Andragogi Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran
Vol 6, No. 2, September 2026, DOI: 10.31538/adrg.v6i2.3563
E-ISSN 2807-8233 pp. 393-407

Keefektifan Model Bamboo Dancing Berbantuan Media VIDAY terhadap Keaktifan Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Robeth Najh[1], Kartika Yuni Purwanti[2]

[1] Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia; robethnajh86@gmail.com
[2] Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia; Kartika.yuni29@gmail.com

Keywords:
Bamboo Dancing; student activeness; VIDAY media; cooperative learning; elementary school

Abstract

Student activeness in social studies learning remains a persistent problem in elementary schools. A preliminary study at SDN Sidomulyo 04 Ungaran Timur showed that fourth-grade students' activeness was not yet optimal, with a questionnaire mean of 63.7 and an observation mean of 67.11. This study aimed to examine the effectiveness of the Bamboo Dancing cooperative learning model assisted by VIDAY (Video Budaya) media on students' activeness. A quantitative approach with a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design was applied. Using purposive sampling, 62 fourth-grade students were selected: 32 in the experimental class and 30 in the control class. Activeness was measured by a pretest-posttest questionnaire based on Sudjana's seven indicators and analyzed with the independent samples t-test, simple linear regression, and the paired samples t-test in SPSS. The classes were equivalent before treatment (Sig. = 0.087). After treatment, the experimental class scored significantly higher (M = 92.03) than the control class (M = 85.70; Sig. < 0.001; Cohen's d = 1.42). Activeness rose by 31.53 points in the experimental class and 21.20 points in the control class. The study suggests that combining a cooperative model with culture-based video media can raise elementary students' activeness, although the absence of randomization and the significant gain in the control class call for cautious interpretation.

Kata kunci:
Bamboo Dancing; keaktifan siswa; media VIDAY; pembelajaran kooperatif; sekolah dasar

Article history:
Received: 03-10-2026
Revised 10-11-2026
Accepted 12-11-2026

Abstrak

Keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar masih belum optimal. Studi pendahuluan di SDN Sidomulyo 04 Ungaran Timur menunjukkan rata-rata keaktifan siswa kelas IV sebesar 63,7 pada angket dan 67,11 pada observasi. Penelitian ini bertujuan menguji keefektifan model kooperatif Bamboo Dancing berbantuan media VIDAY (Video Budaya) terhadap keaktifan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Quasi Experimental Design bentuk Nonequivalent Control Group Design. Sampel ditentukan secara purposive sampling, yaitu 62 siswa kelas IV yang terdiri atas 32 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Keaktifan diukur menggunakan angket pretest dan posttest berdasarkan tujuh indikator Sudjana, kemudian dianalisis dengan uji independent samples t-test, regresi linier sederhana, dan paired samples t-test melalui SPSS. Kedua kelas setara sebelum perlakuan (Sig. 0,087). Setelah perlakuan, rata-rata kelas eksperimen (92,03) lebih tinggi secara signifikan daripada kelas kontrol (85,70; Sig. < 0,001; Cohen's d = 1,42). Peningkatan keaktifan mencapai 31,53 poin pada kelas eksperimen dan 21,20 poin pada kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa perpaduan model kooperatif dan media video budaya dapat meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar, tetapi hasilnya perlu ditafsirkan hati-hati karena desain tanpa pengacakan dan kenaikan signifikan pada kelas kontrol.

Corresponding Author:
Muhammad Robeth Najh
Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia; robethnajh86@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi individu dan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat (Niazi, 2025; Susanto et al., 2024). Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan menjadi landasan perkembangan akademik, sosial, dan karakter peserta didik sehingga pembelajarannya perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung, berpikir, dan berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya (Putri, 2023). Tuntutan ini terasa kuat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang mengkaji fenomena kehidupan manusia dan masyarakat serta diharapkan menumbuhkan toleransi, tanggung jawab, kepedulian, dan kemampuan bekerja sama (Aopmonaim, 2025). Karakter IPS yang dekat dengan kehidupan sehari-hari menuntut model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, dan keaktifan itu tampak dalam partisipasi mengerjakan tugas, bertanya, menjawab, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama (Putri et al., 2024). Sudjana (2016) merinci keaktifan belajar ke dalam tujuh indikator, yaitu turut serta melaksanakan tugas belajar, bertanya kepada guru atau teman, mencari informasi untuk memecahkan masalah, melaksanakan diskusi kelompok, menilai kemampuan diri dan hasil belajar, melatih diri memecahkan soal sejenis, serta mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan. Keaktifan dipahami bukan hanya sebagai kegiatan fisik, melainkan keterlibatan fisik dan mental yang berlangsung terus-menerus (Murni, 2021; Rikawati & Sitinjak, 2020) serta berperan dalam perkembangan berpikir, emosi, dan sosial anak (Arifin & El-Yunusi, 2024).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keaktifan siswa belum selalu optimal. Partisipasi siswa pada pembelajaran IPS sering masih rendah, ditandai kurangnya keberanian mengemukakan pendapat dan sikap yang cenderung pasif (Landani & Lingga, 2025), termasuk di kelas IV yang sebagian siswanya belum percaya diri menyampaikan pendapat (Cahyani et al., 2026). Kondisi serupa ditemukan pada studi pendahuluan di SDN Sidomulyo 04 Ungaran Timur yang memadukan angket, observasi, wawancara guru, dan pengalaman asistensi mengajar peneliti. Sebagaimana disajikan pada Tabel 1, rata-rata keaktifan siswa kelas IV hanya 63,7 pada angket (kelas IV A 66,7; IV B 60,7) dan 67,11 pada observasi (IV A 71,75; IV B 62,46). Indikator terendah ialah mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan, yaitu 53,4 pada angket dan 60,41 pada observasi; pada observasi, kelas IV B bahkan hanya memperoleh 54,43 untuk indikator tersebut. Kesenjangan antarkelas terbesar terdapat pada indikator mencari informasi (12,54 poin). Wawancara dengan guru kelas mengungkap bahwa sebagian siswa pendiam, kurang percaya diri, takut salah menjawab, dan belum terbiasa dengan diskusi serta penyampaian pendapat secara terbuka. Perilaku tersebut tampak dalam pembelajaran IPS ketika siswa kurang berani mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat, keterlibatannya dalam diskusi kelompok terbatas, dan kegiatan belajar cenderung didominasi siswa tertentu, sedangkan siswa lainnya diam dan kurang berinisiatif untuk terlibat. Data observasi sejalan dengan hal itu: indikator

