

Artikel Penelitian

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Dengan Pembelajaran *Direct Instruction Plus* (Media Flip Chart) di SDIT Al-Marhamah Kota Langsa

Cut Amalia Tari *, Rita Sari

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Langsa, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 31 Agustus 2023
Revisi Akhir: 27 Februari 2024
Diterbitkan Online: 25 April 2024

KATA KUNCI

Pembelajaran Instruksi Langsung
Flip Chart
Model Pembelajaran
Hasil Belajar

KORESPONDENSI

Phone: +62 813-4832-4469
E-mail: cutamaliataritari@gmail.com

A B S T R A K

Model pembelajaran dan juga media yang kurang bervariasi dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa menjadi jenuh, cepat bosan dan monoton serta kurang tepatnya memilih model dalam pembelajaran dalam menyampaikan materi juga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, hal itu yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian tersebut. Pembelajaran tersebut menggunakan model *Direct Instruction Learning* menggunakan media *flip chart* yang dilakukan di SDIT Al-Marhamah Kota Langsa. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui perencanaan, mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dan juga implikasi dari penerapan model *Direct Instruction Learning* menggunakan media *flip chart*. Penelitian ini menggunakan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, hasil karya dan dokumentasi Analisis data dalam penelitian ini hanya menggunakan perhitungan prosentase analisis hasil observasi guru, siswa dan hasil belajar. Hasil penelitian dari implementasi model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa

PENDAHULUAN

Seni Budaya dan Prakarya atau sering disingkat SBdP merupakan pelajaran seni di Sekolah Dasar. Salah satu aspeknya adalah seni tari yang melibatkan gerakan tubuh hasil pengolahan. Seni tari memiliki gerakan khas yang berbeda dari aktivitas harian karena melalui proses stilasi dan distorsi (Sekarningsih, 2016). Di pendidikan dasar, seni tari memiliki dampak positif dan nilai edukatif. Tujuannya bukan menjadikan siswa penari profesional, melainkan memberikan pengalaman luas dalam menari dan mengapresiasi seni (Sekarningsih, 2016). Hal ini membantu meningkatkan kepekaan terhadap seni budaya mereka sendiri.

Pembelajaran seni tari berpengaruh pada perkembangan keterampilan motorik siswa, melatih koordinasi gerak dan bunyi dalam gerakan tari (Syaidah & Kurniawan, 2021). Pengalaman seni khususnya gerakan bebas dalam menari, memajukan pertumbuhan fisik dan keterampilan motorik anak karena terkait dengan kemampuan dalam melakukan gerakan terkoordinasi (Decaprio, 2013). Untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, siswa harus terlebih dahulu memahami konsep dan konsep keterampilan yang dipelajarinya. Keterampilan penelitian menyajikan gerak tari lagu Bungong Jeumpa pada II. pada kelas KD 3.3 yaitu tentang mengenal gerak bagian tubuh, dan KD 4.4 berarti mengekspresikan gerak bagian tubuh melalui tarian.

Hal ini tidak harus diberikan kepada guru tari atau instruktur tari, tetapi guru kelas bisa. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui apa yang harus dilakukan agar pembelajaran dapat efektif. Pemilihan berbagai strategi, metode, sarana dan metode pengajaran yang penting memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari belum berhasil menyampaikan materi dengan baik, terutama dalam praktik dan keterampilan gerak. Hal ini menyebabkan siswa memiliki pemahaman yang kurang dalam hal keterampilan motorik. Model pembelajaran yang digunakan juga terlalu monoton sehingga pembelajaran seni tari belum efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran baru dalam pembelajaran seni tari. Salah satu model yang dipertimbangkan adalah model Direct Instruction atau pengajaran langsung. Model ini dirancang khusus untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan langkah-langkah yang terstruktur (Trianto, 2013). Penerapan model ini penting karena fokus pada perkembangan keterampilan siswa.

Model Direct Instruction terbukti efektif dalam mengukur kemampuan dasar, memahami materi dan konsep. Dalam model ini, guru berperan dalam mendemonstrasikan langkah demi langkah pengetahuan atau keterampilan kepada siswa (Negeri & Agung, 2022). Penerapan model pembelajaran Direct Instruction akan lebih optimal apabila guru mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar memiliki potensi untuk merangsang minat belajar baru, memotivasi siswa dan berdampak pada aspek psikologis mereka.

