



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MORDISCVEIN* BERBANTUAN MEDIA *AHASLIDES* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN KELAS IV SD**

**Siti Fauzia Malihat<sup>1</sup>, Meylan Saleh<sup>2</sup>, Gamar Abdullah<sup>3</sup>, Rifda Mardian Arif<sup>4</sup>, Kudus<sup>5</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri  
Gorontalo <sup>1,2,3,4,5</sup>

e-mail : [sitimalihat89@gmail.com](mailto:sitimalihat89@gmail.com) , [meylan.saleh@ung.ac.id](mailto:meylan.saleh@ung.ac.id) , [gamar@ung.ac.id](mailto:gamar@ung.ac.id) ,  
[rifda@ung.ac.id](mailto:rifda@ung.ac.id) , [kudustamburaka@ung.ac.id](mailto:kudustamburaka@ung.ac.id)

Diterima: 29/1/2026; Direvisi: 4/2/2026; Diterbitkan: 15/2/2026

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman siswa kelas IV SDN 1 Batudaa terhadap mata pelajaran IPA khususnya materi bagian-bagian tumbuhan. Dikarenakan guru masih menggunakan método konvensional dan kurang dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan media pembelajaran yang interaktif maka solusi yang ditawarkan adalah penggunaan model pembelajaran khususnya model pembelajaran *mordiscvein* dan penggunaan media *ahaslides*. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan media *ahaslides* terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV SDN 1 Batudaa. Hasil penelitian yang diperoleh didapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,00 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,50. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan spss versi 25.0 dimana dalam pengujian menunjukkan nilai  $T_{hitung} = 11,088 > T_{tabel} = 1.725$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan media *ahaslides* terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV SDN 1 Batudaa.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Siswa, IPAS, Media Ahaslides, Model Pembelajaran Mordiscvein.

**ABSTRACT**

This research was motivated by the low level of understanding of fourth grade students at SDN 1 Batudaa regarding science subjects, especially plant parts. Because teachers still use conventional methods and are lacking in using varied learning models and interactive learning media, the solution offered is the use of learning models, especially the *mordiscvein* learning model and the use of *ahaslides* media. The aim of this research is to describe the influence of the use of the *mordiscvein* learning model assisted by *ahaslides* media on student learning outcomes in class IV plant parts material at SDN 1 Batudaa. The research results obtained showed that the average *pretest* value was 52.00 and the average *posttest* value was 87.50. Testing this research hypothesis uses SPSS version 25.0 where the test shows the value of  $T_{count} = 11.088 > T_{table} = 1.725$ . Thus, it can be concluded that there is an influence of the *mordiscvein* learning model assisted by *ahaslides* media on student learning outcomes in class IV plant parts material at SDN 1 Batudaa.

**Keywords:** Student Learning Outcomes, Science, Ahaslides Media, Mordiscvein Learning Model

**PENDAHULUAN**



Pembelajaran merupakan proses interaksi antar siswa, siswa dan pendidik, serta siswa dan sumber belajar lainnya yang berlangsung secara edukatif, agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dan dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan mereka. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang di mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian. Dalam proses belajar, setiap siswa harus terlibat secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tentu saja hal ini membutuhkan bantuan guru untuk memotivasi dan mendorong siswa agar terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan perubahan kurikulum yang terjadi di dunia Pendidikan di Indonesia yaitu perubahan kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Perubahan kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka menjadi upaya bagi pemerintah untuk memperbaiki keberlangsungan dan keberlanjutannya sistem pendidikan di Indonesia agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. (Suhandi & Robi'ah, 2022).

