Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>

PENGARUH PENERAPAN SUBJECT SPECIFIC PEDAGOGY BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Muhamad Rusadi Letasado¹⁾, Nurlailah²⁾, dan Arifin³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang

¹⁾adymaper12@gmail.com ²⁾abimnurlailah@gmail.com ³⁾adjenawa@gmail.com

Histori artikel

Received:
17 September 2021

Accepted:
1 November 2021

Published:
18 November 2021

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan subject specific pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan pada peserta didik kelas V SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi (*quasi experiment*) dengan menggunakan rancangan penelitian *post-test only control group design*. Data hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik diperoleh melalui tes hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 57 peserta didik. 30 peserta didik ditetapkan sebagai sampel, yang ditarik dengan teknik *random sampling*, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes objektif. Data yang diperoleh di analisis menggunakan teknik analisis statistic deskriptif dan ANAVA satu jalur. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai F hitung = 39,216 sedangkan F table = 4.06. Ini berarti F hitung > F table dan signifikan = <0,05. Yang artinya Ho ditolak dan H1 diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh penerapan *subject specific pedagogy* berbantuan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan pada peserta didik kelas V SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

Kata-kata Kunci : hasil belajar kognitif, media interaktif, subject specific pedagogy

Abstract. This research aimed to find out the effect of applying subject specific pedagogy with interactive learning media to increase cognitive learning outcomes with the theme the events in life for fifth grade students of SD Impres Sikumana 3 of Kupang. This research used Quasi Experiment (*quasi experiment*) with the research design *post-test only control group design*. The data of cognitive learning outcomes with theme the events in students' life was gotten from the result of students' test. The population in this research are totally 57 students, 30 students are considered as sample which was taken by random sampling technique, data collection in this research used test objective method. The data obtained analysis by descriptive statistic analysis technique and ANAVA one tail. Based on the result analysis that F value = 39,216 whereas F Table = 4.06. it means that F value > F table and significant = <0,05. The result of this study showed that there is an effect of applying *subject specific pedagogy* with interactive learning media to increase cognitive learning outcomes with the theme the events in life for fifth grade students of SD Impres Sikumana 3 of Kupang.

Keywords : cognitive learning outcomes, interactive media, Subject Specific Pedagogy

Latar Belakang

Abad ke-21 merupakan abad globalisasi yang penuh tantangan. Indonesia bercita-cita melahirkan generasi cemerlang yang mampu bersaing secara global. Cita-cita tersebut adalah melahirkan generasi emas 2045. Generasi emas adalah generasi yang diharapkan menjadi perintis perubahan dalam membentuk kehidupan dan peradaban bangsa yang lebih baik. Hal ini menuntut kesiapan guru dalam mendampingi peserta didik di abad 21. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) juga menjelaskan kompetensi profesional guru berkaitan dengan penyusunan Subject Specific Pedagogy sesuai dengan tuntutan guru pada abad 21 yang harus di memiliki guru. Pembelajaran abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together*. Empat prinsip tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreasi, hal ini masih berkaitan dengan Subject Specific Pedagogy karena Subject Specific Pedagogy mampu membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan mengintegrasikan berbagai alat dan juga sumber belajar yang dapat membantu siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi di dalam pembelajaran yang berlangsung. Subject Specific Pedagogy juga bisa didefinisikan sebagai produk yang ditampilkan dalam bentuk pengemasan bidang studi menjadi perangkat pembelajaran yang komprehensif mencakup standar kompetensi, materi, strategi, metode, media serta evaluasi.

Riwanti, R. dan Hidayati, A. (2019) menjelaskan bagian-bagian dari Subject Specific Pedagogy yaitu silabus, RPP, bahan ajar siswa, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan assesment

pembelajaran. Subject specific pedagogy merupakan penyusunan perangkat pembelajaran yang memadukan mata pelajaran secara komprehensif dan tidak terpisah-pisah. Jika guru dapat menyusun Subject Specific Pedagogy yang ideal dan lengkap serta dapat melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai dengan Subject Specific Pedagogy yang telah disusun, maka kegiatan pembelajaran di kelas menjadi terarah, maka diharapkan kualitas siswa menjadi semakin meningkat.