Penggunaan media pembelajaran terutama pada awal pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses pengajaran dan penyampaian isi pelajaran (Negeri & Agung, 2022). Jenis media yang digunakan sangat beragam, mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks seperti media flip chart. Flip chart terdiri dari lembaran kertas berisi materi pelajaran yang memungkinkan pengajar untuk dengan mudah menjelaskan informasi baik melalui gambar maupun tulisan secara berurutan (Hosnan, 2014).

Terkadang kendala di lapangan membuat guru kurang memanfaatkan media dalam mengajar seperti kesulitan menemukan media yang sesuai, keterbatasan waktu persiapan dan biaya yang terbatas. Dalam dunia pendidikan saat ini, masalah utamanya adalah kurangnya kreativitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Banyak guru yang hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. Namun upaya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih belum sepenuhnya terlaksana dengan baik.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan media flip chart dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada subtema hidup rukun di tempat bermain. Pada materi ini tujuannya adalah agar siswa dapat memahami dan langsung mempraktikkan isi gambar. Meskipun media flip chart tergolong sederhana, namun penerapannya sangat efektif. Kelebihannya antara lain penyampaian materi secara bertahap, penghematan waktu karena persiapan materi dilakukan sebelumnya serta daya tarik lembaran flip chart yang menggabungkan gambar, huruf dan angka untuk menarik minat siswa.

Oleh karena itu, peneliti akan menjalankan penelitian pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas II dengan subtema hidup rukun di tempat bermain dengan fokus pada materi seni tari. Melalui media flip chart, siswa akan diajak untuk melakukan gerakan koordinasi kepala, tangan dan kaki sesuai hitungan dengan benar. Tujuan utamanya adalah untuk mengamati perbedaan hasil belajar siswa setelah penerapan media ini. Melihat pentingnya hubungan antara proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, penulis menyusun penelitian dengan judul: "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Dengan Pembelajaran Direct Instruction Plus (Media Flip chart) di SDIT Al-Marhamah Kota Langsa".

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Fajri Ismail mengartikan hasil belajar sebagai pola-pola tindakan, nilai-nilai internal, pemahaman konsep, disposisi sikap, apresiasi, dan keterampilan (Ismail, 2014). Proses hasil belajar terjadi akibat terjadinya peningkatan dan perkembangan yang lebih unggul dibandingkan sebelumnya, seperti perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, perubahan dari sikap kurang sopan menjadi sopan, dan perubahan lainnya (Purwanto, 2019).

Gagasan yang dinyatakan oleh Gagne dalam (Tumanggor, 2020), menyatakan bahwa hasil belajar memiliki beragam wujud, termasuk pengetahuan verbal, kemampuan berpikir, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Bloom

juga mengemukakan bahwa terdapat tiga domain belajar yang dikenal sebagai domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik (Magdalena et al., 2020).

Salah satu kewajiban guru yang harus dikuasai adalah melaksanakan evaluasi pembelajaran. Keterampilan ini sejalan dengan peran dan tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran yang melibatkan penilaian atas kedua aspek tersebut, yakni penilaian, pengukuran, dan evaluasi (Am, 2018). Sebelum menjalankan proses penilaian, guru perlu melakukan evaluasi pada setiap tahap pembelajaran. Tindakan ini sangat penting karena evaluasi merujuk pada suatu proses berkelanjutan yang teratur untuk menilai kualitas suatu objek berdasarkan pertimbangan dan standar tertentu, bertujuan untuk mengambil keputusan. (Agustianti, R., Abyadati, S., Nussifera, L., Irvani, A. I., Handayani, D. Y., Hamdani, D., & Amarulloh, 2022). Hasil belajar seseorang tergantung kepada apa yang telah diketahui tentang pembelajaran konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari (Erwandri, 2022).