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena belajar merupakan proses. Hasil belajar dapat mencakup ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan fisik) siswa (Dakhi, 2020). Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Arif et al., 2024 bahwa hasil belajar merupakan aspek yang mendasar dari kerangka pendidikan dimana dapat merangkum pengetahuan kognitif, keterampilan psikomotorik, dan sikap afektif yang diperoleh melalui keterlibatan siswa. Hasil ini berfungsi sebagai indikator penting dalam prestasi akademik dan menginformasikan proses desain kurikulum, evaluasi, dan metodologi pedagogis. Selain itu, hasil pembelajaran memainkan peran penting dalam menyinkronkan tujuan pendidikan dengan tuntutan pasar tenaga kerja serta memastikan siswa mendapatkan fasilitas yang memadai untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Proses penilaian hasil belajar yang tepat akan didapatkan kejelasan data informasi yang benar sehingga perbaikan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan. Jika penilaian yang digunakan tidak tepat maka akan mengakibatkan data informasi yang salah dan tidak dapat dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan (Abdullah et al., 2024).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Budiwati et al., 2023). Kudus 2023 mengemukakan bahwa pada proses pembelajaran IPA dibutuhkan inovasi dari guru dalam mengemasnya sehingga proses pembelajaran yang dihasilkan tidak membosankan. Pembelajaran IPA harusnya menyenangkan dan digemari oleh siswa sehingga dapat berdampak pada hasil belajar mereka tetapi faktanya pembelajaran IPA masih dianggap sulit dan kurang menyenangkan sehingga menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati dan mengakibatkan penurunan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode wawancara langsung dengan guru kelas IV SDN 1 Batudaa yaitu bapak Rahmat Hulawa, S.Pd yaitu diperoleh fakta bahwa masih kurangnya pemahaman siswa kelas IV terhadap mata pelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Dari 20 jumlah siswa hanya 7 atau 35% siswa yang nilainya melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IPA, sedangkan 13 atau 65% siswa lainnya nilainya masih dibawa KKTP IPA yaitu 75. Guru yang hanya menggunakan metode konvensional saat mengajar dan kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan media pembelajaran yang interaktif. Untuk menjawab



permasalahan tersebut, maka solusi yang ditawarkan adalah penggunaan model pembelajaran khususnya model pembelajaran *mordiscvein* dan penggunaan media *ahaslides*.

Model pembelajaran *mordiscvein* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu memecahkan masalah kesulitan belajar mengajar di lembaga pendidikan. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model ini akan memudahkan dalam memahami pengetahuan secara kritis. Model pembelajaran *mordiscvein* dengan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu menggali potensi siswa dalam mengungkap suatu konsep kebenaran melalui *inquiry* dan *discovery* (Saleh et al., 2022). Keunggulan dari model pembelajaran *mordiscvein* berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Saleh et al., (2022) dikatakan bahwa model pembelajaran *mordiscvein* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, bahkan dapat meningkatkan cara berpikir kritis siswa. Untuk menunjang serta mendukung model pembelajaran ini maka digunakan media *ahaslides*.

Penggunaan media *ahaslides* sendiri dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik serta kreatif dapat merangsang siswa dalam belajar, siswa juga ikut berperan aktif sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Ajengsari et al., 2025 bahwa media *ahaslides* merupakan perangkat interaktif yang memungkinkan pengguna dalam memberikan respons secara waktu nyata, seperti memilih jawaban, memberikan feedback, dan berpartisipasi dalam polling, kuis, atau pertanyaan terbuka. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh suraj jaya (2024) bahwa media *ahaslides* dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan dinamis dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan ini, penggunaan media *ahaslides* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penggunaan media interaktif seperti ini terbukti mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Muhamad & Aliyyah, 2025). Media interaktif tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi, tetapi juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa karena tujuannya adalah memperjelas penyampaian materi pembelajaran (Muslimah et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan media *ahaslides* terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV SDN 1 Batudaa”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam melakukan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Pre-Experimental designs (non-designs)* dengan rancangan penelitian yaitu *One-Group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Batudaa pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini berlangsung selama 9 bulan diawali dari penyusunan proposal penelitian sampai penyusunan laporan akhir. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *mordiscvein* terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV di SDN 1 Batudaa. Pada pelaksanaan penelitian ini, menggunakan metode eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan berupa model pembelajaran *mordiscvein*. Implementasi pada penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* pada pertemuan pertama untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa,

