana dalam penerapannya pada pembelajaran

Bahasa Indonesia akan melakukan proses pembelajaran dengan mengobservasi teks, menganalisis isi dari teks tersebut, lalu memverifikasi teks tersebut dengan presentasi dan harapannya akan di evaluasi oleh peserta didik lain. Model pembelajaran ONCE ini lahir dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami teks secara rinci dengan adanya sintaks yang terstruktur.

Model pembelajaran ONCE memiliki beberapa kelebihan. Pertama, model ini membantu peserta didik memahami teks secara mendalam dengan membaca dan mengamati isinya secara menyeluruh. Kedua, peserta didik dilatih untuk menganalisis unsur-unsur cerita secara sistematis, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Ketiga, tahap verifikasi memungkinkan siswa memeriksa kembali pemahaman mereka melalui diskusi atau perbandingan dengan sumber lain, sehingga memastikan keakuratan analisis. Keempat, proses evaluasi mendorong peserta didik untuk merefleksikan temuan mereka dan menilai kembali pembelajaran yang telah dilakukan. Kelima, model ini memiliki struktur yang jelas dan sistematis, sehingga memudahkan

siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Keenam, adanya diskusi dalam tahap verifikasi membantu mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi antar peserta didik. Terakhir, model ONCE bersifat fleksibel karena dapat diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran cerita pendek, tetapi juga dalam berbagai jenis teks dan disiplin ilmu lainnya.

Model pembelajaran ONCE memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Pertama, Model pembelajaran ONCE memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Pertama, model ini memerlukan waktu yang cukup lama karena terdiri dari empat tahap yang mendalam, sehingga bisa memakan lebih banyak waktu dibandingkan metode pembelajaran yang lebih langsung. Kedua, peserta didik, terutama yang masih kurang terbiasa dengan analisis teks, mungkin memerlukan bimbingan yang lebih intensif dalam tahap *Analysis* dan *Verification* agar mereka dapat memahami konsep dengan baik. Selain itu, model ini juga menuntut keterampilan berpikir

tingkat tinggi, sehingga bisa menjadi tantangan bagi peserta didik yang belum terbiasa atau memiliki keterampilan membaca yang masih rendah. Terakhir, tahap *Evaluation* yang menekankan refleksi dan penilaian kritis dapat sulit diukur dengan indikator yang objektif, sehingga diperlukan rubrik penilaian yang jelas agar hasil belajar dapat dinilai secara lebih terstruktur. Oleh karena itu, pelaksanaan model ONCE perlu disesuaikan dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa agar dapat diterapkan secara efektif. Model ini memerlukan waktu yang cukup lama karena terdiri dari empat tahap yang mendalam, sehingga bisa memakan lebih banyak waktu dibandingkan metode pembelajaran yang lebih langsung. Kedua, peserta didik, terutama yang masih kurang terbiasa dengan analisis teks, mungkin memerlukan bimbingan yang lebih intensif dalam tahap *Analysis* dan *Verification* agar mereka dapat memahami konsep dengan baik. Selain itu, model ini juga menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi, sehingga bisa menjadi tantangan bagi peserta didik yang belum terbiasa atau memiliki keterampilan membaca yang masih

rendah. Terakhir, tahap *Evaluation* yang menekankan refleksi dan penilaian kritis dapat sulit diukur dengan indikator yang objektif, sehingga diperlukan rubrik penilaian yang jelas agar hasil belajar dapat dinilai secara lebih terstruktur. Oleh karena itu, pelaksanaan model ONCE perlu disesuaikan dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa agar dapat diterapkan secara efektif.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dari pengaruh media pembelajaran *SMORDS* dengan model pembelajaran *ONCE* yaitu dengan melakukan test evaluasi kepada siswa. Berikut hasil test evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa.

Tabel 1. Hasil Test Evaluasi Siswa

No	Kelas Interval	Skor	
		Frekuensi	Persentase
1	0-20	0	0%
2	21-40	0	0%
3	41-60	3	12%
4	61-80	7	28%
5	81-100	15	60%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan hasil test evaluasi siswa dapat dilihat bahwa terdapat 15 siswa mendapatkan nilai 81-100 dengan persen 60%, 7 siswa mendapat nilai 61-80 dengan persen 28%, dan 3 siswa mendapat nilai 41-60 dengan persen 12%. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *SMORDS* dan model pembelajaran *ONCE* bisa meningkatkan minat dan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan mengetahui pengaruh media *SMORDS* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD dengan menggunakan model pembelajaran *ONCE* dapat disimpulkan bahwa setelah memberikan perlakuan materi menggunakan media *Smart Words (SMORDS)* pada pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas serta meningkatkan hasil belajar mereka. Dan saran yang dapat peneliti berikan bagi guru yaitu dapat mengembangkan kembali media pembelajaran *SMORDS* dan model pembelajaran *ONCE* dengan mata pelajaran lainnya tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga peserta didik dapat meningkatkan minat dan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Berly, M. (2023). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SISWA DI KELAS*.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(e-ISSN: 2963-9697), 1–17.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (1st ed.). Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Purwaningsih, I., Oktariani, Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(E-ISSN: 2656-7563), 21–26.
<https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113>
- Saleh, sahib M., Syahrudin, Syahrul, M., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN. EUREKA MEDIA AKSARA*.

Saota, H. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBASIS POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 3 SATU ATAP ARAMO. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(E-ISSN 2828-6502), 15–22. <https://doi.org/10.57094/jpe.v5i1.1462>