

Pengembangan Media Pembelajaran *Cake* Untuk Meningkatkan *Student Agency* Siswa Sma Negeri 2 Probolinggo

Dwi Ambarwati^{1*}

¹SMAN 2 Probolinggo

*Email Koresponden: auraambara@gmail.com

Diterima: 05-12-2023

Disetujui: 30-06-2024

Publish: 30-06-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan media *cake* untuk meningkatkan *student agency* siswa SMA Negeri 2 Probolinggo. Pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan media *cake* ini merupakan pembelajaran berdiferensiasi konten dan pembelajaran berdiferensiasi proses. Pada pembelajaran ini siswa diberi kebebasan untuk memilih media yang digunakan dalam proses pembelajarannya. Media *cake* ini merupakan dua media yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Media *cake* ini adalah media permainan kreasi *engklek* dan Media Canva. Aktivitas belajar tentang persebaran flora dan fauna siswa kelas XI E SMAN 2 Probolinggo meningkat setelah melalui pembelajaran berdiferensiasi konten dan proses dengan menggunakan media *cake*. Peningkatan aktivitas tersebut disebabkan oleh adanya pengondisian dan penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan siswa yang berkaitan dengan topik materi persebaran flora dan fauna yang digunakan dalam pembelajaran dan kebiasaan serta gaya belajar yang dilakukan oleh siswa. Terjadinya peningkatan tersebut disebabkan oleh munculnya motivasi dan minat siswa yang dibangun melalui metode pembelajaran berdiferensiasi dan menggunakan media *cake*. Faktor tingginya minat dan motivasi siswa mendorong tingginya aktivitas belajar sehingga menunjang tercapainya hasil belajar yang lebih baik dan meningkatnya *student agency* siswa.

Kata Kunci: *Student Agency*; Pembelajaran Berdiferensiasi; Media *Cake*.

Abstract This research aims to develop differentiated learning using cake media to increase student agency of SMA Negeri 2 Probolinggo students. Differentiated learning using cake media is content-differentiated learning and process-differentiated learning. In this learning, students are given the freedom to choose the media used in the learning process. This media cake is two media that can be used in learning. This media cake is a crinklelele creation game media and Canva Media. Learning activities about the distribution of flora and fauna of students of class XI E SMAN 2 Probolinggo increased after going through content and process differentiated learning using cake media. The increase in activity is due to the conditioning and adjustment of learning to the needs of students related to the topic of flora and fauna distribution material used in learning and the habits and learning styles carried out by students. The increase was caused by the emergence of student motivation and interest built through differentiated learning methods and using cake media. The factor of high student interest and motivation encourages high learning activities so that it supports the achievement of better learning outcomes and increased student agency.

Keywords: *Student Agency*; Differentiated Learning; Media *Cake*

1. PENDAHULUAN

Pelibatan siswa dalam menentukan pembelajaran seperti apa yang mereka inginkan, materi mana yang akan dibahas lebih lanjut dan bagaimana cara belajarnya merupakan salah satu upaya untuk menciptakan rasa memiliki terhadap pembelajaran serta dapat menumbuhkan kepemimpinan dalam pembelajaran itu sendiri. kepemimpinan terhadap pembelajaran ini dapat menumbuhkan kemandirian dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pemimpin dalam pembelajaran ini sering disebut *Student agency*. Menurut Wirastuti dkk (2024) kemandirian siswa adalah kapasitas siswa mengambil langkah awal, bertanggung jawab atas pembelajaran dan memiliki kuasa atas proses pembelajarannya sendiri.

Pembelajaran yang ada di SMA 2 Probolinggo sudah menggunakan berbagai macam metode dan media pembelajaran akan tetapi jarang sekali melibatkan siswa dalam proses penentuan cara belajar mereka. Hal ini mengakibatkan rendahnya *Student agency* mereka yang mengakibatkan rendahnya kemandirian dan hasil belajar siswa. Siswa mengalami rendahnya prestasi belajar dan kemandirian disebabkan karena siswa hanya menaati perintah guru dan menggunakan sumber yang telah disediakan oleh guru tanpa keterlibatan aktif dari siswa itu sendiri. Penggunaan alat bantu dan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kadang-kadang belum cocok dengan beraneka ragam gaya belajar yang dimiliki murid sehingga hal ini menyebabkan rendahnya kemandirian siswa.

