

## **PENERAPAN METODE BOARD RUSH DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

Ari Maulana Ibrahim<sup>1</sup>, Nurhalimah<sup>2</sup>, Siti Sarah Susanti<sup>3</sup>, Rifanny Dwi Putri<sup>4</sup>, Dwi Nurmahabbah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Institut Madani Nusantara

<sup>1</sup>[arymaulanaibrahim47@gmail.com](mailto:arymaulanaibrahim47@gmail.com), <sup>2</sup>[nmah074@gmail.com](mailto:nmah074@gmail.com),  
<sup>3</sup>[sitisarahsusanti082@gmail.com](mailto:sitisarahsusanti082@gmail.com), <sup>4</sup>[rifannydwiputri9@gmail.com](mailto:rifannydwiputri9@gmail.com),  
<sup>5</sup>[dwinurmahabbah@gmail.com](mailto:dwinurmahabbah@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve students' learning activeness through the implementation of the Board Rush method in class XI of MA Yasti Cisaat, Sukabumi Regency. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design using a mixed-methods approach, conducted in several cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants of this study were 30 students. Data were collected through observation, documentation, and field notes. Qualitative data were used to describe the learning process and students' responses to the implementation of the Board Rush method, while quantitative data were utilized to measure the improvement of students' learning activeness based on indicators such as active participation, attention, willingness to ask questions, ability to answer, and engagement in the learning process. The findings indicate that the implementation of the Board Rush method significantly and progressively enhances students' learning activeness in each cycle. Therefore, the Board Rush method is proven to be an effective alternative teaching strategy to promote students' active involvement in the learning process.*

**Keywords:** Classroom Action Research, Board Rush, learning activeness.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan metode Board Rush pada siswa kelas XI MA Yasti Cisaat, Kabupaten Sukabumi. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (*mixed methods*), yang dilaksanakan dalam beberapa siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran serta respons siswa terhadap penerapan metode *Board Rush*, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar berdasarkan indikator partisipasi aktif, perhatian, keberanian bertanya, kemampuan menjawab, serta keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Board Rush* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara bertahap dan signifikan pada setiap siklus. Dengan demikian, metode Board Rush terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

**Kata Kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, *Board Rush*, keaktifan belajar.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar, terencana, dan sistematis untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara utuh dan berkelanjutan. Proses ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan kehidupan. Dalam perspektif pedagogis modern, pendidikan dipahami sebagai suatu upaya integral yang mengharmoniskan perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik agar mampu berperan aktif dalam kehidupan sosial.

Oleh karena itu, tujuan utama pendidikan bukan hanya menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter, keterampilan, serta kemampuan adaptif dalam menghadapi dinamika masyarakat yang terus berkembang (Sotto 2021). Dalam konteks pembelajaran di kelas, keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari hasil akhir berupa nilai akademik, tetapi juga dari proses yang

berlangsung selama kegiatan belajar. Salah satu indikator penting dalam menilai kualitas proses tersebut adalah tingkat keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar merupakan bentuk keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, emosional, maupun sosial. Sebagaimana dikemukakan oleh Fredricks dkk. (2004), keaktifan belajar mencakup tiga dimensi utama, yaitu *behavioral engagement* (keterlibatan perilaku), *emotional engagement* (keterlibatan emosional), dan *cognitive engagement* (keterlibatan kognitif). Ketiga dimensi ini saling berkaitan dan menjadi fondasi penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna (Fredricks dkk. 2004).

Namun demikian, realitas empiris di lapangan menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih relatif rendah. Fenomena ini dapat diamati dari minimnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya interaksi dalam diskusi kelas, serta kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan. Dalam banyak kasus, siswa cenderung bersikap

pasif dan hanya berperan sebagai penerima informasi, bukan sebagai subjek aktif yang terlibat dalam konstruksi pengetahuan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas pembelajaran yang diharapkan dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas (Meganathan 2024).

Rendahnya keaktifan belajar siswa tidak terjadi secara tunggal, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Salah satu faktor dominan adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Metode ceramah yang dominan cenderung bersifat satu arah, sehingga membatasi ruang partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya variasi metode dan strategi pembelajaran yang inovatif turut menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik. Menurut Sardiman A.M. (2018), pembelajaran yang efektif seharusnya mampu membangkitkan aktivitas belajar siswa melalui keterlibatan langsung dalam berbagai kegiatan yang menantang dan bermakna.

