



Optimalisasi gaya belajar melalui lontar barang antik untuk meningkatkan hasil belajar geografi

Dwi Ambarwati^{a,1,*}

^a Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Probolinggo, Jl. Ki Hadjar Dewantara, 01, Kanigaran, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67213, Indonesia

¹ auraambara@gmail.com *

* penulis korespondensi

Informasi artikel

Disubmit: 2022-12-23

Revisi: 2023-02-27

Diterima: 2023-03-31

Dipublikasi: 2023-04-04

Kata kunci:

Hasil belajar

Gaya belajar

Lontar barang antik

Keywords:

Learning outcome

Learning style

Throw antique items model

Abstrak

Lontar Barang Antik merupakan suatu pembelajaran yang memadukan modifikasi permainan tradisional engklek menjadi loncat pintar dengan penggunaan aplikasi *Smartphone Toontastic*. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran Lontar Barang Antik terhadap peningkatan hasil belajar geografi peserta didik. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain penelitian *non randomized pretest-posttest control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Probolinggo. Uji hipotesis menggunakan uji beda melalui independent sample t-test yang dilakukan dengan bantuan SPSS 16 For Windows. Hasil uji statistik dengan uji t-test menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan permainan Lontar Barang Antik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar geografi peserta didik. Metode ini dapat memfasilitasi semua gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Peserta didik lebih aktif dan motivasi belajar menjadi lebih tinggi. Optimalisasi gaya belajar melalui model pembelajaran Lontar Barang antik dapat meningkatkan hasil belajar geografi.

Abstract

Optimization of learning styles through the throw antique items model to improve geography learning outcomes. Throw antique items model is a learning that combines the modification of the traditional crank game into smart jumping using the Toontastic Smartphone application. The research aimed to determine the effect of the throw antique items model on improving student geography learning outcomes. This study used a quasi-experimental design with a non-randomized pretest-posttest control group design. The research was conducted at SMA Negeri 2 Probolinggo. Hypothesis testing uses an independent sample t-test assisted by SPSS 16 For Windows. The results of statistical tests with t-tests show that the throw antique items method has a significant effect on students' learning outcomes in geography. This method can also facilitate all learning styles that students have. Learners are more active, then learning motivation becomes higher. Optimizing learning styles through the Lontar antique learning model can improve geography learning outcomes.

Copyright © 2023, Ambarwati

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Ambarwati, D. (2023). Optimalisasi gaya belajar melalui lontar barang antik untuk meningkatkan hasil belajar geografi. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 38-46. <https://doi.org/10.22219/jppg.v4i1.24001>

Pendahuluan

Penggunaan sebuah model pembelajaran bertujuan untuk memberi alur yang jelas dalam mengimplementasikan suatu rencana pembelajaran, sehingga aspek-aspek yang diperlukan sebelum memulai pembelajaran dapat dipersiapkan dengan matang agar pembelajaran berjalan dengan lancar (Alfiyani et al., 2020; Revita, 2019). Selain itu, penggunaan sebuah model membutuhkan metode yang dapat membantu guru dalam mengatualisasikan rencana yang telah ditetapkan dan dapat menumbuh kembangkan potensi peserta didik dengan baik (Suryanda et al., 2020; Tamimiya & Suryadarma, 2019). Potensi peserta didik dapat dikembangkan dengan optimal jika pembelajaran yang dilakukan merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar mereka (Azis et al., 2020; Rahmi & Samsudi, 2020). Tiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda sehingga membutuhkan model serta metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Nisa et al (2018) dan Pursitasari et al (2019) menyatakan bahwa setiap model dan metode pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran yang diiringi dengan pengembangan potensi peserta didik merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang efektif (Andarini et al., 2012). Gaya belajar peserta didik yang berbeda merupakan potensi yang harus dikembangkan sehingga peserta didik dapat lebih kreatif, kritis dan mempunyai keterampilan abad 21 (Handayani et al., 2021; Ningsih et al., 2018). Gaya belajar peserta didik pada umumnya ada tiga yaitu, auditorial, kinestetik dan visual (Halim, 2012). Perbedaan gaya belajar ini menuntut adanya model pembelajaran yang dapat mengakomodasi ketiga gaya belajar peserta didik sehingga mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perbedaan gaya belajar peserta didik di setiap kelas sangat kompleks. Hampir tidak ditemukan kelas yang seluruh peserta didiknya mempunyai gaya belajar yang sama. Gaya belajar seseorang tidaklah mutlak pada satu gaya belajar saja akan tetapi merupakan kecenderungan, seperti seseorang yang mempunyai gaya belajar auditorial adalah mereka yang gaya belajarnya lebih dominan auditorial akan tetapi juga memiliki sifat gaya belajar visual dan kinestetik (Arief et al., 2018; Halim, 2012). Hasil penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa peserta didik tidak ada yang mempunyai gaya belajar mutlak pada satu gaya belajar saja akan tetapi hanya kecenderungan atau dominan pada gaya belajar tertentu. Sebanyak 46,8% peserta didik mempunyai gaya belajar visual yang dominan, sedangkan yang memiliki gaya belajar auditori dan kinestetik berturut-turut sebesar 18,6% dan 34,3%. Hasil angket ini menunjukkan bahwa peserta didik mempunyai gaya belajar yang beragam sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan dan sesuai dengan ketiga karakter gaya belajar ini supaya hasil belajar lebih optimal dan dapat mengembangkan potensi peserta didik.