Faktor-faktor yang memiliki dampak terhadap keberhasilan belajar peserta didik dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu faktor endogen (internal) dan faktor eksogen (eksternal). Faktor-faktor endogen, yang timbul dari dalam diri individu, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar. Ini termasuk minat dalam belajar, kesehatan fisik dan mental selama proses belajar, tingkat perhatian dan ketenangan saat belajar, motivasi untuk belajar, semangat internal, aspirasi pribadi, kesejahteraan fisik, dan kepekaan indrawi dalam merespons materi pembelajaran. Sementara itu, faktor-faktor eksogen, yang berasal dari lingkungan sekitar individu, juga berperan penting dalam kesuksesan belajar. Faktor ini mencakup kondisi kelas sebagai tempat belajar, faktor cuaca yang bisa mempengaruhi konsentrasi, lokasi sekolah yang dapat memengaruhi aksesibilitas, interaksi sosial dengan teman sekelas, dan hubungan antara siswa dan guru yang memainkan peranan penting dalam pembelajaran (Yandi et al., 2023).

Dalam upaya pendidikan yang mendalam, baik faktor endogen maupun eksogen perlu mendapat perhatian serius dari para pendidik dan guru. Jika masalah muncul, guru memiliki tanggung jawab untuk mengatasi dan meresponsnya dengan tindakan yang sesuai (Utami, 2020). Menurut Prasetyo dan rekannya, variasi dalam gaya belajar peserta didik dapat dikenali, seperti tipe visual yang cenderung belajar melalui penglihatan, tipe auditif yang lebih responsif terhadap pendengaran, dan tipe kinestetik yang lebih nyaman belajar melalui pengalaman fisik (Prasetyo, F. W., Wulandari, R., & Putri, 2023). Secara keseluruhan, tujuan pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu penguasaan pengetahuan, pengembangan pemahaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap dan nilai-nilai (suswati, 2021).

Pembelajaran Direct Instruction

Pendekatan pembelajaran "*Direct Instruction*" merupakan strategi yang dikembangkan khusus untuk memberikan dukungan yang optimal pada proses pembelajaran siswa, terutama dalam hal pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang telah tersusun secara sistematis. Pendekatan ini mengacu pada serangkaian langkah yang ditempuh secara bertahap dan terstruktur, dengan tujuan untuk mengajarkan materi pembelajaran secara efektif (Trianto, 2017).

Konsep pembelajaran "*Direct Instruction*" mencirikan pendekatan di mana peran guru menjadi sentral (*teacher-centered approach*). Dalam rangkaian strategi ini, guru mengarahkan penyampaian bahan pembelajaran dengan kerangka yang terorganisir dengan baik. Fokus utama strategi ini adalah meningkatkan pencapaian akademis siswa (*academic achievement*) (Yusnema Zebua & Harefa, 2022). Dua bentuk implementasi strategi pembelajaran secara langsung adalah melalui metode kuliah dan demonstrasi, yang keduanya berperan sebagai pendekatan pembelajaran aktif (Hamzah, 2015).

Pendekatan pembelajaran secara langsung ini secara khusus dirancang untuk memfasilitasi perkembangan pemahaman siswa terhadap pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif melalui langkah-langkah yang disusun secara berurutan (Khanifatul, 2013). Dalam praktiknya, siswa turut memiliki tanggung jawab terhadap proses pembelajaran ini, namun tetap diarahkan dan dipantau oleh peran guru (Hariyanto & Suyono, 2015).

Menurut Kardi dan Nur dalam (Trianto, 2013), terdapat ciri-ciri model pengajaran *Direct Instruction* yaitu:

1. Terdapat tujuan pembelajaran dan dampak model terhadap siswa dalam proses penilaian pembelajaran.
2. Sintaks atau struktur umum dan alur kegiatan pembelajaran.
3. Sistem manajemen dan lingkungan pemodelan diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu berhasil.

Menurut (Sinaga, S. J., Fadhilaturrahmi, F., Ananda, R., & Ricky, 2022) pembelajaran discovery learning dirancang untuk membantu siswa mengembangkan sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk mampu menyelidiki masalah
2. Mengarahkan para siswa untuk belajar menemukan (belajar mandiri) dengan melibatkan pengalaman nyata atau simulasi
3. Menjadikan para siswa sebagai aktor belajar di dalam kelas
4. Mendorong siswa lebih berpartisipasi aktif ketika situasi belajar berlangsung
5. Model pembelajaran ini juga akan berdampak positif terhadap siswa untuk memperkuat konsep pada dirinya karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan orang lain.