Di samping faktor metode, aspek lain seperti rendahnya motivasi belajar siswa, lingkungan kelas yang kurang kondusif, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga turut memperparah rendahnya tingkat keaktifan belajar. Padahal, keaktifan belajar memiliki korelasi yang kuat dengan pencapaian hasil belajar. Siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman konsep yang lebih mendalam, kemampuan berpikir kritis yang lebih baik, serta motivasi belajar yang lebih tinggi. Dengan kata lain, keaktifan belajar merupakan prasyarat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Permasalahan ini menjadi semakin krusial ketika dikaitkan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Pembelajaran yang pasif dan berpusat pada guru tidak lagi relevan dengan kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada keaktifan siswa.

Inovasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga untuk membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode pembelajaran *Board Rush*. Metode ini merupakan bentuk strategi pembelajaran aktif yang menggabungkan unsur kecepatan, ketepatan, dan kerja sama kelompok dalam menyelesaikan tugas di papan tulis. Dalam implementasinya, siswa secara bergiliran maju untuk menjawab atau menyelesaikan soal dalam waktu tertentu, sehingga menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kompetitif secara sehat. Metode ini tidak hanya mendorong keterlibatan fisik siswa, tetapi juga menuntut kesiapan mental, konsentrasi, serta kemampuan berpikir cepat dalam menyelesaikan permasalahan (Zengaro 2022).

Secara teoritis, metode *Board Rush* sejalan dengan pendekatan *active learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*). Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi,

tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses eksplorasi, analisis, dan konstruksi pengetahuan. Selain itu, metode ini juga memiliki keterkaitan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Melalui interaksi dan kolaborasi, siswa dapat saling bertukar ide, memperkuat pemahaman, serta mengembangkan keterampilan sosial (Indayani dan Hartini 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif dan interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Hidayat dan Suryani (2021) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian Rahmawati et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa variasi metode pembelajaran yang inovatif

memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran (Anugraheni 2019).

Meskipun demikian, kajian mengenai penerapan metode *Board Rush* secara spesifik masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks pembelajaran di madrasah atau lembaga pendidikan berbasis keagamaan.

Padahal, karakteristik pembelajaran di lingkungan tersebut memiliki kekhasan tersendiri yang memerlukan pendekatan yang adaptif dan kontekstual. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang perlu diisi melalui kajian yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode Board Rush dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang kuat untuk dilakukan, baik secara teoretis maupun praktis.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang strategi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran aktif. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru dalam mengembangkan metode

pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada akhirnya, upaya ini diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif-kuantitatif (*mixed approach*). PTK dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang dilakukan di kelas secara berulang dalam bentuk siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Ade Rahayu dan Arna Saskia 2025).

Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *Board Rush* dan respons siswa, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar siswa secara objektif melalui data numerik.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Yasti Cisaat Kabupaten Sukabumi dengan jumlah siswa 30

orang, sedangkan objek penelitian adalah keaktifan belajar siswa yang meliputi partisipasi aktif, perhatian, keberanian bertanya, kemampuan menjawab, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar (Nurulanningsih 2023).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Board Rush*, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti daftar hadir, catatan hasil belajar, serta literatur yang relevan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan lembar penilaian keaktifan siswa. Observasi digunakan untuk mengamati tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan dari guru dan siswa terkait penerapan metode *Board Rush*. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti kegiatan

pembelajaran berupa foto atau catatan (Prof. DR. H. Wina Sanjaya, M.Pd 2016). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian keaktifan siswa yang kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk melihat peningkatan pada setiap siklus. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan keaktifan belajar siswa, yang meliputi aspek perhatian, partisipasi, keberanian bertanya, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini disajikan secara deskriptif berdasarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta lembar penilaian keaktifan belajar siswa. Kondisi Awal (Pra-

Siklus) berdasarkan hasil observasi awal sebelum tindakan dilakukan, tingkat keaktifan belajar siswa kelas XI MA Yasti Cisaat masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya keberanian dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta rendahnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Sebagian besar siswa cenderung pasif dan hanya berperan sebagai penerima informasi.



**Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran**

Secara kuantitatif, hasil penilaian keaktifan menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% siswa yang termasuk dalam kategori aktif, sedangkan 60% lainnya berada pada kategori kurang aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan siswa secara optimal, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif.

Pada siklus I, metode *Board Rush* mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan

tugas untuk menyelesaikan soal secara bergiliran di papan tulis dalam waktu yang telah ditentukan.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal. Siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, serta mulai terlibat dalam diskusi kelompok. Beberapa siswa juga mulai berani maju ke depan untuk menjawab soal, meskipun masih terlihat adanya keraguan. Interaksi antar siswa mulai meningkat, baik dalam bentuk kerja sama kelompok maupun diskusi kelas.