Model-model pembelajaran kooperatif yang ada saat ini belum sepenuhnya dapat mengakomodasi ketiga gaya belajar yang dimiliki peserta didik sehingga model pembelajaran ini perlu dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik (Lisnawati, 2022; Muswita et al., 2020; Revita, 2019). Model pembelajaran Lontar Barang Antik (loncat pintar persebaran flora fauna dengan *Toontastic*) merupakan pengembangan dari model pembelajaran kooperatif yang diharapkan mampu mengakomodasi ketiga gaya belajar sehingga potensi yang dimiliki peserta didik dapat dioptimalkan dalam pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran ini adalah memadukan permainan tradisional dan menggunakan multimedia yang menarik membuat ketiga gaya belajar dapat terakomodasi dan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga tujuan belajar dapat diperoleh dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Madeali dan Prahani (2018), Rahmi dan Samsudi (2020) mengungkapkan penggunaan multimedia pembelajaran dan permainan tradisional pada kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih baik dibanding kelompok kontrol yang menggunakan buku teks dalam proses pembelajaran. Sarah dan Maryono (2014) dan Sari et al (2019) menjelaskan permainan tradisional merupakan alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik mudah memahami materi.

Model pembelajaran Lontar Barang Antik yang memadukan permainan tradisional engklek dan penggunaan media aplikasi *Smartphone Toontastic* memiliki peran yang strategis dalam mengakomodasi ketiga gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Terakomodasinya semua gaya belajar dalam pembelajaran yang menggunakan model belajar Lontar Barang Antik ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar geografi pada materi persebaran flora dan fauna.

Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kuantitatif dan rancangan eksperimental semu (*quasi experimental research*). Rancangan penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Sedangkan rancangan penelitian eksperimental semu digunakan untuk mengungkap hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat dengan cara melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen (Sugiono, 2013). Ada dua kelompok kelas yang ditetapkan sebagai sampel penelitian. Kelompok pertama dibelajarkan dengan model Lontar Barang Antik dan kelompok kedua dibelajarkan dengan cara konvensional. Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan eksperimen

Subyek	Pretes	Perlakuan	Postes
Kelas eksperimen	O ₁	X ₁	O ₃
Kelas kontrol	O ₂	-	O ₄

Keterangan:

O₁, O₂ : Pretes sebelum perlakuan

O₃, O₄ : postes setelah perlakuan

X₁ : Perlakuan pembelajaran Lontar Barang Antik

- : Perlakuan pembelajaran konvensional

Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran yaitu pembelajaran Lontar Barang Antik yang diterapkan di kelas eksperimen dan diskusi di kelas kontrol. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Sampel pada penelitian ini adalah dua kelas homogen yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari tiga kelas yang ada akan ditentukan dua kelas sebagai sampel dalam penelitian. Dua kelas yang dipilih berdasarkan hasil penilaian tengah semester (PTS) yang rata-rata nilainya hampir sama. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sample*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah, tetapi didasarkan atas tujuan atau pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008).