bertanya kepada guru atau teman (66,17) dan turut serta melaksanakan tugas belajar (66,83) berada di bawah rata-rata keseluruhan (67,11). Guru telah menerapkan Problem Based Learning (Widiastuti et al., 2024) dan media video yang membuat siswa tertarik, tetapi ketertarikan itu belum diikuti keterlibatan aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan berpendapat. Keaktifan belum optimal meskipun guru telah menerapkan keduanya karena Problem Based Learning menuntut siswa berdiskusi dan berpendapat, sedangkan siswa yang takut salah atau belum percaya diri masih dapat memilih diam tanpa pengaturan giliran berbicara yang jelas bagi setiap siswa; video pun baru menarik perhatian saat siswa menyimak dan belum menyediakan kegiatan yang mengharuskan setiap siswa berbicara. Rendahnya keaktifan berisiko menghambat pemahaman materi serta keterampilan sosial seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain (Ramadani & Suriani, 2024), sehingga diperlukan model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa secara aktif (Prasetyo & Abduh, 2021).

Tabel 1
Rata-Rata Keaktifan Siswa Kelas IV pada Studi Pendahuluan Berdasarkan Indikator

Indikator keaktifan	Angket	Observasi
Turut serta melaksanakan tugas belajar	69,3	66,83
Bertanya kepada guru atau teman	70,3	66,17
Mencari informasi untuk memecahkan masalah	67,1	69,29
Melaksanakan diskusi kelompok	64,7	72,42
Menilai kemampuan diri dan hasil belajar	65,4	70,32
Melatih diri memecahkan soal sejenis	55,7	64,31
Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan	53,4	60,41
Rata-rata keseluruhan	**63,7**	**67,11**

Sumber: Data primer studi pendahuluan SDN Sidomulyo 04 Ungaran Timur (2026).

Salah satu alternatif yang relevan adalah model kooperatif Bamboo Dancing. Siswa dibagi menjadi dua barisan yang saling berhadapan, lalu bertukar informasi dengan pasangan yang berganti secara bergiliran sehingga setiap siswa berkesempatan berbicara, mendengarkan, dan menanggapi (Samsuddin et al., 2021). Pergantian pasangan memungkinkan siswa pendiam mulai berpendapat dalam kelompok kecil sebelum berinteraksi dengan kelompok yang lebih luas, sekaligus mendorong pemerataan partisipasi (Afriandini et al., 2024; Ananda, 2024). Agar siswa memiliki bahan untuk dibicarakan, model ini perlu didukung media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media VIDAY (Video Budaya) merupakan media audiovisual yang memuat gambar, teks, animasi, dan narasi tentang keberagaman budaya dan kearifan lokal sehingga materi menjadi lebih konkret dan menarik perhatian (Islami et al., 2024; Muliani & Tindaon, 2021; Sari, 2021). Dalam perpaduan keduanya, VIDAY berfungsi memberi stimulus dan pemahaman awal, sedangkan Bamboo Dancing memberi ruang bagi siswa untuk mengolah informasi tersebut melalui pertukaran pendapat.

Penelitian sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa Bamboo Dancing dapat meningkatkan keaktifan, hasil belajar, kemampuan berbicara, dan kemampuan

pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Wahyuningtyas (2017) melaporkan keaktifan belajar matematika kelas V naik dari 80% pada siklus I menjadi 92,5% pada siklus II. Kastia et al. (2018) menemukan hasil belajar IPA kelas VI meningkat dari 60,46 menjadi 77,47, sedangkan Rohartati (2019) melalui kuasi eksperimen mencatat nilai IPS kelas eksperimen naik dari 54,25 menjadi 86,50 dan berbeda signifikan dari kelas kontrol. Suherman et al. (2021) pada siswa SMP menunjukkan bahwa kelas dengan Bamboo Dancing berbeda signifikan dari kelas konvensional dan siswa menjadi lebih aktif. Aliyu et al. (2022), melalui tinjauan sistematis terhadap 30 publikasi, menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan teknologi berdampak positif pada keterlibatan siswa, tetapi kajian pada jenjang dasar masih terbatas. Pada 2023, Widianto et al. dan Khoirunisa' et al. melaporkan peningkatan hasil belajar IPS dan IPA. Afriandini et al. (2024) dan Ananda (2024) membuktikan peningkatan hasil belajar IPS dan pemecahan masalah bangun ruang melalui penelitian tindakan kelas; Muin et al. (2025) menemukan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara; dan Arifiyani et al. (2026) mencatat keaktifan siswa naik dari kategori aktif menjadi sangat aktif.