Secara kuantitatif, tingkat keaktifan belajar siswa pada siklus I meningkat menjadi 65%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Tuken dan Amran, t.t.). Akan tetapi, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memperjelas aturan pelaksanaan metode *Board Rush*, meningkatkan pengelolaan waktu, serta memberikan

motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dalam berpartisipasi. Pada siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan keberanian yang lebih tinggi dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, serta mampu bekerja sama secara lebih efektif dalam kelompok. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, dinamis, namun tetap kondusif.



**Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran**

Selain itu, perhatian siswa terhadap pembelajaran juga meningkat, yang ditunjukkan dengan fokus yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas diskusi berjalan lebih hidup dengan adanya pertukaran ide antar siswa. Secara kuantitatif, tingkat keaktifan belajar siswa pada siklus II mencapai 85%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 20% dari siklus I dan 45% dari kondisi awal. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, di mana sebagian besar siswa telah menunjukkan keaktifan

dalam pembelajaran (Widiastuti dkk., t.t.).

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penerapan metode *Board Rush* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru juga menyatakan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa juga mengungkapkan bahwa metode ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik karena adanya keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Dokumentasi kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa, seperti meningkatnya jumlah siswa yang aktif maju ke depan, meningkatnya interaksi antar siswa, serta suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif. Dokumentasi ini menjadi bukti empiris bahwa penerapan metode *Board Rush* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara nyata (Prof. DR. H. Wina Sanjaya, M.Pd 2016).

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Board Rush* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI MA Yasti Cisaat Kabupaten Sukabumi secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dalam berbagai aspek, seperti partisipasi, perhatian, keberanian bertanya, kemampuan menjawab, serta keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Secara kuantitatif, peningkatan keaktifan belajar siswa terjadi secara bertahap pada setiap siklus, yaitu dari kondisi awal sebesar 40%, meningkat menjadi 65% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *Board Rush* efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain itu, metode ini juga mampu mendorong siswa untuk lebih percaya diri serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, penerapan metode *Board Rush* terbukti dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif

dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ade Rahayu dan Arna Saskia. 2025. "Metode Penelitian Tindakan Kelas: Konsep, Tahapan dan Keunggulan dalam Praktik Pembelajaran." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4 (4): 828–36. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5792>.
- Anugraheni, Indri. 2019. "Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Model Polya Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 4 (1): 1. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p1-6>.
- Deslauriers, Louis, Logan S. McCarty, Kelly Miller, Kristina Callaghan, dan Greg Kestin. 2019. "Measuring Actual Learning versus Feeling of Learning in Response to Being Actively Engaged in the Classroom." *Proceedings of the National Academy of Sciences* 116 (39): 19251–57. <https://doi.org/10.1073/pnas.1821936116>.
- Fredricks, Jennifer A., Phyllis C. Blumenfeld, dan Alison H. Paris. 2004. "School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence." *Review of Educational Research* 74 (1): 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>.
- Indayani, Endang, dan Sri Hartini. 2024. *ANALISA MODEL PEMBELAJARAN STUDENT CENTRED LEARNING*. 7 (2).

- Meganathan, Pavani Malaa. 2024. *ENHANCING STUDENT ENGAGEMENT AND ACTIVE LEARNING THROUGH STUDENT PRESENTATION-BASED EFFECTIVE TEACHING (SPET) METHOD AMONG MALAYSIAN UNDERGRADUATE STUDENTS*. 12.
- Nurulanningsih. 2023. "PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SEBAGAI PENGEMBANGAN PROFESI GURU BAHASA INDONESIA." *JURNAL DIDACTIQUE Bahasa Indonesia* 4 (1): 50–61. <https://doi.org/10.52333/didactique.v4i1.50>.
- Prof. DR. H. Wina Sanjaya, M.Pd. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana.
- Sotto, Romeo Jr Beriso. 2021. "COLLABORATIVE LEARNING IN THE 21ST CENTURY TEACHING AND LEARNING LANDSCAPE: EFFECTS TO STUDENTS' COGNITIVE, AFFECTIVE AND PSYCHOMOTOR DIMENSIONS." *International Journal of Educational Management and Innovation* 2 (2): 136. <https://doi.org/10.12928/ijemi.v2i2.3325>.
- Tuken, Ritha, dan Muhammad Amran. t.t. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*.
- Widiastuti, Aprilia, Maharani Putri Rahayu, Lela Rahmawati, Annisa Rahmawati Siregar, dan Nur Hanafi. t.t. *Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Smartbox di Kelas VI SDN 97/VI Kota Jambi*.
- Zengaro, Sally, dan Franco Zengaro. 2022. "Active Learning, Student Engagement, and Motivation: The Importance of Caring Behaviors in Teaching." Dalam *Advances in Higher Education and Professional Development*, disunting oleh Jared Keengwe. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9564-0.ch004>.