Perbedaan cara belajar ini mengakibatkan pembelajaran yang dipandu oleh guru kadang-kadang tidak efisien karena ada berbagai macam gaya belajar di dalam satu kelas sehingga perlu pembelajaran yang disesuaikan dengan menggunakan bahan yang dapat menampung ketiga cara belajar yang ada. Berdasarkan angket yang diberikan pada kelas XI E dapat digambarkan bahwa dalam satu kelas terdapat berbagai metode pembelajaran. Gaya belajar kelas XI E menunjukkan visual sebesar 46,8, auditori sebesar 18,6, kinestetik sebesar 34,3 dan seimbang sebesar 0,3.

Pada survey yang dipakai untuk mengidentifikasi cara siswa belajar skor tertinggi setiap belajar adalah 24 sedangkan hasil survey yang terdapat pada table diatas tidak ada siswa yang memiliki cara belajar maksimal pada satu cara belajar. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak ada yang memiliki gaya belajar pada satu gaya belajar saja akan tetapi hanya kecenderungan atau dominan pada gaya belajar tertentu.

Berdasarkan data bahwa 46,8% siswa dominan gaya belajar visual, 18,6% memiliki gaya belajar auditorial 34,8% memiliki gaya belajar kinestetik, dan 0,3% memiliki keseimbangan antara ketiga gaya belajar tersebut. Ini menunjukkan bahwa siswa mempunyai variasi gaya belajar sehingga diperlukan pembelajaran yang beragam dan media pembelajaran yang berlainan sehingga dapat memaksimalkan dan sesuai dengan ketiga karakter gaya belajar ini agar student agency siswa dapat meningkat.

Media pembelajaran kolaboratif yang ada saat ini belum sepenuhnya dapat mengakomodasi ketiga gaya belajar yang dimiliki siswa sehingga media pembelajaran ini perlu dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran CAKE (Canva dan Kreasi Engklek) ialah pengembangan dari media pembelajaran kolaboratif yang diharapkan dapat mengakomodasi dengan ketiga gaya belajar sehingga kemampuan yang dimiliki siswa dapat dimaksimalkan dalam proses belajar mengajar.

Keunggulan media pembelajaran CAKE ini adalah menggabungkan permainan tradisional dan penggunaan teknologi multimedia yang menarik sehingga semua gaya belajar dapat diakomodasi dan siswa mendapat pengalaman pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini selaras dengan penelitian Y.A Nugraha (2021) “mengatakan bahwa permainan tradisional membawa pengaruh yang tinggi terhadap motivasi belajar siswa yang dibuktikan melalui hasil data yang diperoleh nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ ”. Penelitian yang dilakukan Raka Pajarullah (2023) “menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Canva dibanding sebelum menggunakan Canva”.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan maka diharapkan media Pembelajaran CAKE yang merupakan gabungan dari permainan engklek dan penggunaan multimedia canva diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran CAKE ini memiliki peran yang krusial dalam menyesuaikan ketiga jenis gaya belajar yang dimiliki siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar CAKE untuk meningkatkan Student Agency siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran CAKE yang menggabungkan antara media pembelajaran berbasis permainan tradisional “engklek” dengan multimedia Canva. Model pengembangan media pembelajaran ini mengadaptasi model dari Thiagarajan. Model 4-D merupakan model pengembangan yang bisa dipakai untuk menghasilkan bermacam-macam jenis media pembelajaran (Arkadiantika dkk: 2020). Setelah proses pengembangan dalam pelatihan model ini disebut model four-D yang terdiri dari empat tahap: define, design, develop dan disseminate (Haviz 2013). Pemilihan model Four-D dikarenakan kelebihanannya yang tidak memakan waktu lama karena tahapannya relatif tidak terlalu rumit (Maydiantoro 2021),

Adapun tahapannya ialah (1) Tahap Pendefinisian, (2) Tahap Perencanaan, (3) Tahap Pengembangan, (4) tahap penyebaran. Pada penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap ketiga yakni tahap pengembangan karena tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan di sekolah. Subyek percobaan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran ini adalah kelas XI E SMAN 2 Probolinggo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2023/2024.

Pada penelitian ini hanya tiga tahapan yang akan digunakan. Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini merupakan tahap untuk mengidentifikasi tujuan pengembangan, sasaran audiens, konteks pembelajaran, dan analisis pengembangan media pembelajaran CAKE

b. Tahap perencanaan (*design*) meliputi pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap perencanaan diawali pemilihan media pembelajaran yang akan diadaptasi dalam pengembangan. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan analisis data yang ada. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media permainan engklek dan canva yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran CAKE. Pemilihan media pembelajaran ini sesuai dengan situasi pembelajaran di sekolah yang menggunakan pembelajaran berdiferensiasi dan di dalamnya ditetapkan pilihan pada materi Sumber daya alam.

c. Tahap Pengembangan (*develop*)

Hasil perencanaan dikembangkan lebih lanjut dengan menyusun media pembelajaran, memvalidasi, dan merevisi.