Dua penelitian terdahulu memiliki rancangan yang paling dekat dengan penelitian ini. Solaekah dan Purwanti (2023) menguji model Snowball Throwing berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas IV SDN Windusari dengan Nonequivalent Control Group Design. Rata-rata posttest kelas eksperimen (82,69) lebih tinggi daripada kelas kontrol (67,71), dengan t hitung 5,542 untuk komunikasi tulisan dan 4,368 untuk komunikasi lisan, keduanya lebih besar daripada t tabel 2,013 (Sig. 0,000 < 0,05). Uji regresi menghasilkan R^2 sebesar 69,1% untuk komunikasi tulisan dan 60,6% untuk komunikasi lisan, dan hasil observasi menunjukkan siswa kelas eksperimen semakin antusias dan aktif seiring bertambahnya pertemuan. Cristyana dan Purwanti (2025) meneliti PBL berbantuan media Smart Box KAYA terhadap kemampuan berpikir kritis dan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Susukan 01 Ungaran Timur, dengan kelas kontrol yang memperoleh PBL tanpa media tersebut. Rata-rata angket keaktifan kelas eksperimen (83,23) lebih tinggi daripada kelas kontrol (73,67) dengan Sig. 0,000 < 0,05, dan regresi linear sederhana signifikan (Sig. 0,003) dengan $R^2 = 0,270$, artinya model dan media memengaruhi keaktifan sebesar 27%. Seperti penelitian ini, keduanya memadukan model pembelajaran dengan media inovatif, memakai desain Nonequivalent Control Group, serta menganalisis data dengan independent samples t-test dan regresi linear sederhana. Perbedaannya, Solaekah dan Purwanti (2023) memakai Snowball Throwing dan mengukur komunikasi matematis, sedangkan Cristyana dan Purwanti (2025) memakai PBL dengan media Smart Box KAYA berupa kotak empat bilik dan mengukur dua variabel terikat; penelitian ini memakai Bamboo Dancing berbantuan media video VIDAY dan berfokus pada keaktifan siswa.

Kajian tersebut memperlihatkan tiga keterbatasan. Pertama, sebagian besar penelitian Bamboo Dancing berfokus pada hasil belajar atau kemampuan tertentu, sedangkan dua penelitian yang menelaah keaktifan (Wahyuningtyas, 2017; Arifiyani et al., 2026) tidak menggunakan media video, dan penelitian Wahyuningtyas (2017)

dilakukan pada pembelajaran matematika melalui penelitian tindakan kelas. Kedua, penelitian yang memadukan model pembelajaran dengan media memakai model lain, yaitu PBL dengan Smart Box KAYA serta Snowball Throwing dengan video interaktif, dan Solaekah dan Purwanti (2023) mengukur komunikasi matematis, bukan keaktifan. Ketiga, temuan Suherman et al. (2021) bahwa penambahan unsur lain pada Bamboo Dancing tidak memberi perbedaan signifikan menunjukkan bahwa nilai tambah suatu komponen di atas Bamboo Dancing perlu diuji secara langsung, padahal dalam kajian ini belum ditemukan penelitian yang melakukannya untuk media video budaya. Penelitian ini menjawab keterbatasan tersebut dengan menguji keaktifan siswa kelas IV pada pembelajaran IPS, yang diukur melalui tujuh indikator Sudjana (2016), dengan membandingkan Bamboo Dancing berbantuan media VIDAY terhadap kelas kontrol yang juga memperoleh Bamboo Dancing tanpa VIDAY dalam desain kuasi eksperimen. Dengan rancangan ini, pengetahuan baru yang dihasilkan adalah bukti tentang nilai tambah media video budaya di atas model kooperatif, yaitu apakah siswa yang memperoleh video budaya dan Bamboo Dancing menjadi lebih aktif daripada siswa yang memperoleh Bamboo Dancing saja.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan (a) mengetahui perbedaan keaktifan siswa antara kelas yang memperoleh model Bamboo Dancing berbantuan media VIDAY dan kelas kontrol, (b) mengetahui pengaruh penerapan model tersebut terhadap keaktifan siswa kelas IV SDN Sidomulyo 04 Ungaran Timur, dan (c) mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan keaktifan siswa. Hipotesis yang diajukan ialah H_1, terdapat perbedaan keaktifan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; H_2, terdapat pengaruh model Bamboo Dancing berbantuan media VIDAY terhadap keaktifan siswa; dan H_3, model tersebut efektif meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini diharapkan memberi bukti empiris bagi pengembangan pembelajaran IPS yang lebih interaktif serta alternatif strategi bagi guru sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan Quasi Experimental Design bentuk Nonequivalent Control Group Design karena kelompok eksperimen dan kontrol telah terbentuk sebelumnya sehingga individu tidak diacak ke dalam kelompok (Anantasia & Rindrayani, 2025). Variabel bebas adalah model Bamboo Dancing berbantuan media VIDAY dan variabel terikat adalah keaktifan siswa. Kedua kelas memperoleh pretest untuk mengetahui keaktifan awal, perlakuan pembelajaran, dan posttest dengan instrumen yang sama. Kelas eksperimen (X_1) mengikuti pembelajaran dengan model Bamboo Dancing berbantuan media VIDAY, sedangkan kelas kontrol (X_2) mengikuti pembelajaran dengan model Bamboo Dancing tanpa media VIDAY. Rancangan pengukurannya adalah O_1 X_1 O_2 untuk kelas eksperimen dan O_3 X_2 O_4 untuk kelas kontrol, dengan O_1 dan O_3 sebagai pretest serta O_2 dan O_4 sebagai posttest.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN Sidomulyo 04 Ungaran Timur. Sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling (Wada et al., 2024) dan terdiri atas 62 siswa kelas IV, yaitu 32 siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol. Kelas IV B dipilih sebagai kelas eksperimen karena pada studi pendahuluan keaktifannya lebih rendah daripada kelas IV A (rata-rata observasi 62,46 berbanding 71,75). Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas V di luar sampel penelitian.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data keaktifan dikumpulkan dengan angket tertutup yang disusun berdasarkan tujuh indikator keaktifan Sudjana (2016), dengan dua alternatif jawaban, yaitu Ya (skor 1) dan Tidak (skor 0). Angket uji coba terdiri atas 21 butir, tiga butir untuk setiap indikator, memuat pernyataan positif dan negatif, misalnya kebiasaan mengumpulkan tugas tepat waktu, bertanya kepada teman atau guru, serta menceritakan hal baru kepada keluarga. Setelah uji validitas dan reliabilitas, sepuluh butir digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest. Data pendukung diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (20 butir) yang menilai kesesuaian pelaksanaan dengan rancangan, lembar observasi keaktifan (21 deskriptor perilaku, tiga deskriptor untuk setiap indikator), wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas IV (20 pertanyaan tentang kondisi keaktifan, kendala, model, media, dan harapan), serta dokumentasi pembelajaran berupa modul ajar dan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Kelayakan isi seluruh perangkat dan instrumen dinilai oleh tiga validator, yaitu dua pakar dan satu praktisi, melalui penilaian ahli (Subhaktiyasa, 2024). Rata-rata skor validasi adalah 4,80 (modul ajar 4,80; media VIDAY 4,60; angket uji coba 4,75; observasi keaktifan 4,80; observasi keterlaksanaan 4,75; wawancara 5,00) dengan kategori sangat valid. Validitas butir angket diuji dengan korelasi Pearson Product Moment berbantuan SPSS versi 30 (Ghozali, 2018). Dari 21 butir yang diujicobakan, 14 butir valid dengan koefisien korelasi butir-total terkoreksi 0,387 sampai 0,576 dan tujuh butir tidak valid. Reliabilitas angket uji coba, yang diuji dengan koefisien Cronbach's Alpha, sebesar 0,767 dan tergolong reliabel.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian meliputi (1) studi pendahuluan melalui angket, observasi, dan wawancara; (2) penyusunan dan validasi perangkat pembelajaran, media, serta instrumen; (3) uji coba angket; (4) pretest di kelas eksperimen dan kontrol; (5) pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya dan kearifan lokal sebanyak tiga pertemuan di masing-masing kelas; (6) posttest; dan (7) analisis data. Di kelas eksperimen, pembelajaran mengikuti empat sintaks Bamboo Dancing (Samsuddin et al., 2021) yang diintegrasikan dengan VIDAY. Pada pengenalan topik, guru menayangkan video VIDAY tentang kearifan lokal, memandu siswa mengamati contoh seperti gotong royong dan tradisi masyarakat, lalu bertanya jawab. Pada penyajian materi, guru menjelaskan garis besar materi dan aturan kegiatan, membagi siswa menjadi dua barisan berhadapan, dan meminta siswa menyiapkan informasi untuk dibagikan. Pada