Apriyani (2015) juga menjelaskan bahwa Subject Specific Pedagogy tematik-integratif merupakan perangkat pembelajaran yang dirancang secara komprehensif dan spesifik tema dan juga nilai-nilai karakter sehingga terwujud pembelajaran tematik-integratif yang holistik, bermakna dan juga menyenangkan. Hal ini ditegaskan juga oleh Hidayah, N (2015) bahwa pembelajaran tematik integratif mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Untuk mendukung tercapainya kompetensi pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran, untuk itu pendidik diharapkan mampu mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang bersifat audio visual dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi yang dipelajari oleh peserta didik. Selain itu bagi guru, penerapan multimedia pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan metode pembelajaran dengan multi pendekatan sesuai dengan tuntutan kompetensi hasil pembelajaran.

Arrosyida (2015: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah. penggunaan multimedia interaktif menunjang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hakim (2016) Sistem interaktif dalam multimedia memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dengan secara aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Evans dan Gibbons (2007). multimedia interaktif yang diintegrasikan dalam pembelajaran mengubah persepsi siswa terhadap materi pembelajaran yang dianggap sulit sehingga menjadikan siswa senang dan termotivasi belajar, Hakim (2016) Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa.

Namun pada kenyataan di lapangan dalam proses meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada sehingga Siswa lebih cenderung pasif dalam

menerima pelajaran, lebih banyak diam, mendengar, mencatat, menghafal, bahkan siswa merasa bosan dan akhirnya tidak bersungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran.

Mengkaji tentang kebaruan dalam penelitian ini ada beberapa aspek yang penting untuk dicermati sehingga dilakukan penelitian ini, aspek tersebut meliputi 1) menganalisis data yang dihasilkan dengan keadaan disekolah dasar, 2) proses pemecahan masalah yang dihadapi sekolah, 3) meningkatkan mutu pembelajaran serta meningkatkan kinerja dalam menyusun perangkat pembelajaran. masing-masing sekolah dasar di setiap daerah memiliki karakteristik tersendiri hal ini disebabkan karena di terapkan dalam kondisi yang berbeda maka menimbulkan suatu perbedaan hasil yang signifikan. Seperti inovasi yang dilakukan dalam pemilihan penggunaan media pembelajaran, perencanaan dalam menyusun perangkat pembelajaran yang lebih efektif, dan dapat mengintegrasikan nilai-nilai sosial dalam proses pembelajaran.

Temuan terdahulu memperlihatkan bahwa hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar masih rendah. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih (2020) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan peningkatan Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa.

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Inpres Sikumana 3 mampu ditingkatkan dengan perbaikan strategi maupun dengan penggunaan media pembelajaran, yaitu dengan penerapan subject specific pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif hal ini didasarkan pada penelitian yang telah peneliti lakukan.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan Apakah terdapat pengaruh penerapan subject specific pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan Pada Peserta Didik Kelas V SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang dengan rentang waktu dari bulan April sampai minggu ketiga Mei tahun 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang tahun ajaran 2020/2021. Sampel penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik penarikan sampel kelas acak (*random sampling*) sebanyak 2 kelas. Dimana satu kelas dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas VA dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik dan kelas VB dijadikan sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 peserta didik. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel

bebas dalam penelitian ini adalah penerapan subject specific pedagogy berbantuan media interaktif dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen quasi (*quasi experiment*) dengan desain penelitiannya "*Post Test Only Control group Design*" yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

E	X	O ₁
K	-	O ₂

Keterangan:

E = Kelas Eksperimen

K = Kelas Kontrol

X = *Treatment* pembelajaran dengan menerapkan subject specific pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif

- = Diberikan *treatment* dengan menerapkan pembelajaran konvensional dari guru.

O₁ = Pengamatan akhir (*post test*)

O₂ = Pengamatan akhir (*post test*)

Untuk dapat mengungkapkan secara tuntas mengenai permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka terdapat tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir eksperimen. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar kognitif peserta didik tema peristiwa dalam kehidupan. Untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik digunakan metode tes (pilihan ganda). Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis deskriptif, dengan mencari mean, median, modus, standar deviasi dan varians dari data sampel tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh penerapan subject specific pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu menggunakan analisis varians satu jalur (ANAVA A).

Analisis uji prasyarat hipotesis dilakukan pengujian normalitas, dan homogenitas. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Berikut ditampilkan Tabel 2 hasil uji normalitas.

Tabel 2 Analisis Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov			Keterangan
	Statistic	Df	Sig.	
Kelas Eksperimen	0,96	27	0,200	Berdistribusi normal
Kelas Kontrol	0,123	27	0,200	Berdistribusi normal

Dari tampilan tabel 2 maka diartikan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebaran data berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan karena *Signifikansi* $>0,05$.