Instrumen pengukuran merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil perlakuan. Instrumen ini berupa pre-test dan post-test. Instrumen test berupa soal esai 5 butir. Tes esai lebih tepat digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang telah mendapat perlakuan model pembelajaran Lontar Barang Antik. Tes diberikan untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang dicapai Peserta didik. Untuk menjamin kelayakan instrumen maka dilakukan uji coba instrumen yang meliputi: uji validitas, reabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran.

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya (Christy, 2010). Suatu instrumen dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dari instrumen tersebut. Pada penelitian ini digunakan validitas isi dan validitas butir soal. Untuk menguji validitas butir soal menggunakan korelasi *Product Moment* dengan bantuan *SPSS 16 for windows*. Tingkat validitas setiap item dapat dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Sementara itu r_{hasil} untuk setiap butir soal dapat dilihat pada *corrected item-total correlation*, sedangkan r_{tabel} dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria validitas tes

Koefisien Korelasi	Klasifikasi
0,800 – 1,00	Sangat Valid
0,600 – 0,799	Valid
0,400 – 0,599	Cukup Valid
0,200 – 0,399	Kurang Valid
0,000 – 0,199	Tidak Valid

Sumber: (Purwanto, 2005)

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap tes kognitif, bertujuan untuk melihat konsistensi antar item dalam tes. Uji realibilitas terhadap butir soal juga dilakukan dengan menggunakan *product moment* (Arikunto, 2010). Dan untuk realibilitas seluruh butir soal digunakan rumus *Spearman-Brown* dengan teknik KR_{20} , dengan rumus berikut, sedangkan kriterianya disajikan pada Tabel 3.

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

k = jumlah soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varian dari masing-masing soal

σ_t^2 = varian total skor

Tabel 3. Kriteria reliabilitas soal

Koefisien Korelasi	Klasifikasi
0,800 – 1,00	Sangat reliabel
0,600 – 0,799	Reliabel
0,400 – 0,599	Cukup reliabel
0,200 – 0,399	Kurang reliabel
0,000 – 0,199	Tidak reliabel

3. Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran hanya dilakukan terhadap tes hasil belajar kognitif siswa. tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal yang dinyatakan sebagai indeks kesukaran (Arikunto, 2010). Penentuan taraf kesukaran yang diperoleh dengan menggunakan rumus berikut dan kriterianya disajikan pada Tabel 4.

$$TK = \frac{\sum Ska + \sum Skb}{Sm(nka + nkb)} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum Ska$ = Jumlah kesalahan kelompok atas

$\sum Skb$ = Jumlah kesalahan Kelompok bawah

Sm = Skor maksimal yang diberikan untuk jawaban benar

nka = Jumlah siswa kelompok atas

nkb = Jumlah siswa kelompok bawah

Tabel 4. Kriteria tingkat kesukaran butir soal

Kriteria	Klasifikasi
< 25%	Terlalu mudah (tidak baik)
25 – 75%	Sedang (baik)
>75%	Terlalu sulit (tidak baik)

4. Daya Beda

Uji daya beda dilakukan terhadap tes aspek kognitif yang bertujuan untuk membedakan antara siswa pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa berkemampuan rendah. Uji daya beda

dilakukan terhadap tes hasil belajar kognitif siswa dengan rumus berikut dan kriterianya ditampilkan pada Tabel 5.

$$DB = \frac{\sum Skb - \sum Ska}{\frac{1}{2} Sm (nka + nkb)} \times 100\%$$

Keterangan

$\sum Ska$ = Jumlah kesalahan kelompok atas

$\sum Skb$ = Jumlah kesalahan kelompok bawah

Sm = skor maksimal yang diberikan untuk jawaban benar

nka = Jumlah siswa kelompok atas

nkb = Jumlah siswa kelompok bawah

Tabel 5. Kriteria daya beda item tes

Kriteria	Klasifikasi
0,70 - 1,00	Baik sekali
0,40 - 0,69	Baik
0,20 - 0,39	Cukup
0,00 - 0,19	Jelek
Negatif	Sangat Jelek