tari bambu, barisan A menjelaskan informasi kepada barisan B yang mendengarkan, mencatat, dan menanggapi; setiap putaran berlangsung sekitar dua menit selama tiga sampai empat putaran dengan pertukaran peran. Pada pergeseran peserta didik, satu barisan bergeser untuk memperoleh pasangan baru, beberapa siswa mempresentasikan hasil diskusi, dan guru memberi penguatan serta apresiasi. Kelas kontrol mengikuti sintaks yang sama tanpa penayangan media VIDAY.

Teknik Analisis Data

Data angket dianalisis dengan SPSS versi 30 pada taraf signifikansi 0,05. Normalitas diuji dengan Shapiro-Wilk karena jumlah subjek tiap kelas kurang dari 50, dan homogenitas varians diuji dengan uji Levene; data dinyatakan normal dan homogen apabila Sig. lebih dari 0,05. Hipotesis pertama diuji dengan independent samples t-test untuk membandingkan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol, dengan H_0 ditolak apabila Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05. Hipotesis kedua diuji dengan regresi linier sederhana pada kelas eksperimen, dengan skor pretest sebagai variabel bebas dan skor posttest sebagai variabel terikat. Hipotesis ketiga diuji dengan paired samples t-test yang membandingkan skor pretest dan posttest pada tiap kelas, kemudian peningkatan kedua kelas dibandingkan. Ukuran efek dihitung dengan Cohen's d, dan nilai LKPD tiga pertemuan dibandingkan secara deskriptif sebagai data pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum pengujian hipotesis, asumsi normalitas dan homogenitas diperiksa. Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh nilai Sig. Shapiro-Wilk pada pretest dan posttest kedua kelas berada di atas 0,05 (0,250 sampai 0,835), dan nilai Sig. Levene sebesar 0,993 pada pretest serta 0,586 pada posttest. Data berdistribusi normal dengan varians homogen, sehingga analisis parametrik dilanjutkan.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk) dan Homogenitas (Levene)

Uji dan data	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Shapiro-Wilk				
Pretest eksperimen	0,969	32	0,484	Normal
Pretest kontrol	0,972	30	0,591	Normal
Posttest eksperimen	0,959	32	0,250	Normal
Posttest kontrol	0,980	30	0,835	Normal
Levene				
Pretest	0,000	–	0,993	Homogen
Posttest	0,300	–	0,586	Homogen

Sumber: Data primer penelitian (2026).

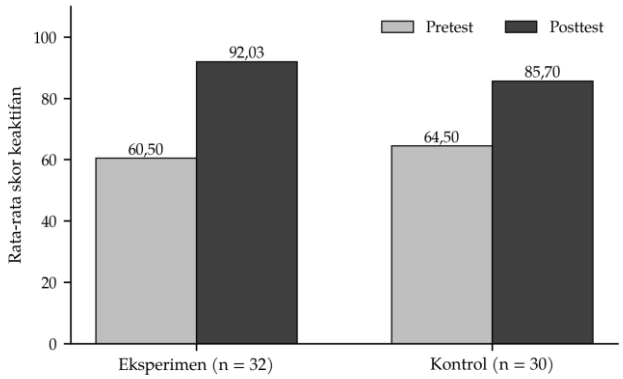
Tabel 3 menyajikan statistik deskriptif dan perbandingan kedua kelas. Pada pretest, rata-rata kelas eksperimen (60,50; SD = 8,751) lebih rendah daripada kelas kontrol (64,50; SD = 9,339), tetapi perbedaan itu tidak signifikan (t = 1,741; df = 60; Sig. 2-tailed = 0,087), sehingga keaktifan awal kedua kelas setara. Pada posttest, rata-rata

kelas eksperimen (92,03; SD = 4,307) lebih tinggi daripada kelas kontrol (85,70; SD = 4,640) dengan t = -5,572, df = 60, dan Sig. 2-tailed < 0,001. Selisih rata-rata sebesar 6,331 poin dengan interval kepercayaan 95% antara -8,604 dan -4,059 yang tidak memuat nol, dan ukuran efeknya besar (Cohen's d = 1,42). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima: terdapat perbedaan keaktifan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan (Gambar 1).

