



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 10036-10041

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Penerapan Metode *Dragon Ball* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTSS Istiqomah Silaut

Linda Amelia<sup>1✉</sup>, Loli Setriani<sup>2</sup>, Trina Febriani<sup>3</sup>

Universitas PGRI Sumatera Barat, Padang

Email: [lindaamelia5601@gmail.com](mailto:lindaamelia5601@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan metode Dragon Ball pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTsS Istiqomah Silaut. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan populasi penelitian seluruh kelas VIII yang ada di MTsS Istiqomah Silaut. Sampel pada penelitian ini di ambil dengan menggunakan teknik Purposive sampling dengan jumlah 38 siswa. Teknik pengumpulan data yang di lakukan yaitu Observasi, Tes, dan Dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk melihat kevalidan (validity) dari tes berupa Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Indeks Kesukaran dan Daya Beda. Teknik analisis data pada penelitian menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T. Hasil penelitian ini diperoleh dengan cara pengolahan data menggunakan statistik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil pengujian yang dilakukan didapatkan rata-rata kelas kontrol 50,53 dan rata-rata kelas eksperimen 73,68 dengan Nilai signifikan kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu  $0,000 < 0,05$ , kriteria pada hasil uji-t yaitu nilai sig  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang artinya penerapan metode Dragon Ball pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTsS Istiqomah Silaut bisa ditingkatkan.

Kata kunci: *Penerapan, Dragon Ball, Hasil Belajar*

### Abstract

This research aims to find out whether there are differences in student learning outcomes with the application of the Dragon Ball method in class VIII social studies learning at MTsS Istiqomah Silaut. This type of research is quantitative experiment, with a research population of all class VIII at MTsS Istiqomah Silaut. The sample in this study was taken using a purposive sampling technique with a total of 38 students. Data collection techniques carried out are Observation, Tests, and Documentation. The instruments used to see the validity of the test are Validity Test, Reliability Test, Difficulty Index and

Differential Power. Data analysis techniques in research use the Normality Test, Homogeneity Test and T Test. The results of this research were obtained by processing data using statistics on experimental class and control class. From the results of the tests carried out, it was found that the control class average was 50.53 and the experimental class average was 73.68 with a significant value for the control class and experimental class, namely  $0.000 < 0.05$ , the criteria for the t-test results were  $\text{sig} < 0, 05$ , it can be concluded that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, which means that the application of the Dragon Ball method in class VIII social studies learning at MTsS Istiqomah Silaut can be improved.

Keywords: *Application, Dragon Ball, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Dalam kehidupan yang serba maju, modern dan serba canggih seperti saat ini, pendidikan memegang peran penting untuk menjamin kelangsungan hidup Pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Melalui penyelenggara pendidikan diharapkan dapat mencetak manusia-manusia berkualitas yang akan mendukung tercapainya sasaran pembangunan nasional (Panggabean, 2019).

Pendidikan merupakan faktor penting yang menentukan tingkat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang bermutu akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas sehingga kelak generasi penerus bangsa akan mampu bersaing di era globalisasi. Apabila proses pendidikan gagal maka sangat sulit suatu bangsa untuk mencapai kemajuan oleh karena itu pemerintah memberikan upaya penguatan dan perbaikan yang lebih besar di sektor pendidikan (Nur, 2017).

Proses pembelajaran harus efektif dan menyenangkan, kegiatan terfokus pada siswa dan menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat memancing minat belajar peserta didik, menumbuhkan rasa ingin tahu kemudian peserta didik antusias untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga penyerapan materi pembelajaran akan optimal yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik terlebih pada mata pelajaran IPS yang memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami materi pelajaran yang cakupannya luas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan juli 2023, lebih tepatnya observasi dilaksanakan pada tanggal 24 juli 2023 di MTsS Istiqomah Silaut, diketahui bahwa pada pembelajaran IPS metode pembelajaran yang diterapkan yaitu metode ceramah dan diskusi, yang mana kedua metode tersebut merupakan metode lama yang kurang menarik lagi dan mengurangi minat belajar sehingga mempengaruhi hasil

belajar dari siswa. Siswa membutuhkan metode baru yang lebih menarik untuk dapat membangun minat dan semangat belajarnya, yang mana akan berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya.

Pada penelitian ini peneliti akan menerapkan metode baru yang diharapkan akan mampu memberi pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa. Metode baru yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Dragon Ball*

## METODE PENELITIAN

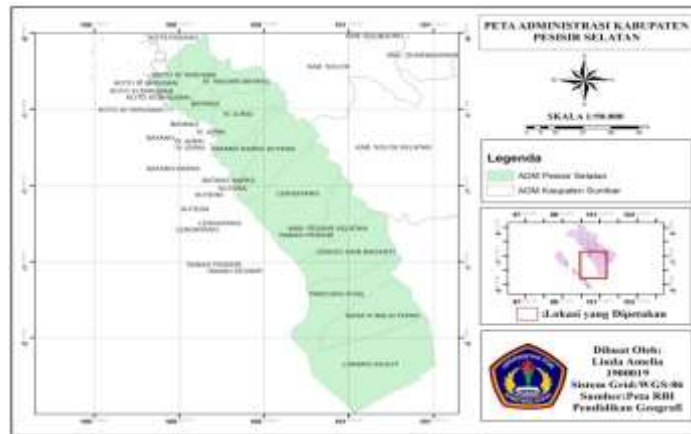
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (Quasi Experiment). Eksperimen semu merupakan salah satu tipe penelitian eksperimen. penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (sugiyono, 2007). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari treatment pada subjek yang diselidiki (Arikunto, 2010).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