Dalam penelitian ini tes akan berupa *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada dua kelas subjek penelitian. *Pre-test* merupakan tes yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan dimaksudkan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan awal peserta didik sebelum pembelajaran di kelas. Sedangkan *post-test* dilakukan diakhir pembelajaran baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selisih data hasil *pre-test* dan *post-test* inilah yang digunakan untuk pengujian hipotesis. Berdasarkan masalah-masalah yang telah dirumuskan dan hipotesis yang diajukan, analisis statistik yang digunakan adalah analisis statistik inferensial parametrik. Analisis statistik inferensial parametrik digunakan untuk pengujian hipotesis yang merupakan langkah atau prosedur untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t yang dilakukan dengan bantuan *SPSS 16 for Windows*.

Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran yang dikembangkan merupakan pengembangan dari model kooperatif yang memadukan metode permainan engklek atau loncat pintar (disebut loncat pintar karena pada setiap kotak engklek ada pertanyaan yang harus di jawab peserta didik) dan penggunaan aplikasi *Smartphone Toontastic*. Model pembelajaran Lontar Barang Antik adalah model pembelajaran yang menuntut kemandirian peserta didik karena pada model pembelajaran ini peserta didik aktif belajar mandiri dengan menggunakan modul untuk pemahaman materi, sedangkan permainan tradisional loncat pintar digunakan untuk menjawab pertanyaan dari guru dan aplikasi *Smartphone Toontastic* sebagai alat presentasi kelompok. Peran guru di sini hanya sebagai fasilitator, karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Bagian model pembelajaran Lontar Barang Antik terdiri dari lima tahap pembelajaran.

1. Menyajikan materi dan aturan permainan

Tahap awal yang dilakukan guru adalah menjelaskan tujuan belajar yang akan dicapai, langkah-langkah pembelajaran dan aturan permainan loncat pintar. Pada tahap ini peserta belajar mandiri sesuai dengan pokok bahasan yang telah dibagi guru melalui modul (Chrisarani & Yasa, 2018). Guru hanya memberikan stimulus agar peserta didik tertarik untuk belajar tentang pokok bahasan yang akan dipelajari (Maisarah et al., 2022). Tahap ini peserta didik melakukan literasi dan mencari pemahaman terhadap materi secara mandiri.

2. Loncat pintar persebaran flora dan fauna

Setelah belajar mandiri peserta didik diberi pertanyaan untuk dijawab melalui permainan. Permainan loncat pintar dilakukan secara berkelompok akan tetapi terdapat pertanyaan yang

harus dijawab secara individual. Pertanyaan-pertanyaan itu diletakkan pada setiap kotak pada media gambar engklek yang telah dibuat di lantai kelas. Permainan engklek pada pembelajaran ini memiliki aturan yang sama seperti permainan engklek pada umumnya hanya saja setiap kotak terdapat pertanyaan yang harus dijawab. Permainan diawali dengan memilih kelompok yang main terlebih dahulu. Anggota kelompok yang main, terlebih dahulu harus melepar gaco dan mengambil pertanyaan yang ada di kotak tempat gaco dilempar.

Jika peserta didik ini menjawab pertanyaan dengan benar maka anggota kelompoknya yang akan meneruskan permainan dengan cara yang sama akan tetapi jika jawabannya salah maka akan digantikan oleh kelompok yang lain. Permainan ini akan berakhir ketika semua pertanyaan yang ada dalam kotak engklek telah terjawab semua. Kelompok yang menang akan mendapat waktu lebih lama untuk membuat media menggunakan aplikasi *Smartphone Toontastic* sebagai bahan presentasi kelompok. Kelompok pemenang bisa langsung mengerjakan *Toontastic* tanpa menunggu selesainya kelompok lain dalam permainan sedangkan kelompok yang kalah harus tetap menyelesaikan permainan sampai semua pertanyaan terjawab.