Tabel 3
Statistik Deskriptif dan Hasil Independent Samples T-Test

Data	Kelas	N	Mean	SD	t	Sig. (2-tailed)
Pretest	Eksperimen	32	60,500	8,751	1,741	0,087
	Kontrol	30	64,500	9,339		
Posttest	Eksperimen	32	92,031	4,307	-5,572	< 0,001
	Kontrol	30	85,700	4,640		

Sumber: Data primer penelitian (2026). Nilai t dengan df = 60.



Gambar 1. Rata-Rata Skor Keaktifan Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol
Sumber: Data primer penelitian (2026).

Hasil regresi linier sederhana pada kelas eksperimen (N = 32) disajikan pada Tabel 4. Koefisien korelasi R sebesar 0,401 dan R_2 sebesar 0,161, yang berarti pretest menjelaskan 16,1% variasi posttest. Uji ANOVA menghasilkan F(1; 30) = 5,748 dengan Sig. 0,023, sehingga model signifikan. Persamaan regresinya adalah Y = 80,092 + 0,197X; koefisien pretest 0,197 bermakna dengan t = 2,398, Sig. 0,023, dan interval kepercayaan 95% antara 0,029 dan 0,365. Karena Sig. kurang dari 0,05, H_0 ditolak dan H_2 diterima. Perlu dicatat bahwa variabel bebas dalam analisis ini adalah skor pretest dan analisis hanya dilakukan pada kelas eksperimen.

Tabel 4
Hasil Regresi Linier Sederhana pada Kelas Eksperimen

Komponen	Nilai	Keterangan
R	0,401	Hubungan positif
R^2 (Adjusted R^2)	0,161 (0,133)	Sumbangan 16,1%
Std. error of the estimate	4,010	
F (df = 1; 30)	5,748	Sig. = 0,023 (signifikan)
Konstanta (B)	80,092	t = 15,923; Sig. < 0,001

Komponen	Nilai	Keterangan
Pretest (B; Beta)	0,197; 0,401	t = 2,398; Sig. = 0,023

Sumber: Data primer penelitian (2026). Variabel terikat: skor posttest.

Hasil paired samples t-test pada Tabel 5 menunjukkan bahwa keaktifan meningkat secara signifikan pada kedua kelas (Sig. < 0,001). Rata-rata kelas eksperimen naik dari 60,500 menjadi 92,031, yaitu 31,531 poin atau 52,12%, sedangkan kelas kontrol naik dari 64,500 menjadi 85,700, yaitu 21,200 poin atau 32,87%. Peningkatan kelas eksperimen lebih besar 10,331 poin. Simpangan baku turun dari 8,751 menjadi 4,307 pada kelas eksperimen dan dari 9,339 menjadi 4,640 pada kelas kontrol. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_3 diterima.

Tabel 5
Hasil Paired Samples T-Test dan Peningkatan Keaktifan

Kelas	Pretest	Posttest	Selisih	Peningkatan	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	60,500	92,031	31,531	52,12%	< 0,001
Kontrol	64,500	85,700	21,200	32,87%	< 0,001

Sumber: Data primer penelitian (2026).

Sebagai data pendukung, nilai LKPD pada Tabel 6 menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol pada ketiga pertemuan, dengan selisih yang melebar dari 2,00 poin pada pertemuan pertama menjadi 6,67 dan 13,50 poin pada pertemuan kedua dan ketiga. Rata-rata tiga pertemuan adalah 90,16 untuk kelas eksperimen dan 82,77 untuk kelas kontrol.

Tabel 6
Rata-Rata Nilai LKPD Tiga Pertemuan

Pertemuan	Kontrol (IV A, n = 30)	Eksperimen (IV B, n = 32)	Selisih
Pertemuan 1	87,00	89,00	2,00
Pertemuan 2	82,30	88,97	6,67
Pertemuan 3	79,00	92,50	13,50
Rata-rata	**82,77**	**90,16**	**7,39**

Sumber: Data primer penelitian (2026).

Pembahasan

Hasil uji menunjukkan bahwa kedua kelas berangkat dari keaktifan awal yang setara. Bahkan, rata-rata pretest kelas eksperimen (60,50) lebih rendah 4,00 poin daripada kelas kontrol (64,50) tanpa perbedaan signifikan (Sig. 0,087). Setelah perlakuan, kelas eksperimen unggul 6,33 poin dengan ukuran efek besar (d = 1,42). Pola mengejar lalu melampaui ini memperkuat dugaan bahwa keunggulan posttest bersumber dari perlakuan, bukan dari kemampuan awal yang lebih baik, sehingga hipotesis pertama diterima. Meskipun demikian, rata-rata kedua kelas sama-sama tinggi (85,70 dan 92,03) dengan simpangan baku kecil, sehingga selisih 6,33 poin lebih tepat dibaca sebagai keunggulan yang nyata tetapi moderat dalam besaran praktis. Karena desain tidak menggunakan pengacakan, selisih tersebut ditafsirkan sebagai perbedaan hasil antara

dua kelas yang memperoleh perlakuan berbeda, dan sebaiknya dikonfirmasi dengan analisis yang mengendalikan skor pretest, misalnya ANCOVA.