Sintaksis dari model pembelajaran langsung, seperti yang diuraikan oleh Bruce dan Weil dalam (Hunaepi & Samsuri, 2019), mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Pendahuluan
Sebelum memasuki materi baru, guru membangun fondasi dengan memberikan gambaran menyeluruh tentang pelajaran yang akan disampaikan. Bagian ini mencakup beberapa aspek: 1) aktivitas pendahuluan untuk menggali pengetahuan awal siswa, 2) penguraian tujuan pembelajaran, 3) arahan mengenai langkah-langkah yang akan diambil, 4) pemaparan konten dan konsep yang akan dijelaskan serta aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, dan 5) penyajian kerangka keseluruhan pelajaran.
2. Presentasi Materi
Guru secara sistematis menyajikan materi pembelajaran, baik berupa konsep-konsep maupun keterampilan. Pengenalan materi melibatkan langkah-langkah tertentu: 1) pembagian materi menjadi komponen-komponen kecil untuk mempermudah pemahaman, 2) memberikan contoh konkret untuk memahami konsep, 3) memodelkan atau mendemonstrasikan langkah-langkah dalam keterampilan dengan jelas, 4) menjaga fokus pada materi utama dan menghindari penyimpangan, serta 5) memberikan penjelasan tambahan untuk hal-hal yang sulit dipahami.
3. Latihan Terstruktur
Guru mengarahkan siswa untuk melakukan latihan-latihan yang terstruktur. Fase ini menitikberatkan pada umpan balik atas respon siswa, memperkuat respons yang tepat, dan mengoreksi kesalahan siswa. Peran guru sangat penting dalam tahap ini untuk memastikan pemahaman yang tepat.
4. Latihan Terbimbing
Guru memberi kesempatan pada siswa untuk melatih konsep atau keterampilan dengan bimbingan. Latihan ini berguna untuk mengukur kemampuan siswa dan peran guru lebih berfokus pada pemantauan serta memberikan arahan jika diperlukan.
5. Latihan Mandiri
Pada tahap ini, siswa melakukan latihan secara mandiri, menunjukkan penguasaan atas materi sekitar 80-90% setelah melalui tahapan latihan dan bimbingan.

Media Flip Chart

Menurut penjelasan yang diberikan oleh (Hosnan, 2014), *flip chart* merupakan sebuah alat yang berisi rangkuman materi yang disusun dalam bentuk lembaran kertas yang dijepit di bagian atasnya, kemudian dapat dibuka secara berurutan sesuai dengan topik materi pembelajaran yang disajikan. Sanaky, sebagaimana diuraikan dalam (Yulianto et al., 2022), menjelaskan adanya sejumlah kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media *flip chart*, yaitu:

1. Kelebihan
 - a. Mampu menyajikan pesan secara singkat, praktis, dan portabel, memudahkan untuk dibawa kemana-mana.
 - b. Materi yang telah disusun dapat disimpan dengan baik, memungkinkan penggunaan ulang pada tahun-tahun ajaran berikutnya.
 - c. Menghemat waktu dalam penyajian materi, karena materi telah disiapkan sebelumnya oleh pengajar.
 - d. Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik dengan tampilan visual yang menarik.
2. Kekurangan
Tidak cocok untuk digunakan dalam kelompok besar, karena ukuran kertas *flip chart* berbeda dengan papan tulis konvensional, sehingga lebih cocok digunakan untuk kelompok kecil dengan maksimal 10 orang.

Terkait dengan persiapan *flip chart*, langkah-langkah yang diajukan oleh Indriana dan Dina, sebagaimana disebutkan dalam (Yulianto et al., 2022), mencakup dua pendekatan. Pertama, *flip chart* berisi lembaran kosong yang akan diisi

dengan pesan pembelajaran. Kedua, *flip chart* yang telah diisi sebelumnya dengan pesan-pesan pembelajaran, termasuk gambar, teks, dan elemen lainnya. Penggunaan media *flip chart* dalam pembelajaran membawa manfaat dan tantangan yang perlu diperhatikan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.