3. Mengkreasikan

Pada tahap ini peserta didik bersama anggota kelompoknya membuat animasi menggunakan aplikasi *Smartphone Toontastic* untuk membuat presentasi lebih menarik. Peserta didik mempresentasikan hasil dari literasi mandiri dan jawaban dari pertanyaan yang ada di permainan menjadi laur penjelasan yang menarik dan mudah dipahami peserta didik yang lainnya.

4. Memformulasikan penjelasan

Presentasi kelompok dengan menggunakan aplikasi *Smartphone Toontastic* merupakan wadah peserta didik untuk menunjukkan kreatifitas dalam menyampaikan pokok bahasan yang menjadi tugas kelompok mereka. Pada tahap ini peserta didik melakukan diskusi mengenai hasil temuannya tentang materi pembelajaran dan sekaligus kesulitan yang ditemui dalam kegiatan belajarnya. Pada kesempatan ini guru membimbing peserta didik melakukan pemecahan dari kesulitan yang dialami peserta didik sehingga didapatkan temuan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

5. Membuat kesimpulan

Guru membimbing peserta didik dalam merumuskan kesimpulan hasil belajar yang diperoleh selama pembelajaran.

Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen diberikan tes awal (*pre-test*). Nilai *pre-test* digunakan sebagai gambaran kemampuan awal subjek penelitian sebelum diberikan perlakuan. Data *pre-test* ini juga digunakan untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penelitian ini. Dari hasil *pre-test* yang dilakukan pada kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 maka diperoleh rata-rata *pre-test*. Dari hasil tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *pre-test* antara kedua kelas itu. Nilai rata-rata *pre-test* yang lebih rendah dijadikan sebagai kelas eksperimen dan nilai *pre-test* yang lebih tinggi di jadikan sebagai kelas kontrol. Meskipun kedua kelas tersebut memiliki perbedaan rata-rata nilai *pre-test* namun dianggap memiliki kemampuan yang hampir sama, yaitu pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai *pre-test* 44,09 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai *pre-test* 46,81. Hasil deskriptif rata-rata skor *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rata-rata skor kemampuan awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest
Eksperimen	32	44,09
Kontrol	33	46,81

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama. Hal ini menunjukkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama.

Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda dalam pembelajaran yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Lontar Barang Antik dan kelas kontrol menggunakan diskusi kelompok maka diadakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai *post-test* 80,68 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai *post-test* 70,22. Hasil deskriptif rata-rata skor *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Rata-rata skor kemampuan akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata <i>Posttest</i>
Eksperimen	32	80,68
Kontrol	33	70,22

Berdasarkan Tabel 7 diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang cukup jauh. Hal ini menunjukkan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Lontar Barang Antik hasil *post-test* lebih tinggi dibandingkan hasil *post-test* kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran diskusi.

Deskripsi Hasil Pre-test dan Post-test

Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat terlihat perbedaannya. Pada *pre-test* hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda jauh dan bisa dikatakan hampir sama, tetapi setelah mendapat perlakuan yang berbeda pada proses pembelajaran yaitu pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Lontar Barang Antik dan kelas kontrol menggunakan diskusi hasil dari *post-test* sangat jauh berbeda. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan model Lontar Barang Antik lebih dapat meningkatkan hasil belajar geografi dibandingkan dengan model belajar diskusi. Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Kontrol	46,81	70,22
Eksperimen	44,09	80,68

Dapat dilihat kemampuan awal kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata yang hampir sama dan ada kecenderungan kemampuan awal kelas eksperimen sedikit lebih rendah dibandingkan kelas kontrol. Setelah mendapat perlakuan terdapat perbedaan yang cukup pada test kemampuan akhir, semula kelas eksperimen yang kemampuan awalnya sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol menjadi sangat bagus nilainya pada kemampuan akhir dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Lontar Barang Antik mampu meningkatkan hasil belajar geografi dibandingkan dengan model pembelajaran diskusi kelompok.