Keunggulan kelas eksperimen dapat dijelaskan oleh karakteristik model dan media yang digunakan. Pada Bamboo Dancing, siswa berdiri berhadapan, bergantian menjelaskan dan mendengarkan, lalu berpindah pasangan sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan berbicara, bertanya, menanggapi, dan bekerja sama (Samsuddin et al., 2021). Aktivitas ini beririsan langsung dengan indikator keaktifan Sudjana (2016), terutama bertanya, berdiskusi, dan melaksanakan tugas belajar. Rancangan ini juga menjawab kendala pada studi pendahuluan: siswa pendiam yang takut salah menjawab di depan kelas lebih mudah menyampaikan pendapat kepada satu teman pada satu waktu, lalu mengulanginya kepada pasangan berikutnya sehingga kepercayaan diri terbentuk bertahap. Media VIDAY menambahkan unsur yang tidak dimiliki kelas kontrol, yakni bahan bersama berupa gambar, animasi, dan narasi tentang kearifan lokal yang membuat materi lebih konkret dan menarik (Islami et al., 2024; Sari, 2021). Siswa yang sebelumnya hanya tertarik menonton video kini memiliki bahan untuk dibicarakan, sehingga ketertarikan diarahkan menjadi keterlibatan. Pandangan bahwa media interaktif menuntut siswa tidak hanya melihat dan mendengar tetapi juga berpartisipasi (Muliani & Tindaon, 2021) sejalan dengan rancangan tersebut.

Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Wahyuningtyas (2017) dan Arifiyani et al. (2026) sama-sama melaporkan bahwa Bamboo Dancing meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar, masing-masing dari 80% menjadi 92,5% dan dari kategori aktif menjadi sangat aktif. Cristyana dan Purwanti (2025) memperoleh rata-rata keaktifan 83,23 pada kelas eksperimen dan 73,67 pada kelas kontrol ketika PBL dipadukan dengan media Smart Box KAYA, sedangkan Solaekah dan Purwanti (2023) menemukan rata-rata posttest 82,69 berbanding 67,71 ketika model kooperatif dipadukan dengan video interaktif. Selisih pada kedua penelitian itu (9,56 dan 14,98 poin) lebih besar daripada selisih pada penelitian ini (6,33 poin). Perbedaan tersebut masuk akal karena kelas kontrol pada penelitian ini sudah memperoleh Bamboo Dancing, model kooperatif yang secara teoretis memang mendorong keaktifan, sehingga yang diuji adalah nilai tambah media VIDAY dan bukan perbandingan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Temuan Suherman et al. (2021) memberi perspektif serupa: kelas Bamboo Dancing dengan maupun tanpa tambahan model Course Review Horay sama-sama berbeda signifikan dari kelas konvensional, tetapi keduanya tidak berbeda satu sama lain. Artinya, sebagian besar kontribusi terhadap keaktifan kemungkinan berasal dari struktur interaksi Bamboo Dancing itu sendiri, sedangkan unsur tambahan, termasuk media, berperan menguatkannya. Aliyu et al. (2022) menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan teknologi cenderung meningkatkan keterlibatan siswa, namun bukti pada jenjang sekolah dasar masih terbatas; penelitian ini menambah bukti empiris pada jenjang tersebut.

Hasil regresi perlu ditafsirkan dengan cermat. Pretest berpengaruh signifikan terhadap posttest pada kelas eksperimen (Sig. 0,023) dengan sumbangan 16,1%, yang

berarti siswa dengan keaktifan awal lebih tinggi cenderung memiliki keaktifan akhir lebih tinggi. Koefisien 0,197 tergolong kecil dan interval kepercayaan 95% (0,029 sampai 0,365) cukup lebar, sehingga estimasinya belum presisi pada sampel 32 siswa. Sekitar 83,9% variasi keaktifan akhir ditentukan faktor lain, misalnya pengalaman belajar selama perlakuan, dinamika kelompok, minat, dan kondisi siswa saat mengisi angket. Karena variabel bebasnya adalah skor pretest, bukan perlakuan, dan analisis hanya dilakukan pada kelas eksperimen tanpa pembanding, hasil ini menggambarkan keterkaitan keaktifan awal dan akhir, bukan besarnya pengaruh model dibandingkan pembelajaran lain. Hipotesis kedua diterima secara statistik, tetapi bukti keunggulan model terutama bersumber dari uji perbedaan dan uji peningkatan. Skor akhir yang hanya sebagian kecil ditentukan oleh keaktifan awal mengarah pada peran proses pembelajaran, sejalan dengan Prasetyo dan Abduh (2021) bahwa model yang memberi ruang aktif bagi siswa berkontribusi pada keaktifan belajar.

Uji berpasangan menunjukkan kenaikan signifikan pada kedua kelas, yakni 31,53 poin (52,12%) di kelas eksperimen dan 21,20 poin (32,87%) di kelas kontrol. Kenaikan di kelas kontrol menegaskan bahwa signifikannya uji berpasangan pada kelas eksperimen saja belum cukup untuk menyimpulkan keefektifan; peningkatan itu dapat berasal dari efek pembelajaran kooperatif itu sendiri, pengalaman mengikuti pretest dengan instrumen yang sama, dan waktu pembelajaran selama penelitian. Keefektifan model didukung oleh tiga hal. Pertama, peningkatan kelas eksperimen lebih besar 10,33 poin daripada kelas kontrol. Kedua, kelas eksperimen yang semula lebih rendah mampu melampaui kelas kontrol pada posttest. Ketiga, simpangan baku kelas eksperimen turun dari 8,751 menjadi 4,307 (kelas kontrol dari 9,339 menjadi 4,640), yang menandakan keaktifan semakin merata; hal ini sejalan dengan tujuan Bamboo Dancing untuk memeratakan partisipasi (Afriandini et al., 2024; Ananda, 2024). Penurunan simpangan baku juga dapat mencerminkan efek langit-langit karena skor posttest mendekati batas atas, sehingga kesimpulan tentang pemerataan perlu dipandang sebagai indikasi.