1) Menyusun media pembelajaran

Hasil desain media pembelajaran disusun sesuai dengan materi dan gaya belajar siswa sehingga menghasilkan draft I.

2) Uji validasi ahli (*expert appraisal*) dan revisi media pembelajaran

Uji Verifikasi pakar dilakukan untuk mengetahui kesiapan produk yang dikembangkan. Uji validasi ini melibatkan ahli/pakar dalam pembelajaran. Uji validasi dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan media pembelajaran.

3) Uji Efektifitas Media Pembelajaran CAKE

Uji pengembangan dilakukan untuk mengetahui kinerja dan keberhasilan media pembelajaran. Pelaksanaan uji coba lapangan ini dilakukan pada 36 siswa kelas XI E sebagai kelas eksperimen, sementara 36 siswa kelas XI F sebagai kelas control dengan distribusi siswa kualitas tinggi, sedang dan rendah setara. Kelas control mendapatkan media pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah.

Uji efektivitas ini menggunakan tata cara eksperimen semu (quasi experimental design) dengan penelitian nonrandomized Pretest-Posttest Control Design (seniati, 2011) skema percobaan yang dipakai dalam kajian ini bisa dijelaskan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rancangan Eksperimen

Subyek	Pretes	Perlakuan	Postes
Kelas eksperimen	O1	X	O2
Kelas kontrol	O1	-	O2

Keterangan:

O1,O1 : Pretes sebelum tindakan

O2,O2 : Postes setelah tindakan

X : Perlakuan menggunakan media pembelajaran CAKE

- : Perlakuan menggunakan pembelajaran PPT kelompok

Instrumen pengukuran hasil belajar berupa soal uraian sebanyak 5 butir soal sebelum diujikan dilakukan validasi terlebih dahulu. Adapun analisis validasi dilakukan terhadap instrumen pengukuran tersebut meliputi:

a. Uji Coba Produk

Uji coba produk ditujukan untuk menghimpun data yang bisa digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kecakapan, produktivitas, dan daya Tarik media pembelajaran yang dihasilkan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan hambatan-hambatan yang dihadapi siswa saat mengikuti pelajaran yang menggunakan media pembelajaran digital dan permainan tradisional serta untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

b. Desain Uji Coba

Uji coba produk sebagai bagian dari tahap pengembangan, uji coba produk ini digunakan rancangan penelitian desain *Posttest-Only Control Design* (Sugiyono,2007).

c. Subjek uji coba

Peserta uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah kelas XI E SMAN 2 Probolinggo

Data yang diperoleh dari hasil percobaan pengembangan media pembelajaran berupa data kuantitatif (angket tanggapan siswa, dan soal latihan yang dikerjakan oleh siswa). Data tersebut dijadikan dasar untuk menentukan revisi pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian ini mengikuti tahapan yang ada di 4D media, setiap tahapan memiliki teknik dan alat pengumpulan data yang sesuai. Tabel 4 berikut adalah rangkuman dari teknik dan alat pengumpulan data.

Tabel 2. Teknik dan Alat pengumpulan Data

Tahap	Data yang Diperoleh	Teknik Pengumpulan Data	Alat Pengumpulan Data
<i>Define</i>	- Latar belakang siswa	Studi dokumen	-
	- Kurikulum	Studi Dokumen	-
<i>Develop</i>	- Media Pembelajaran	Penilaian ahli	Lembar validasi (instrumen 1)
	- Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran		Angket (instrumen 2)
	- Hasil belajar		uraian (instrumen 3)

Analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran adalah analisis statistik deskriptif. Analisis penjelasan dilakukan untuk menggambarkan data hasil validasi dan angket secara deskriptif. Analisis penjelasan dilakukan untuk menggambarkan data hasil validasi dan angket secara kuantitatif dalam bentuk informasi eksplanatif berdasarkan segmen khusus dalam format presentase dan nilai rata-rata yang berbentuk kuantitatif.