kemudian pada pertemuan selanjutnya diberi perakuan model pembelajaran *mordiscvein*, dan pada pertemuan terakhir diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN 1 Batudaa dengan teknik pengambilan sampel penelitian yaitu purposive sampling. Penelitian ini di ambil seluruh siswa kelas IV SDN 1 Batudaa dengan jumlah 20 orang siswa.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan empat teknik yaitu pertama, observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dimulai dari kagiatan yang dilaksanakan oleh guru dan aktifitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Kedua, Tes yang digunakan yaitu soal pilihan ganda berjumlah 20 nomor soal yang diberikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep bagian-bagian tumbuhan. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai dokumen pendukung seperti foto-foto saat pembelajaran berlangsung. Analisis data dalam penelitian ini mencakup beberapa tahapan yaitu pertama, uji validitas instrumen yang menggunakan korelasi point biserial untuk menilai keterkaitan antara masing-masing item soal dengan total skor keseluruhan. Kedua, uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus Kuder-Richardson 21 (KR-21) dengan kriteria penilaian reliabilitas soal mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Ketiga, Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji kenormalan yang digunakan adalah uji *Liliefors*. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan aplikasi statistik SPSS versi 25.0 Keempat, Uji hipótesis diambil dari hasil pengujian normalitas data untuk menentukan pemilihan statistik uji dalam pengujian hipótesis penelitia, penelitian ini di uji menggunakan statistik uji *t*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan model pembelajaran *mordiscvein* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi bagian-bagian tumbuhan. Proses penelitian dimulai dengan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 23 oktober 2025. Tahap ini, peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan belajar siswa, situasi pembelajaran yang dilakukan di kelas guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Observasi ini menunjukkan bahwa siswa masih cenderung kurang aktif dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti juga memberikan gambaran umum mengenai materi yang akan dipelajari dalam penelitian ini adalah bagian-bagian tumbuhan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *mordiscvein*.

Setelah observasi awal, penelitian dilanjutkan pada tanggal 29 oktober 2025, pada pertemuan pertama ini peneliti melaksanakan *pretest* yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Peneliti mengawali kegiatan dengan memperkenalkan pada siswa mengenai bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya, Dalam pertemuan ini peneliti memulai dengan membahas 3 bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa mengingat kembali konsep dasar tentang bagian-bagian tumbuhan. Setelah itu peneliti melakukan sesi tanya jawab bersama siswa, kegiatan ini menunjukkan hanya ada 4-5 orang yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2025, pada pertemuan ini peneliti melanjutkan materi materi dengan membahas 2 bagian-bagian tumbuhan lainnya. Setelah itu peneliti membagi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Peneliti memberikan Lembar kerja Peserta didik (LKPD) pada setiap kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengukur

pemahaman siswa mengenai bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya. Pada pertemuan terakhir tanggal 4 November 2025 peneliti melanjutkan materi untuk menguatkan materi yang telah mereka pelajari pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Setelah itu peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 20 soal yang telah divalidasi untuk menilai hasil belajar menggunakan model pembelajaran *mordiscvein* yang berbantuan media *ahaslides*. Sebelum melaksanakan penelitian di lokasi penelitian, peneliti telah melakukan uji validitas dan reliabilitas. Tes awal (*pretest*) di berikan sebelum penerapan perlakuan, sementara tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah perlakuan diberikan. Perlakuan yang di maksud pada penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan media *ahaslides* dalam pembelajaran IPAS untuk mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

#### **Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.**

Uji validitas instrument *pretest* dan *posttest* dilaksanakan di SDN 29 Kota Selatan. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sebanding dengan sekolah penelitian, baik dari segi peserta didik dan guru, karakteristik peserta didik ataupun fasilitas sekolah. Kondisi sekolah juga relative serupa dengan sekolah yang menjadi Lokasi penelitian. Peneliti menyusun 25 butir soal untuk *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 20 orang siswa. Uji validitas dari butir-butir soal tersebut diuji dengan menggunakan rumus *Korelasi Point Biserial* dengan membandingkan nilai  $R_{hitung}$  dan  $R_{tabel}$  sehingga didapatkan 20 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid. Maka dari itu, instrument *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 BATUDAA pada pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan adalah 20 butir soal. Uji reliabilitas pada instrument penelitian *pretest* dan *posttest* ini menggunakan rumus Kuder dan Richardson ke 21 yang menggunakan microsoft excel. Untuk ukuran reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah koefisien *Cronbach Alpha*  $> 0,60$  untuk menunjukkan suatu konsistensi internal atau variabel tersebut reliabel. Berdasarkan uji reliabel di dapatkan hasil  $r_{11} = 0,855$  pada instrumen *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan kriteria reliabilitas soal maka dapat disimpulkan bahwa tingkat reliabilitas tes sangat tinggi.