Selanjutnya uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah seragam atau tidak kevariansian dari sampel yang didapatkan. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3 Analisis Homogenitas *Test of Homogeneity of Variances* Data Hasil Belajar Kognitif

Levene Statistic	Df	Sig
0,753	27	0,389

Hasil diatas menampilkan data bersifat sama, hal ini dikarenakan perolehan *Sig* $>0,05$ yakni sebesar 0,389. Syarat dari pengajuan analisis data bersifat normal dan homogen. Oleh karena itu dilanjutkan pengujian hipotesis (Anava A) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan subject specific pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan Pada Peserta Didik Kelas V SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

Hasil dan Pembahasan

Rekapitulasi data hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik secara keseluruhan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas V berdasarkan perhitungan dapat disajikan pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 04. Rekapitulasi Analisis Statistik Deskriptif

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	79,80	63,74
Median	81,00	63,00
Modus	75,00	52,00
Standar Deviasi	9,267	10,094
Varians	85,890	101,892

Tabel 4 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor data hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menerapkan subject specific pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif cenderung memiliki skor hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Berikut frekuensi skor hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik yang diberikan perlakuan berupa penerapan subject specific pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif disajikan dalam bentuk histogram seperti pada Gambar 1.

Gambar 1. Histogram hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan Kelas Eksperimen

Berdasarkan histogram Gambar 01 menunjukkan bahwa sebaran data skor tes hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik kelas eksperimen membentuk sebuah kurva negatif. Hal ini diartikan bahwa sebagian besar skor kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan subject specific pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif cenderung lebih tinggi. Dimana dilihat dari rata-rata skor hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik kelas eksperimen dengan hasil Mean 79,80, Median 81,00 Modus 75,00, Standar Deviasi 9,267, dan Varians 85,890, Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori yang **sangat tinggi**.

Selanjutnya distribusi frekuensi skor hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik yang diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional disajikan dalam bentuk histogram seperti pada Gambar 2

Gambar 2. Histogram hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan Kelas kontrol

Berdasarkan histogram Gambar 02 menunjukkan bahwa sebaran data skor hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik kelas kontrol membentuk kurva positif. Hal ini diartikan bahwa sebagian besar skor kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional cenderung rendah. Dimana dilihat dari hasil rerata skor hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik kelas kontrol dengan hasil Mean 63,74 Median 63,00 Modus,52,00, Standar deviasi 10,094, dan Varians 101,892. Hal ini menunjukkan bahwa skor hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik kelas kontrol berada pada kategori rendah.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan metode statistik menggunakan ANAVA A dengan bantuan program *SPSS versi 22.0 for windows* Rangkuman hasil analisis ANAVA A ditunjukkan pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5 Analisis Anava A

Sumber Varians	JK	Dk	RJK	F _{hitung}	Sig	P	Ket
Antar Kelompok	3664,892	1	3664,892	39,216	< 0,001	< 0,05	Signifikan
Dalam Kelompok	5139,985	55	93,454				
Total	8804,877	56					

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 5. di atas, diperoleh nilai $F_{hitung}=39,216$ sedangkan $F_{tabel}= 4.06$. Ini berarti $F_{hitung}>F_{tabel}$ dan $sig. = < 0,05$. yang berarti bahwa hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat pengaruh hasil belajar kognitif tema peristiwa

dalam kehidupan yang mengikuti penerapan *subject specific pedagogy* berbantuan media pembelajaran interaktif dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional, “ditolak”. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan *subject specific pedagogy* berbantuan media pembelajaran interaktif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, yang telah dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 22.0 for windows* dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menerapkan *subject specific pedagogy* berbantuan media pembelajaran interaktif dan pembelajaran konvensional memiliki pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik. Kelas yang dibelajarkan dengan menggunakan *subject specific pedagogy* memiliki hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini terlihat dari rerata skor hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen memiliki rerata skor yang lebih tinggi, yaitu sebesar 79,80 dan berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol memiliki rerata skor sebesar 63,74 berada pada kategori rendah. Perbedaan hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik yang sangat signifikan ini dapat dijelaskan bahwa penerapan *subject specific pedagogy* berbantuan media pembelajaran interaktif memberikan peluang besar kepada peserta didik untuk berperilaku aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil analisis ANAVA A dengan bantuan *SPSS 22,0 for windows* diperoleh nilai F sebesar 39,216 dk = 1 dan Sig = < 0,001. Selanjutnya jika dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata yang berbeda yaitu 79,80 untuk nilai rata-rata kelas eksperimen (implementasi *subject specific pedagogy*) dan 63,74 untuk nilai rata-rata kelas kontrol (implementasi pembelajaran konvensional).