3.1 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tanggapan dari para ahli terdapat komentar dan saran yang harus ditambahkan maupun direvisi agar hasil produk yang dihasilkan menjadi lebih sempurna. Akan tetapi penilaian skor menyatakan bahwa produk tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan yang berada pada level layak. Meskipun demikian perlu dilakukan revisi sesuai saran dan tanggapan dari para ahli. Upaya perbaikan produk dilakukan melalui koordinasi dengan validator sesuai dengan validasi model pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut ini disajikan analisis skor jawaban pertanyaan berdasarkan hasil penilaian/tanggapan dari ahli untuk media pembelajaran. Jumlah item pertanyaan berbeda-beda disesuaikan dengan kriteria validasi produk pengembangan model pembelajaran CAKE. Skor tertinggi dari instrumen tersebut adalah 4 dan skor terendah 1.

Tabel 3. Analisis Skor Jawaban Item Pertanyaan Berdasarkan Hasil Penilaian dari Ahli Media

Kategori Jawaban	Skor/item penilai dikalikan jumlah jawaban	Jumlah
Sangat Kurang	1 x 0	0
Kurang Baik	2 x 0	0
Baik	3 x 2	6
Sangat Baik	4 x 6	24
Jumlah Skor		30

Jumlah skor jawaban yang diperoleh dari hasil validasi ahli media adalah 30. Jadi berdasarkan data tersebut dapat dijelaskan bahwa tingkat pencapaian dari penilaian ahli media produk media engklek adalah $(30:32 \times 100\%) = 93,75\%$ dari total nilai 100%. Oleh sebab itu, kualifikasi produk yang telah dikembangkan sudah masuk dalam kategori layak dan memperoleh persetujuan dari ahli media untuk uji coba lapangan.

Ahli media juga memberikan pendapat dan petunjuk yang terkait perbaikan media engklek. Untuk pendapat dan petunjuk dipaparkan sebagai berikut bahwa garis yang digunakan untuk menggambar media engklek lebih bagus lagi jika diberi warna mencolok agar lebih menarik. Berdasarkan komentar dan saran tersebut pengembang melakukan perbaikan media engklek. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran ahli media, pengembang melakukan revisi hingga diperoleh media engklek yang layak di uji coba.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Geografi dengan Media Pembelajaran PPT dan Media Pembelajaran CAKE

Kelas	Mean \pm SD	p-value
Kontrol	70.23 \pm 9.695	0.035
Eksperimen	80.68 \pm 20.018	

Berdasarkan Tabel 4. Didapatkan nilai signifikansi untuk uji t sebesar 0,035. Nilai tersebut lebih rendah dari ambang nyata 5% oleh karena itu diputuskan menolak H₀. Dapat disimpulkan bahwa rata-

rata prestasi belajar pada kelompok kontrol yang diberi media pembelajaran PPT dengan kelas eksperimen yang diberi media pembelajaran CAKE menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini terlihat pada rata-rata prestasi belajar geografi pada kelas kontrol yang bernilai lebih kecil dari kelas eksperimen dengan selisih yang cukup besar yaitu 10.45 sehingga secara statistik dikatakan perbedaannya signifikan. Ini bisa dianggap bahwa media pembelajaran CAKE lebih baik dari pada media pembelajaran PPT, sehingga model tersebut terbukti lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar geografi

Untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan siswa dalam menganalisis persebaran flora dan fauna melalui metode pembelajaran berdiferensiasi dengan CAKE pada awal pembelajaran dilakukan aktivitas pembelajaran sebagai berikut yaitu (1) guru menyusun kelas agar siap untuk menerima informasi dan melakukan aktivitas pembelajaran, (2) meminta beberapa siswa menceritakan tentang sumber daya alam di sekitar tempat tinggalnya, (3) guru membagi kelas kedalam beberapa kelompok kecil. (4) Guru menjelaskan aturan permainan *engklek* dan memberikan *link* media canva di Grup Kelas (5) siswa menentukan sendiri cara belajar yang mereka sukai, (6) siswa belajar mandiri dengan menggunakan media Canva dan Kreasi Engklek, Gambaran situasi kelas pada tahap ini dapat dicermati pada foto kegiatan berikut ini



Gambar 1. Gambar Kreasi Permainan Engklek

Gambar 1 di atas menggambarkan langkah-langkah yang ada dalam media *engklek*. Dalam gambar tersebut, tampak banyak sekali kertas warna-warni yang tertempel pada setiap langkah. Kertas warna-warni itu merupakan materi yang harus dipelajari siswa selama menggunakan media pembelajaran kreasi *engklek* ini.

Setelah guru memberikan pedoman dan penjelasan tentang aktivitas dan metode permainan *engklek* serta cara kerja dalam media canva yang akan dilakukan dalam pembelajaran, guru mulai menyajikan inti pembelajaran. Kelompok Siswa yang tertarik dan menyukai permainan berdiri disekitar media dan secara mandiri melakukan permainan sesuai urutan yang telah disepakati. Situasi tahap ini divisualisasikan dalam gambar berikut.