METODOLOGI

Penelitian ini bersifat penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Sesuai dengan konsep yang disajikan oleh (Pandiangan, 2019), penelitian tindakan kelas merupakan bentuk studi pembelajaran yang dijalankan dalam konteks kelas, diinisiasi oleh guru untuk mengatasi tantangan pembelajaran, meningkatkan mutu serta hasil pembelajaran, serta mencoba pendekatan baru demi peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran. Dalam hal ini, pandangan dari (Mashud, 2022) menekankan bahwa penelitian tindakan kelas berjalan melalui empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Kelompok subjek dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siswa kelas II di SDIT Al-Marhamah Kota Langsa dengan jumlah 18 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Instrumen penelitian yang digunakan dalam konteks ini melibatkan lembar observasi, hasil karya siswa, serta dokumentasi. Spesifikasinya mencakup lembar observasi yang memantau aktivitas guru dan aktivitas siswa. Analisis data yang diimplementasikan dalam penelitian ini difokuskan pada perhitungan prosentase dengan formula yang telah ditetapkan.

Melalui pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengungkap dinamika dan efektivitas dari strategi pembelajaran yang diterapkan dalam konteks kelas, dan juga memberikan wawasan yang lebih luas tentang peran dan efek dari perubahan pendekatan pembelajaran terhadap interaksi dan pencapaian siswa.

aRumus analisis observasi aktivitas guru dan siswa

1. Rumus hasil observasi aktivitas guru dan siswa

$$\text{skor prosentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian evaluasi hasil observasi aktivitas guru dan siswa

Nilai (%)	Kategori Penilaian
80-100	Sangat Baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Gagal

2. Rumus analisis tes hasil belajar individu/kelompok

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase

F : Responden frekuensi

N : Jumlah data/sampel

Tabel 2. KKM Personal

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
67-100	Tuntas
0-66	Tidak Tuntas

3. Rumus analisis ketuntasan belajar klasikal

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase

F : Responden frekuensi

N : Jumlah data/sampel

Tabel 3. KKM Klasikal

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
70-100	Tuntas
> 70	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Guru

Terdapat peningkatan dalam cara guru mengelola pembelajaran pada kedua siklus pembelajaran, yaitu Siklus I dan Siklus II. Peningkatan ini tergambarkan dalam data persentase, dimana pada Siklus I aktivitas pengelolaan pembelajaran oleh guru mencapai 72%, dan pada Siklus II, angka ini mengalami peningkatan signifikan menjadi 83,33%. Data ini secara jelas mencerminkan peningkatan kemampuan guru dalam mengatur proses pembelajaran dengan menggunakan media *flip chart*. Salah satu faktor yang berkontribusi pada peningkatan ini adalah kebiasaan guru untuk secara terus-menerus merenungkan dan memperbaiki pendekatan jika masih ada aspek-aspek yang perlu ditingkatkan setelah setiap siklus pembelajaran. Konsep ini juga didukung oleh temuan dalam riset yang dilakukan oleh (Talakua & Aloatuan, 2021). Pengelolaan pembelajaran yang meliputi tahapan awal, inti, dan penutup sudah terealisasi sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) baik pada Siklus I maupun Siklus II, menjadikan pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan.