Ketuntasan hasil belajar pada penelitian ini adalah nilai yang dicapai oleh peserta didik sama atau lebih dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru pengajar geografi. KKM yang ada di SMAN 2 Probolinggo adalah 78, sehingga peserta didik yang mencapai nilai minimal 78 termasuk kategori tuntas. Nilai yang digunakan untuk mengukur tingkat ketuntasan hasil belajar adalah nilai *post-test*. Hasil deskriptif ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Ketuntasan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen			
Jumlah Siswa	%	Ketuntasan	Jumlah Siswa	%	Ketuntasan
12	36,36	Tuntas	26	81,25	Tuntas
21	73,64	Tidak Tuntas	6	18,75	Tidak Tuntas

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran Lontar Barang antik dapat mengoptimalkan gaya belajar peserta didik sehingga model pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar geografi. Hal ini senada dengan hasil penelitian Hakim dan Windayana (2016) dan Husein et al (2015) mengungkapkan penggunaan multimedia pembelajaran dan permainan tradisional pada kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih baik dibanding kelompok kontrol yang menggunakan buku teks dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional merupakan alternatif metode pembelajaran yang dapat memperkaya dan menimbulkan rasa senang sehingga peserta didik mudah memahami materi (Leksana et al., 2014; Sari et al., 2019).

Adanya keberhasilan dari menggunakan model pembelajaran Lontar Barang Antik pada penelitian ini didukung pendapat Ebrahimzadeh dan Alavi (2017) dan Yllana-Prieto et al (2021) bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai jika peserta didik terlibat secara aktif dalam perolehan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, melakukan eksperimen-eksperimen pada media, serta berusaha untuk mencari dan menemukan pemecahan masalah sehingga menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna bagi peserta didik.

Perpaduan penggunaan aplikasi *Smartphone Toontastic* dengan permainan tradisional loncat pintar memanusiakan kembali dan menyadari bahwa belajar bukan lagi suatu proses kognitif yang terpisah, melainkan sesuatu yang melibatkan eksplorasi seluruh tubuh, pikiran, sistem emosi dan jiwa secara utuh sebagai kesatuan yang paling bersinergi. Jean-Jacques Rousseou (1772-1778) menyatakan anak harus belajar dari pengalaman langsung seperti yang ia gambarkan dalam ungkapan “..our first teachers are our feet, our hands and our eyes....to substitute books for all these...is but to teach us to us the reasons of others...” (Rousseau, 1990). Penggunaan seluruh anggota bagian tubuh dan pengalaman langsung pada model pembelajaran Lontar Barang Antik ini dapat mengoptimalkan seluruh gaya belajar yang dimiliki peserta didik sehingga hasil belajar geografi dapat meningkat.

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa: Hasil belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna dengan menerapkan model pembelajaran Lontar Barang Antik memiliki rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran diskusi kelompok. Dengan demikian model pembelajaran Lontar Barang Antik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SMA pada mata pelajaran geografi kelas XI pada materi Persebaran flora dan fauna. Model pembelajaran Lontar Barang Antik dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik SMA.

Referensi

- Alfiyani, P., Sulistyorini, S., & Subali, B. (2020). The effectiveness of guided inquiry-based of interactive media to increase interests and learning outcomes. *Journal of Primary Education*, 9(4), 398–407. <https://doi.org/10.15294/jpe.v9i4.41137>
- Andarini, T., Masykuri, M., & Sudarisman, S. (2012). Pembelajaran biologi menggunakan pendekatan CTL (contextual teaching and learning) melalui media flipchart dan video ditinjau dari kemampuan verbal dan gaya belajar. *Jurnal Inkuiri*, 1(2), 93–104.
- Arief, M., Sihkabuden, S., & Ulfa, S. (2018). Hubungan gaya belajar berdasarkan gender dengan hasil belajar pada mahasiswa teknologi pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 53–61. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3388>
- Arikunto, S. (2010). *Research procedure a practical approach*. PT Rineka Reserved.
- Azis, F. R. N., Pamujo, & Yuwono, P. H. (2020). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditorial, Kinestetik Siswa Berprestasi di SD Negeri Ajibarang Wetan. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 6(1), 26–31. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR/article/view/2658>