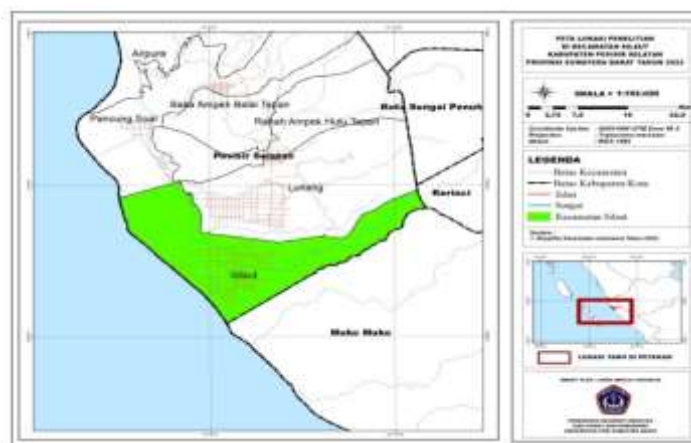
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penerapan metode *Dragon Ball* terhadap hasil belajar IPS di MTsS Istiqomah Silaut. Sarana yang di gunakan yaitu menggunakan pre-test dan post-test dengan penerapan metode *Dragon Ball* pada pembelajaran IPS,

Berdasarkan data yang telah diolah diperoleh hasil uji-t dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , artinya  $H_0$  diterima sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *Dragon Ball* pada pembelajaran IPS di MTsS Istiqomah Silaut.

Berdasarkan tinjauan saat peneliti melakukan survei dan penelitian di kelas VIII A (kelas kontrol) dan VIII B (kelas eksperimen) terdapat beberapa perbedaan. Dari hasil penelitian menggunakan uji-t statistik di dapatkan rata-rata kelas kontrol 50,53 dan rata-rata kelas eksperimen 73,68. Dari rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa metode *dragon ball* baik untuk di terapkan karena memberikan pengaruh yang positif yaitu mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MTsS Istiqomah Silaut.



Gambar 4.1 Peta Administrasi Penelitian



Gambar 4.2 Peta Lokasi Penelitian di MTs Istiqomah Silaut

#### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *Dragon Ball* pada pembelajaran IPS di MTs Istiqomah Silaut. Sarana yang di gunakan yaitu menggunakan pre-test dan post-test dengan penerapan metode *Dragon Ball* pada pembelajaran IPS,

Sebelum diberi perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol masih menggunakan metode belajar yang sama yaitu metode ceramah, yang kemudian setelah diberi perlakuan yang sama dilakukan Pre-test pada kedua kelas untuk melihat hasil belajar. Setelah dilakukan pre-test dan didapatkan hasil belajarnya langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas, untuk kelas eksperimen diterapkan metode *dragon ball* dan untuk kelas kontrol diterapkan metode yang sama seperti sebelumnya yaitu metode ceramah. Pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Untuk mengetahui hasil belajar maka peneliti melakukan uji T-test untuk mendapatkan hasil hipotesis dari hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang telah diolah

diperoleh hasil uji-t dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , artinya  $H_a$  diterima sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *Dragon Ball* pada pembelajaran IPS di MTsS Istiqomah Silaut.

Berdasarkan tinjauan saat peneliti melakukan survei dan penelitian di kelas VIII A (kelas kontrol) dan VIII B (kelas eksperimen) terdapat beberapa perbedaan. Dari hasil penelitian menggunakan uji-t statistik di dapatkan rata-rata kelas kontrol 50,53 dan rata-rata kelas eksperimen 73,68. Dari rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa metode *dragon ball* baik untuk di terapkan karena memberikan pengaruh yang positif yaitu mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MTsS Istiqomah Silaut.

Sebelum diterapkan metode Dragon Ball kedua kelas menggunakan metode ceramah. Pada penerapan metode ceramah proses pembelajaran sangat monoton, dimana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang, siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, dan guru tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang tergolong rendah.

Penggunaan metode ceramah memiliki beberapa kelemahan seperti materi yang dikuasai siswa terbatas pada apa yang dikuasai guru, kegiatan pembelajaran menjadi verbalisme, membosankan yang membuat siswa mengantuk, dan metode ceramah sulit untuk mengetahui apakah siswa mengerti atau tidak mengerti (Sanjaya, 2006)

Sedangkan setelah diterapkan model pembelajaran *dragon ball* pada kelas eksperimen proses pembelajaran lebih aktif karena guru melibatkan siswa dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini dikarenakan pada metode *Dragon Ball* siswa dilatih untuk lebih tanggap terhadap materi yang ada atau lebih mudah untuk menyesuaikan diri dengan materi yang dibahas. Model pembelajaran dragon ball merupakan model pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah dengan menyelesaikan masalah melalui ide/gagasan (cahyani, 2022)

Berdasarkan pembahasan diatas dan setelah dilakukan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *dragon ball* pada pembelajaran IPS di MTsS Istiqomah Silaut.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan Penerapan metode *Dragon Ball* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MtsS Istiqomah Silaut dengan rata-rata kelas kontrol 50,53 dan rata-rata kelas eksperimen 73,68. Nilai signifikan kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu  $0,000 < 0,05$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, D. (2022, November 19). Model Pembelajaran Dragon Ball Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Wonogiri. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru Xiv*, 14(1), 303-306.
- Hafizah, A. (2020). Penerapan Ice Breaking Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Sma Negeri 2 Banda Aceh.
- Nur, H. (2017). Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing Dan Metode Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii Di Mts Negeri Gowa Kabupaten Gowa. 1-174.
- Panggabean, L. (2019). Perbandingan Metode Diskusi Kelompok Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Pembelajaran Bidang Studi Ekonomi Di Sma Negeri 8 Kota Jambi. 1-70.
- Sanjaya. (2006). *model pembelajaran kooperatif*. jakarta: kencana.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.