Data LKPD tiga pertemuan memberi gambaran proses yang mendukung temuan tersebut. Selisih rata-rata nilai LKPD kelas eksperimen terhadap kelas kontrol melebar dari 2,00 poin pada pertemuan pertama menjadi 6,67 dan 13,50 poin pada pertemuan kedua dan ketiga; kelas eksperimen stabil lalu naik (89,00; 88,97; 92,50), sedangkan kelas kontrol turun (87,00; 82,30; 79,00). Pola ini dapat diduga berkaitan dengan kemampuan media menjaga keterlibatan siswa dari pertemuan ke pertemuan, tetapi dugaan tersebut belum diuji langsung dan nilai LKPD mencerminkan pelaksanaan tugas, bukan keaktifan secara keseluruhan. Penurunan di kelas kontrol juga dapat dipengaruhi karakteristik kelas dan materi tiap pertemuan yang tidak dikendalikan dalam desain kuasi eksperimen.

Secara praktis, hasil ini menunjukkan bahwa guru dapat memadukan model kooperatif dan media audiovisual berbasis budaya lokal untuk menghadapi siswa yang antusias menonton tetapi pasif dalam kegiatan lanjutan. Keberhasilan pelaksanaan menuntut pengaturan waktu putaran, ruang, dan pergeseran pasangan agar kegiatan tidak berubah menjadi permainan semata, yang merupakan kelemahan model ini.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas bukti tentang Bamboo Dancing dari hasil belajar dan kemampuan tertentu (Kastia et al., 2018; Widianto et al., 2023; Muin et al., 2025) ke keaktifan siswa pada pembelajaran IPS dengan menambahkan media VIDAY sebagai komponen perlakuan. Studi pendahuluan mencatat bahwa indikator mengaplikasikan pengetahuan dan melatih diri memecahkan soal sejenis paling rendah; karena skor pretest dan posttest dianalisis secara total dari sepuluh butir, belum dapat dipastikan indikator mana yang paling terbantu oleh perlakuan, sehingga analisis per indikator menjadi agenda penelitian lanjutan.

KESIMPULAN

Temuan terpenting penelitian ini ialah bahwa keaktifan siswa meningkat signifikan pada kedua kelas, tetapi peningkatan kelas eksperimen yang memperoleh Bamboo Dancing berbantuan media VIDAY lebih besar (31,53 poin) daripada kelas kontrol (21,20 poin). Kelas eksperimen yang semula lebih rendah (60,50 berbanding 64,50) berhasil melampaui kelas kontrol pada posttest (92,03 berbanding 85,70; Sig. < 0,001; Cohen's d = 1,42), dan skornya menjadi lebih merata. Kenaikan signifikan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa keunggulan model terletak pada besarnya peningkatan, bukan pada ada tidaknya peningkatan. Dengan demikian, ketiga hipotesis diterima, dengan catatan bahwa uji regresi hanya menggambarkan keterkaitan pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Sumbangan keilmuan penelitian ini adalah mengonfirmasi temuan terdahulu bahwa Bamboo Dancing dan model kooperatif berbantuan media dapat meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar (Arifiyani et al., 2026; Cristyana & Purwanti, 2025; Wahyuningtyas, 2017), sekaligus menambahkan pengetahuan baru bagi pembelajaran IPS di sekolah dasar, yaitu bahwa video budaya yang dipadukan dengan Bamboo Dancing menghasilkan keaktifan lebih tinggi daripada Bamboo Dancing tanpa video, dengan selisih posttest 6,33 poin dan peningkatan 31,53 poin berbanding 21,20 poin. Penelitian ini mengisi celah kajian keaktifan pada pembelajaran IPS jenjang dasar yang masih terbatas (Aliyu et al., 2022), dan menunjukkan bahwa media menambah nilai di atas model kooperatif yang telah mendorong keaktifan, meskipun besarnya tergolong moderat. Bagi pengembangan pembelajaran IPS, temuan ini mengarahkan guru agar tidak menggunakan video sekadar untuk ditonton, tetapi memadukannya dengan kegiatan kooperatif yang terstruktur sehingga isi video menjadi bahan bagi siswa untuk bertukar pendapat.

Keterbatasan penelitian ini mencakup desain kuasi eksperimen tanpa pengacakan, sampel dari satu sekolah dan satu jenjang kelas, perlakuan yang hanya tiga pertemuan, pengukuran dengan angket sepuluh butir berskor dikotomi, serta analisis regresi yang hanya dilakukan pada kelas eksperimen. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan durasi dan jumlah subjek yang lebih besar dari beberapa sekolah, mengendalikan skor pretest melalui ANCOVA, menambahkan data observasi keaktifan, dan menganalisis peningkatan pada masing-masing indikator Sudjana (2016) agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan dapat digeneralisasi.

REFERENSI

Afriandini, Alannasir, W., & Hamzah, R. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN 229 Inpres Cambaya Kabupaten Maros. *ALENA-Journal of Elementary Education*, *2*(1), 52–64. https://doi.org/10.59638/jee.v2i1.90

Aliyu, J., Osman, S., Kumar, J. A., Abdul Talib, C., & Jambari, H. (2022). Students' Engagement through Technology and Cooperative Learning: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning and Development*, *12*(3), 23–40. https://doi.org/10.5296/ijld.v12i3.20051

Ananda, F. S. (2024). Improving Students' Ability to Solve Space Building Problems Through the Bamboo Dancing Learning Model in Elementary School. *Journal of Basic Education Research*, *5*(2), 76–87. https://doi.org/10.37251/jber.v5i2.963

Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *ADIBA: Journal of Education*, *5*(2), 183–192.