- Christy, M. P. H. (2010). *Establishing construct validity of the biology subject area testing program in Mississippi*. University Of Southern Mississippi.
- Chrisyarani, D. D., & Yasa, A. D. (2018). Validasi modul pembelajaran: Materi dan desain tematik berbasis PPK. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 206. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3207>
- Ebrahimzadeh, M., & Alavi, S. (2017). The effect of digital video games on EFL students' language learning motivation. *Teaching English with Technology*, 17(2), 87–112. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1140688>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Halim, A. (2012). Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar fisika siswa SMPN 2 Secanggang Kabupaten Langkat. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 9(2), 141–158. [http://digilib.unimed.ac.id/683/1/Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar fisika siswa SMP N 2 Secanggang Kabupaten Langkat.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/683/1/Pengaruh_strategi_pembelajaran_dan_gaya_belajar_terhadap_hasil_belajar_fisika_siswa_SMP_N_2_Secanggang_Kabupaten_Langkat.pdf)
- Handayani, S. L., Budiarti, I. G., Kusmajid, K., & Khairil, K. (2021). Problem-based instruction berbantuan e-learning: Pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 697–705. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.795>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3). <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Leksana, D. M., Wibowo, M. E., & Tadjri, I. (2014). Pengembangan modul bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kematangan karir siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 6. https://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/jubk/1230
- Lisnawati, T. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kelompok dan Problem Based Learning pada Studi Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU: Journal of Elementary Education*, 6(Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2912-2921), 2912–2921. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/2521/pdf/9660>
- Madeali, H., & Prahani, B. K. (2018). Development of multimedia learning based inquiry on vibration and wave material. *Journal of Physics: Conference Series*, 997(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/997/1/012029>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Muswita, M., Yelianti, U., Intan, A., & Kusuma, L. (2020). Pengembangan booklet tumbuhan paku di Taman Hutan Raya Sultan Thaha Syaifuddin sebagai bahan pengayaan mata kuliah taksonomi tumbuhan. *Biodik*, 6(1), 58–75. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8642>
- Ningsih, P. R., Hidayat, A., & Kusairi, S. (2018). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1587–1593. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11799>
- Nisa, E. K., Koestiari, T., Habibulloh, M., & Jatmiko, B. (2018). Effectiveness of guided inquiry learning model to improve students' critical thinking skills at senior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 997(1), 012049. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/997/1/012049>
- Pursitasari, I. D., Suhardi, E., & Putikah, T. (2019). Fun science teaching materials on the energy transformation to promote students' scientific literacy. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 5(2), 155. <https://doi.org/10.30870/jppi.v5i2.4008>

- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Revita, R. (2019). Practical Test of Guided Discovery Based Mathematics Learning Tools for Middle Schools. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 148.
- Rousseau, J.-J. (1990). *Judge of Jean-Jacques: Dialogues*. https://www.sas.upenn.edu/~cavitc/h/pdf-library/Rousseau_Rousseau_Judge_of_Jean_Jacques.pdf
- Sarah, S., & Maryono, M. (2014). Keefektifan pembelajaran berbasis potensi lokal dalam pembelajaran fisika SMA dalam meningkatkan living values siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 02(01), 6–13. <https://doi.org/10.26714/jps.2.1.2014.36-42>
- Sari, N. Y., Agustini, F., & Basyar, Moh A. K. (2019). Efektivitas permainan tradisional Gobag Sodor terhadap hasil belajar subtema 3 Keseimbangan Ekosistem. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(1), 82–91. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i1.17296>
- Sugiyono, S. (2008). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Suryanda, A., Azrai, E. P., & Julita, A. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan buku saku biologi berbasis mind map (Biomap). *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 86–98. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.31861>
- Tamimiya, K. T., & Suryadarma, I. G. P. (2019). Potensi lokal Gunung Ijen untuk pemahaman konsep dan berpikir kreatif pengurangan resiko bencana. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 117–128. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.25702>
- Yllana-Prieto, F., Jeong, J. S., & González-Gómez, D. (2021). An online-based edu-escape room: A comparison study of a multidimensional domain of psts with flipped sustainability-stem contents. *Sustainability (Switzerland)*, 13(3), 1–18. <https://doi.org/10.3390/su13031032>