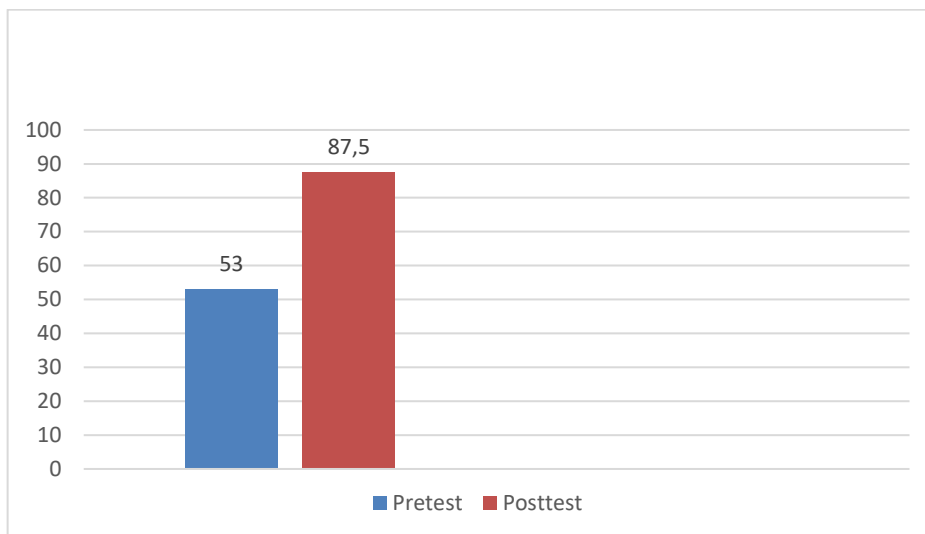
#### **Deskripsi Data Pretest dan Data Posttest**

Pada awal penelitian sebelum menggunakan model pembelajaran *mordiscvein*, peneliti membagikan soal *pretest* kepada kelas IV di SDN 1 BATUDAA yang menjadi tempat penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa tentang materi bagian-bagian tumbuhan. Berdasarkan data pada tabel 1 Hasil penelitian yang didapatkan dengan nilai rata-rata skor hasil *pretest* siswa sebesar 52,00.

Sebelum pemberian tes akhir (*posttest*) peneliti terlebih dahulu mengajar di kelas dengan membawa materi bagian-bagian tumbuhan menggunakan model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan media *ahaslides*, setelah melewati rangkaian pembelajaran peneliti membagikan soal *posttest*. Dimana soal ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan data pada tabel 1 Hasil penelitian yang didapatkan dengan nilai rata-rata skor hasil *posttest* siswa sebesar 87,50

**Tabel 1. Data Hasil Pretest dan Posttest**

|                 | Skor Total | Nilai Rata-rata |
|-----------------|------------|-----------------|
| <i>Pretest</i>  | 1040       | 52,00           |
| <i>Posttest</i> | 1750       | 87,50           |



**Gambar 1. Diagram Hasil Belajar**

Berdasarkan diagram pada gambar 1. menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata 52,00 kemudian pada akhir pembelajaran tes hasil belajar siswa melonjak naik menjadi 87,50. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan media *ahaslides* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### Uji Normalitas Data *Pretest* dan Data *Posttest*

**Tabel 1. Uji Normalitas**

##### Tests of Normality

|          | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|          | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| pretest  | .114                            | 20 | .200* | .977         | 20 | .891 |
| posttest | .156                            | 20 | .200* | .943         | 20 | .276 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1 uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk Test dengan alat bantu program IBM SPSS 25. Data hasil *pretest* pada kelas IV diperoleh Lhitung = 0,977 sementara nilai Ltabel = 0,905 dan nilai signifikansinya 0,891 > nilai taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *pretest* berdistribusi normal. Dari data hasil belajar *posttest* diperoleh Lhitung = 943 sementara nilai Ltabel = 0,905 dan nilai signifikansi 0,276 > nilai taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *posttest* dari kelas IV berdistribusi normal.