Tabel 4. Aktivitas Guru

No	Siklus	Prosentase
1	Siklus I	72%
2	Siklus II	83,33%

Aktivitas Siswa

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik pada Siklus I maupun Siklus II, mengalami perkembangan yang positif. Kenaikan ini tercermin dalam data persentase yang menunjukkan bahwa pada Siklus I, keterlibatan siswa mencapai 77,5%, sedangkan pada Siklus II, angka tersebut meningkat tajam menjadi 93,75%. Tindakan refleksi yang dilakukan secara berkesinambungan oleh guru terhadap kinerja siswa pada siklus sebelumnya memainkan peran penting dalam pengembangan ini, dengan perbaikan yang terus dilakukan untuk siklus berikutnya. Faktor ini memegang peranan penting dalam merangsang peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pandangan ini juga sesuai dengan temuan dalam riset yang dijalankan oleh (Eviani et al., 2023) , yang mendapati adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa ketika media *flip chart* digunakan dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan dampak positifnya terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Rizki, 2021) juga mendukung pandangan ini, dengan menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pada tes hasil belajar bahasa Arab dari 66,45 pada Siklus I yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, menjadi 75,625 pada Siklus II. Hasil ini juga mencerminkan peningkatan signifikan dalam tingkat ketuntasan belajar siswa, yang meningkat dari 33,33% pada Siklus I ke tingkat 83,33% pada Siklus II. Dengan demikian, dapat disarikan bahwa keterlibatan siswa di SD IT Al-Marhamah Kota Langsa dalam proses pembelajaran dengan pemanfaatan media *flip chart* mencapai hasil yang diharapkan dan mengalami peningkatan yang positif dari Siklus I hingga Siklus II.

Tabel 5. Aktivitas Siswa

No	Siklus	Prosentase
1	Siklus I	77,5%
2	Siklus II	93,75%

Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar siswa di SD IT Al-Marhamah dilakukan berdasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yang telah ditetapkan sebesar 70 untuk mencapai ketuntasan individu secara klasikal. Melalui analisis hasil tes pada Siklus I, terdapat data bahwa hanya lima siswa yang berhasil mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 45%, sedangkan enam siswa lainnya belum tuntas dengan presentase 54%. Pada Siklus II, situasinya mengalami perbaikan signifikan dengan sepuluh siswa yang berhasil mencapai ketuntasan individu dengan persentase 90,90%, sementara satu

siswa lainnya belum mencapai ketuntasan dengan persentase 0,90%. Perbandingan ini menunjukkan perkembangan yang positif dalam pencapaian hasil belajar siswa saat menggunakan media *flip chart* dalam proses pembelajaran.

Temuan ini juga sejalan dengan riset yang dilakukan oleh (Rizki, 2021), yang melaporkan bahwa nilai rata-rata hasil tes berbicara bahasa Arab meningkat dari 66,45 pada Siklus I, yang belum mencapai KKM 70 secara klasikal, menjadi 75,625 pada Siklus II. Riset ini juga mencatat peningkatan signifikan dalam tingkat ketuntasan belajar, yang naik dari 33,33% pada Siklus I dengan kategori "kurang" menjadi 83,33% pada Siklus II dengan kategori "tinggi". Hasil ini diperkuat oleh penelitian lain yang dilakukan oleh (Ghasya, 2022), yang mendapati bahwa penggunaan media *flip chart* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan di sekolah dasar. Riset juga mencatat bahwa metode *flip chart* lebih efektif daripada video pembelajaran, seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh (Dwi Utami et al., 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flip chart* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di SD IT Al-Marhamah, sejalan dengan pandangan dari berbagai penelitian yang relevan.

Tabel 6. Hasil Belajar

No	Siklus	Prosentase
1	Siklus I	45 %
2	Siklus II	90,90%

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis yang diungkapkan dalam penelitian berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Direct Instruction Plus (Media Flip chart)* di SDIT Al-Marhamah Kota Langsa", kesimpulan dapat dirumuskan sebagai berikut: Kemajuan dalam Pengelolaan Pembelajaran oleh Guru: Peningkatan aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan menggunakan media *flip chart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dalam data hasil penelitian. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh skor persentase sebesar 72% dengan kategorisasi "baik", dan pada siklus II, skor persentase meningkat menjadi 83,33% dengan kategori "sangat baik". Partisipasi Siswa yang Lebih Aktif: Keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui media *flip chart* untuk meningkatkan hasil belajar juga mengalami perbaikan. Pada siklus I, partisipasi siswa mencapai skor persentase 77,5% dengan kategori "baik", dan pada siklus II, angka ini meningkat drastis menjadi 93,75% dengan kategori "sangat baik". Peningkatan Hasil Belajar Siswa: Evaluasi hasil belajar siswa menggunakan media *flip chart* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, hanya lima siswa yang berhasil mencapai ketuntasan dengan skor persentase 45%, sedangkan enam siswa lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal sebesar 70%. Namun, pada siklus II, kondisinya mengalami perubahan positif dengan sepuluh siswa yang mencapai ketuntasan dengan skor persentase 90,90%, dan hanya satu siswa yang belum mencapai ketuntasan dengan skor persentase 0,90%.