Aopmonaim, N. H. (2025). Pembelajaran IPS sebagai Kunci Kecerdasan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education (JHUSE)*, *1*(3), 13–23. https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.46

Arifin, C. M., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Implementasi matemathic fun game dalam meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, *8*(3), 433–446. https://doi.org/10.24114/js.v8i3.58222

Arifiyani, E., Sasmito, L. F., Keisha, N. A., & Muharomah, R. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing pada Siswa Kelas VI dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Sosiola Pedagogi: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, *2*(1), 136–138. https://journal.mahsya-educreativa.com/index.php/sosiolapedagogi/article/view/176

Cahyani, A., Husni, M., & Burhanuddin. (2026). Pengaruh model pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) terhadap keaktifan belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, *12*(1), 312–325. https://doi.org/10.31932/jpdp.v12i1.5457

Cristyana, M., & Purwanti, K. Y. (2025). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media smart box kaya terhadap kemampuan berpikir kritis dan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Susukan 01 Ungaran Timur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 494–521.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Islami, J. M. M., Arianto, F., Dewi, U., Mustaji, M., & Habibi, M. (2024). Pengembangan Media Video pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Lingkungan Inklusif SD Lenterahati Islamic Boarding School. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1409–1421. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2105

Kastia, L., Sahputra, R., & Saputra, E. F. H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Bamboo Dancing terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SDN 11 Nanga Pinoh. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *6*(1), 17–23. https://doi.org/10.46368/jpd.v6i1.138

Khoirunisa', S., Marzuki, I., & Umam, N. K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar.

Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan, *3*(2), 631–646. https://doi.org/10.53515/qodiri.2023.20.3.631-646

Landani, N., & Lingga, L. J. (2025). Implementasi Project-Based Learning dalam Pembelajaran IPS: Studi Kasus tentang Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDN 003 Pulau Kopung. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *4*(3), 427–437. https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p427-437

Muin, A., Jafar, M. I., & Anugrah, W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 53 Lattekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. *Macca: Science-Edu Journal*, *2*(2), 326–333. https://doi.org/10.51574/msej.v2i2.3096

Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar bagi Guru di SD Negeri 104333 Marubun Tahun 2021. *Abdimas Mandiri: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, *1*(2), 77–80.

Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, *5*(1), 8–11. https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736

Niazi, A. (2025). Education is the Foundation of Individual Growth and Social Progress. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, *5*(4), 80–83. https://doi.org/10.55544/ijrah.5.4.11

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1717–1724. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991

Putri, H. P. D. (2023). Peran Pendidikan Dasar dalam Pembentukan Dasar Kemampuan Anak di SD Negeri 6 Wonogiri. *Jurnal Bahusacca*, *4*(1), 11–16. https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.929

Putri, S., Siregar, P. D., Andini, A., Novia, N. Y., Hasibuan, S. M., & Yusnaldi, E. (2024). Membangun Kesadaran Sosial Melalui Pembelajaran IPS yang Interaktif. *Education Achievment: Journal of Science and Research*, *5*(3), 1326–1334. https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2220

Ramadani, D., & Suriani, A. (2024). Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Central Publisher*, *6*(2), 2098–2102. https://doi.org/10.60145/jcp.v2i6.450

Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, *2*(2), 40. https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059

Rohartati, S. (2019). Influence of Cooperative Learning Model of Bamboo Dancing to Students Learning Outcomes in Social Sciences in Elementary School. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, *3*(1), 163–175. https://doi.org/10.20961/ijsascs.v3i1.32454

Samsuddin, G., Irman, R., & Khaedar, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing Kelas VI SD Inpres Manggala Kecamatan Manggala Kota Makassar. *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, *1*(1), 9–19. https://doi.org/10.56314/edulec.v1i1.2

Sari, N. M. I. K. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, *9*(3), 391–399. https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37937

Solaekah, S. M., & Purwanti, K. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas IV SDN Windusari. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, *17*(1), 65–80. https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.14603

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, *5*(4), 5600. https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747

Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (6th ed.). Remaja Rosdakarya.

Suherman, Lakatos, K., Muhammad, R. R., Khoriyah, B., & Komarudin. (2021). Course Review Horay-Based Bamboo Dancing in 21st Century Learning: How Can We Assess Students' Mathematical Creative Thinking? *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, *12*(1), 45–57. https://doi.org/10.24042/ajpm.v12i1.8345

Susanto, T. T. D., Zahrah, S., Pratama, M. Z., Aisyah, J., & Kurniawan, A. (2024). Improving the Quality of Education Through Environmentally Based Learning. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, *38*(1), 47–56. https://doi.org/10.21009/pip.381.5

Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, Puspitaningrum, J., Ifadah, E., & Rahman. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Sepriano & Elfitra, Eds.). PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Wahyuningtyas, D. T. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Bilangan Bulat Siswa Kelas V melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, *3*(2), 88–92. https://doi.org/10.30738/trihayu.v3i2.901

Widianto, A., Pestalozy, D., & Frima, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 55 Lubuklinggau. *LJESE: Linggau Journal of Elementary School Education*, *3*(1), 20–28. https://doi.org/10.55526/ljese.v3i1.463

Widiastuti, A., Rahayu, M. P., Rahmawati, L., Siregar, A. R., & Hanafi, A. N. (2024). The Improvement of Student Learning Activity Using the Problem Based Learning (PBL) Model Assisted by Smartbox Media in Grade VI at SDN 97/VI Kota Jambi. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, *3*(5), 1948–1956. https://doi.org/10.61445/tofedu.v3i5.326