#### Uji Hipotesis

**Tabel 2. Uji Hipotesis**

##### Paired Samples Test

| Paired Differences |                |                 |                                           | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|---|----|-----------------|
| Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |   |    |                 |

|      |           |         |          | Lower   | Upper    |          |        |      |
|------|-----------|---------|----------|---------|----------|----------|--------|------|
| Pair | pretest - | 35.5000 | 14.31782 | 3.20156 | 42.20095 | 28.79905 | 11.088 | 19   |
| 1    | posttest  | 0       |          |         |          |          |        | .000 |

Berdasarkan tabel 2 hasil analisis menggunakan SPSS 25 menunjukkan hasil pada *tabel paired sample t test* dengan nilai  $T_{hitung} 11,088 > T_{tabel} = 1.725$ , dapat dilihat juga pada nilai  $\text{sig. (2-tailed)} = 0,000 < \alpha = 0,05$ . Hipotesis dalam penelitian ini di uji menggunakan independent sampel t-Test untuk membandingkan rata-rata skor *posttest* model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan media *ahaslides* terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan kriteria menolak  $H_0$  jika  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  ( $T_{hitung} > T_{tabel}$ ) dimana  $T_{tabel}$  didapatkan dari distribusi t dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n-1$  dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil uji t dan kriteria pengujian hipotesis maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan media *ahaslides* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV SDN 1 Batudaa.

### Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score adalah sebesar 0.7306 atau 73,06% termasuk dalam kategori sedang dan efektivitas N-Gain nya cukup efektif. Jadi, disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan media *ahaslides* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan.

### Pembahasan

Analisis statistik terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan menunjukkan lonjakan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran *Mordiscvein* yang terintegrasi dengan media *Ahaslides*. Temuan empiris dari data *pretest* dan *posttest* menegaskan efektivitas intervensi ini, di mana nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan drastis dari 52,00 menjadi 87,50. Kenaikan skor sebesar 35,5 poin ini bukan sekadar angka, melainkan indikator kuat terjadinya restrukturisasi kognitif pada siswa. Keberhasilan ini dapat diatribusikan pada sinergi antara sintaks pembelajaran *Mordiscvein* yang sistematis dengan fitur interaktif *Ahaslides* yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses penemuan dan diskusi jauh lebih superior dibandingkan metode konvensional yang cenderung pasif, karena mampu menstimulasi retensi pengetahuan yang lebih dalam dan tahan lama (Asiyah et al., 2021; Chusna & Chisbiyah, 2024; Siagian, 2021).

Dukungan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian memberikan landasan yang kokoh bagi kredibilitas temuan ini. Proses kalibrasi instrumen yang dilakukan melalui uji coba di sekolah dengan karakteristik serupa memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar merefleksikan kompetensi siswa tanpa bias. Tingginya koefisien reliabilitas sebesar 0,855 mengonfirmasi konsistensi pengukuran, sementara hasil uji normalitas data melegitimasi penggunaan uji statistik parametrik. Dengan demikian, kesimpulan yang ditarik dari uji hipotesis, yang menolak hipotesis nol dengan nilai signifikansi 0,000, memiliki bobot ilmiah yang kuat. Fakta ini memperkuat argumen bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi bukanlah kebetulan statistik, melainkan dampak langsung dari perlakuan eksperimental yang dirancang secara metodologis. Implikasinya, model pembelajaran ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pedagogis yang valid untuk materi sains di tingkat sekolah dasar (Dewi & Firman, 2023; Mangge, 2025; Putri et al., 2025; Wahyuni et al., 2024).