Saran untuk pihak sekolah SDIT Al-Marhamah Kota Langsa supaya menyediakan fasilitas bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan model yang beragam sesuai dengan materi yang diajarkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dalam penelitian ini terutama untuk dosen pembimbing, guru pembimbing di sekolah dan siswa kelas II di SDIT Al-Marhamah Kota Langsa.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal:

- Am, Z. (2018). Teknik Penilaian Hasil Pembelajaran. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 14(02), 53–62. <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.901>
- Dwi Utami, P., Mulyanti, S., Insanuddin, I., & Supriyanto, I. (2021). The Effectiveness Of *Flip chart* Media And Learning Videos In Improving Understanding About Dental Cares. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 2(2), 678–683.
- Erwandri. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Di Smpn 1 Benai. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(6), 1896–1902.

- Eviani, N., Tadriss, P., Pengetahuan, I., Islam, U., Sayyid, N., Rahmatullah, A., Khusna, N. I., Tadriss, P., Pengetahuan, I., Islam, U., Sayyid, N., & Rahmatullah, A. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media Flip chart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VII MTS PSM Tanen Rejotangan Nur Eviani*. 1(3).
- Ghasya, D. A. V. (2022). Peningkatan Keterampilan Peserta Didik Dalam Menulis Karangan Melalui Penggunaan Media *Flip chart*. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 47.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mashud. (2022). *Penelitian Tindakan Berbasis Project Based Learning Kelas Pendidikan Jasmani (PTK) & Kelas Olahraga (PTO)*. Zifatama Jawaara.
- Negeri, S., & Agung, K. (2022). Application of *Direct Instruction Model* To Improve Students' Independence and Learning Achievement. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 2022.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Deepublish.
- Prasetyo, F. W., Wulandari, R., & Putri, D. Y. (2023). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditori, Kinestetik) Siswa Kelas X Ips 2 Sman 2 Taruna Bhayangkara. *Bimbingan Dan Konseling Banyuwangi*, 2(1), 15–18.
- Purwanto. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146.
- Rizki, M. R. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media *Flip chart* Bagi Siswa Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah “Fadlillah” Desa Tambak Sumur Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo. *Al-Fakkar*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/10.52166/alf.v2i1.2293>
- SUSWATI, U. (2021). Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 127–136. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.444>
- Syaidah, H. R., & Kurniawan, E. Y. (2021). Peran Pembelajaran Seni Tari Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Kelas V Sdn Kosambi I Kabupaten Tangerang. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v2i1.3894>
- Talakua, C., & Aloatuan, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah. *Biodik*, 7(01), 95–101. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i01.12228>
- Tumanggor, N. E. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 10(2), 189. <https://doi.org/10.24114/jtp.v10i2.8731>
- Utami, F. N. (2020). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.91>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media *Flip chart* terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 41–46. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1881>
- Yusnema Zebua, A., & Harefa, T. (2022). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Isi Struktur Teks Negosiasi Dengan Model *Direct Instruction*. *Educatum: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 75–80.

Buku:

- Agustianti, R., Abyadati, S., Nussifera, L., Irvani, A. I., Handayani, D. Y., Hamdani, D., & Amarulloh, R. R. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran*. TOHAR MEDIA.
- Decaprio. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Diva Press.
- Hamzah, B. (2015). *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. PT Bumi Aksara.
- Hariyanto&Suyono. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Hunaepi&Samsuri. (2019). *Model Pembelajaran Langsung*. Duta Pustaka Ilmu.
- Ismail, F. (2014). *Evaluasi Pendidikan*. Tunas Gemilang.
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media.
- Sekarningsih, H. (2016). *Pendidikan Seni Tari dan Drama*. UPI Press.
- Sinaga, S. J., Fadhilaturrehmi, F., Ananda, R., & Ricky, Z. (2022). *Model Pembelajaran Matematik Berbasis Discovery Learning dan Direct Instruction*. CV. Widina Media Utama.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana.
- Trianto. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.