Maka dari itu pembelajaran seharusnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif dalam suasana yang menyenangkan, menggairahkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Peserta didik sebagai individu adalah unik, peserta didik memiliki berbagai potensi yang tidak sama antara satu individu dengan yang lain sekalipun kembar identik. Hal ini secara umum dapat disebabkan oleh pengalaman hidupnya yang merupakan pengaruh dari potensi yang mereka miliki dan pengaruh lingkungan yang memberikan rangsangan untuk

potensi itu berkembang. penerapan *subject specific pedagogy* sangat membantu kegiatan belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan *subject specific pedagogy* mampu menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang bermakna untuk siswa, serta siswa mampu memahami konsep-konsep informasi yang abstrak.

Berdasarkan temuan penelitian dan diperkuat oleh Purnaida (2018) yang berpendapat bahwa guru sudah menggunakan buku siswa dan buku guru dalam kegiatan pembelajaran, namun isi materi tidak sesuai dengan kondisi di lapangan, Guru juga merasa kesulitan dalam menyusun LKS dan RPP yang saling terintegrasi. Untuk itu Penerapan *Subject Spesific Pedagogy* Tematik bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan produk *Subject Spesific Pedagogy* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Untuk itu dapat diketahui bahwa dengan menerapkan *subject specific pedagogy* berbantuan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik menjadi lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Kristin (2016) terhadap siswa kelas 4 SD Negeri Koripan 01. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Koripan 01 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas 4 SD Negeri Koripan 04 sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *t* hitung pada *independent sample t test* yang telah dilakukan setelah *treatment* diperoleh signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), karena signifikansi 2-tailed pada *independent sample t test* lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan antara kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan menerapkan *subject specific pedagogy* berbantuan media pembelajaran interaktif dan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas V SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar kognitif tema peristiwa dalam kehidupan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan *subject specific*

pedagogy berbantuan media pembelajaran interaktif (kelas eksperimen) dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional (kelas kontrol).

Dalam penerapannya *subject specific pedagogy* merupakan perangkat pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam mengkolaborasikan antara teknologi dan materi. Selain itu, penerapan *subject specific pedagogy* dapat efektif dilakukan dengan strategi penggunaan media pembelajaran interaktif.

Daftar Pustaka

- Amrullah, R. dkk. 2014. *Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arrosyida, A. dan Suprpto. 2015. Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, (2), 1–8.
- Apriani, A. N. dan Wangid, M. N. 2015. Pengaruh SSP tematik-integratif terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas III SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 12-25.
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dantes, N. 2017. *Desain Eksperimen Dan Analisis Data*. Singaraja: Undiksha.
- Evans, C., dan Gibbons, N. J. 2007. The interactivity effect in multimedia learning. *Computers and Education*, 49(4), 1147–1160.
- Hidayah, N. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. Terampil: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.
- 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).
- Purnaida. 2018. Pengembangan Subject Specific Pedagogy Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hots Pada Peserta Didik Kelas IV MI Tema 3 Peduli Terhadap Makhluq Hidup. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume 10, Nomor 02*.
- Paimun dan Masruri, M, S. 2014. Pengembangan SSP Tematik untuk Meningkatkan Kejujuran dan Kedisiplinan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 184-208.
- Purwanti, E. 2016. Implementasi Penggunaan SSP (Subject Specific Pedagogy) Tematik Integratif Untuk Menanamkan Tanggung Jawab, Kerja Keras, dan Kejujuran. Terampil: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 157-180.
- Palelupu, D. N. dan Cholikh, M. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs5 Mata Diklat Gambar Teknik Dikelas X TPM SMK Krian 1 Sidoarjo. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Riwanti, R. dan Hidayati, A. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 572-581.

- Ristekdikti. 2017. *Pedoman Pembukaan Program Studi Pendidikan Profesi Guru di LPTK*. Jakarta: Kemristekdikti.
- Setyaningsih, A. dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* Vol.20 No.2 Tahun 2020.