Copyright (c) 2026 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

 <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9378>

Temuan penelitian ini selaras dan memperkuat hasil studi terdahulu yang dilakukan oleh Saleh dan kolega, yang menyoroti potensi model *Mordiscvein* dalam memupuk kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar. Sintaks model yang unik, mulai dari *opening surprise* hingga publikasi data, secara efektif memecah monotonitas pembelajaran kelas. Integrasi *ice breaking* dan metode *rise hand* dalam menentukan fakta menciptakan dinamika kelas yang hidup, di mana siswa tidak hanya menyerap informasi tetapi juga berpartisipasi aktif dalam memvalidasi kebenaran konsep. Pendekatan ini relevan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan pengetahuan. Ketika siswa berdiskusi dalam kelompok dan mempresentasikan temuan mereka, terjadi proses negosiasi makna yang memperkaya pemahaman kolektif, sekaligus melatih keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang merupakan kompetensi krusial di abad ke-21 (Mashudi, 2021; Putri et al., 2025; Rizka et al., 2025; Tarisah & Silalahi, 2024).

Efektivitas model ini juga terukur secara kuantitatif melalui indeks *N-Gain* yang mencapai angka 0,73, menempatkannya pada kategori efektivitas sedang menuju tinggi. Angka ini memberikan gambaran objektif bahwa intervensi yang dilakukan memiliki daya ungkit yang substansial terhadap performa akademik siswa. Penggunaan media *Ahaslides* sebagai alat bantu visual dan interaktif terbukti ampuh dalam menjaga atensi siswa sepanjang sesi pembelajaran. Fitur-fitur gamifikasi dalam media tersebut mengubah persepsi siswa terhadap evaluasi dari sesuatu yang menakutkan menjadi tantangan yang menyenangkan. Hal ini berdampak positif pada motivasi intrinsik siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Temuan ini menyarankan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran sains bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan mendesak untuk menjembatani kesenjangan antara materi pelajaran yang kompleks dengan gaya belajar siswa generasi digital (Acero & Cortés, 2021; Fatimah et al., 2024; Simanjuntak et al., 2024).

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan implikasi praktis yang penting bagi para pendidik di tingkat sekolah dasar. Keberhasilan model *Mordiscvein* berbantuan *Ahaslides* menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak harus rumit, tetapi harus tepat sasaran dalam mengaktifkan keterlibatan siswa. Guru didorong untuk beralih dari peran penyampai informasi menjadi fasilitator yang merancang pengalaman belajar bermakna. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, seperti durasi pelaksanaan yang relatif singkat dan cakupan materi yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji konsistensi efektivitas model ini pada materi sains lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengeksplorasi dampaknya terhadap variabel lain seperti sikap ilmiah dan keterampilan proses sains, guna memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai potensi model *Mordiscvein* dalam transformasi pendidikan sains.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Mordiscvein* yang diintegrasikan dengan media interaktif *Ahaslides* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan di kelas IV SDN 1 Batudaa. Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji *paired sample t-test*, terdapat lonjakan statistik yang nyata di mana skor rata-rata *pretest* meningkat drastis dari 52,00 menjadi 87,50 pada *posttest*. Hasil pengujian hipotesis dengan nilai *t*-hitung sebesar 11,088 yang jauh melampaui *t*-tabel 1,725 serta nilai signifikansi 0,000 membuktikan bahwa intervensi pembelajaran ini efektif dalam menjembatani kesenjangan pemahaman siswa yang sebelumnya rendah akibat metode konvensional.



Lebih lanjut, efektivitas model ini diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi, menandakan bahwa strategi pembelajaran aktif yang diterapkan mampu menstimulasi kognisi dan motivasi siswa secara optimal. Sintaks pembelajaran *Mordiscvein* yang unik, dikombinasikan dengan visualisasi menarik dari *Ahaslides*, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga materi abstrak sains menjadi lebih mudah dipahami. Implikasi dari temuan ini merekomendasikan penggunaan model *Mordiscvein* berbantuan media digital sebagai alternatif solusi pedagogis yang inovatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar, sekaligus menjawab tantangan rendahnya hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., Apriyanto, Patahuddin, A., Janah, R., Dia, E. E., Retnoningsih, Wiradika, I. N. I., & Setyaningrum, V. (2024). *Buku ajar evaluasi pembelajaran*. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://books.google.co.id/books?id=example\\_link](https://books.google.co.id/books?id=example_link)
- Acero, C. V., & Cortés, R. J. (2021). Experiencia de aprendizaje con tecnologías digitales y su influencia en la competencia científica de estudiantes de secundaria [Learning experience with digital technologies and its influence on high school students' scientific competence]. *Educator*, 58(1), 141–156. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1319>
- Ajengsari, D., Pomalingo, S., & Nurainun, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis AhaSlides di SDN 5 Mootilango, Gorontalo. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1499–1507. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1034>
- Arif, R. M., Arif, R. N. H., Farid, M., & Hidayanti, A. R. (2024). Penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi mixed TPACK terhadap hasil belajar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 15(2), 18–27. <https://jurnal.unigal.ac.id/pedagogika/article/view/13768>
- Asiyah, A., Topano, A., & Walid, A. (2021). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar kognitif siswa SMA Negeri 10 Kota Bengkulu. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 717–727. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.263>
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Analisis buku IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka ditinjau dari miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Chusna, C., & Chisbiyah, L. A. (2024). Studi komparasi model PBL dan PBL hybrid berbasis STEAM terhadap pemahaman konsep dasar-dasar listrik siswa SMK Teknik Pembangkit Tenaga Listrik. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 9(4), 936. <https://doi.org/10.28926/briliant.v9i4.1770>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Dewi, M. P., & Firman, F. (2023). Studi tentang efek lembar kerja praktikum dalam meningkatkan keterampilan proses sains pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 1(2), 44–52. <https://doi.org/10.69688/jpip.v1i2.14>
- Fatimah, S., Prasetyo, S. A. P., & Munastiwi, E. (2024). Inovasi dalam pengajaran IPA di sekolah dasar melalui penggunaan teknologi digital. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 6(1), 15–28. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v6i1.14271>



- Kudus. (2023). Pemanfaatan model Children Learning in Science (CLIS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 3(3), 251–259. <https://doi.org/10.51878/educational.v3i3.2389>
- Mangge, M. R. I. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media kincir air pada materi perubahan bentuk energi kelas IV di SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 909–919. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5719>
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran modern: Membekali peserta didik keterampilan abad ke-21. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(1), 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada mata pelajaran IPAS. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 764–773. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Muslimah, H., Istiningsih, S., & Saputra, H. H. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 857–865. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5718>
- Putri, C. H., Sutopo, Y., Yuwono, A., & Sumartiningsih, S. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis Project Based Learning dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 621–630. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.4064>
- Putri, D. A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Implementasi model Children Learning in Science dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas III. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 627–634. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5096>
- Rizka, R. S. P., Sari, D. K., & Martusyilia, R. (2025). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan model Problem Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1372–1381. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.5625>
- Saleh, M., Pomalato, S. W. D., Kandowanko, N. Y., Rumape, O., Isa, I., Utina, R., & Yusuf, F. M. (2022). The effectiveness of Mordiscvein learning model to enhance student learning outcomes in science subject of IV grade in primary school in Limboto District, Gorontalo Regency. *Journal of Learning and Development Studies*, 2(2), 5–9. <https://doi.org/10.32996/jlds.2022.2.2.2>
- Siagian, G. (2021). Implementasi pembelajaran berbasis praktikum terhadap hasil belajar siswa dalam materi arthropoda di SMP. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5802–5809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1498>
- Simanjuntak, Y. L. P., Sari, S. D., & Barus, E. L. B. (2024). Analisis model pembelajaran aktif berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 30(1), 81. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v30i1.57015>
- Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru dan tantangan kurikulum baru: Analisis peran guru dalam kebijakan kurikulum baru. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5936–5945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3172>
- Suraj, J. (2024). Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning dengan penerapan media AhaSlides terhadap hasil belajar kelas X mata pelajaran Informatika. *JIEP: Jurnal*



- Inovasi dan Evaluasi Pembelajaran*, 1(1), 104–119. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12846>
- Tarisah, P. S., & Silalahi, D. W. (2024). Peran guru Kristen dalam mengembangkan keterampilan kolaboratif pada pembelajaran abad ke-21 berdasarkan filsafat pendidikan Kristen. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 6(2), 241–259. <https://doi.org/10.19166/dil.v6i2.8289>
- Wahyuni, S., Irmawanty, I., & Hambali, H. (2024). Science process skills to improve learning outcomes of elementary school students. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 81–90. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i2.1229>