Gambar 2. Siswa Bermain dan Belajar dengan Menggunakan Media Kreasi *Engklek*

Gambar 2 di atas, diambil ketika siswa belajar mandiri menggunakan media *engklek* hingga selesai. Pada media *engklek* ini disajikan materi di setiap langkahnya sehingga siswa dapat belajar dengan utuh semua materi. Materi dengan warna yang sama digunakan untuk siswa dalam satu kelompok sedangkan pada langkah dengan kertas warna yang berbeda adalah untuk kelompok yang lainnya.

Dalam permainan ini kelompok yang berkesempatan main lebih dahulu maka akan mendapatkan materi dan menjawab pertanyaan yang ada. Jika pertanyaan yang di jawab benar maka permainan berlanjut dengan berganti orang dalam satu kelompok itu dan jika jawaban salah maka permainan berhenti dan digantikan oleh kelompok yang lainnya. Sedangkan kelompok lain yang menggunakan media *canva* juga mendapatkan materi berupa video dan pertanyaan berupa kuis. Situasi ini di visualisasikan dalam gambar berikut.



Gambar 3. Siswa Belajar dengan Menggunakan *Canva*

Pada Gambar 3. Siswa bekerja dalam kelompok dengan menggunakan media pembelajaran *canva* yang berupa video. Siswa dipersilahkan belajar di dalam kelas dengan posisi yang paling disukai. Banyak siswa yang memilih belajar dengan duduk di lantai karena mereka merasa lebih santai dan lebih nyaman dalam belajar. Pada pembelajaran ini siswa di berkebebasan untuk menentukan bagaimana cara belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dan peningkatan *student agency* dapat tercapai. Setelah Proses pembelajaran ini guru dan siswa melakukan refleksi bersama selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap refleksi ini dilakukan untuk melihat kembali pengalaman belajar terkait dengan perihal proses dan pemahaman yang diperoleh siswa. Pada tahap tersebut, guru berusaha menggali persoalan yang dihadapi oleh siswa selama melaksanakan proses belajar. Guru juga menanyakan kesan-kesan yang dialami dalam mengerjakan tugas-tugas dalam pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar diakhiri dengan pembuatan simpulan oleh siswa yang didampingi oleh guru. Siswa membuat kesimpulan dari temuan-temuan yang mereka peroleh selama pembelajaran. Guru memberitahukan pertemuan berikutnya ulangan harian materi yang sudah dipelajari yaitu tentang wilayah formal dan wilayah fungsional.

Data penelitian di dapatkan dari tes prestasi belajar yang berupa soal esay. Soal esay yang akan digunakan sebelumnya telah melalui uji prasyarat yaitu uji daya beda butir soal, uji tingkat kesulitan, uji reliabilitas dan uji validitas butir soal. Hasil uji prasyarat adalah bahwa instrumen tes telah memenuhi prasyarat dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Data pada penelitian ini adalah nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Sebelum tindakan, diberikan *pretest* pada kelas kontrol dan eksperimen, setelah itu pada kelas kontrol diberi tindakan dengan media PPT dan kelas eksperimen diberi tindakan dengan media pembelajaran CAKE. Setelah mendapat perlakuan kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan *posttest*.

Deskripsi data pada hasil penelitian ini, sebagai berikut:

a. Deskripsi Hasil *Pretest*.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa pada kelas control dan eksperimen diberikan tes awal (*pretest*). Tes ini digunakan sebagai indicator kemampuan awal subjek penelitian sebelum diberikan perlakuan. Data uji *pretest* ini juga dipergunakan untuk menetapkan kelas control dan kelas eksperimen pada penelitian ini.

Dari hasil *pretest* yang digunakan pada kelas XI E dan XI F maka diperoleh rata-rata *Pretest*. Dari hasil tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* antara kedua kelas itu. Nilai

pretest yang lebih kecil dijadikan sebagai kelas eksperimen dan nilai pretest yang lebih tinggi dijadikan sebagai kelas control. Walaupun kedua kelas tersebut memiliki perbedaan rata-rata hasil pretest namun dianggap memiliki kemampuan yang hamper sama, yaitu pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata hasil pretest 44,09 sedangkan pada kelas control diperoleh rata-rata hasil pretest 46,81. Hasil penjelasan rata-rata jumlah skor tes sebelumnya dikelas control dan kelas eksperimen dapat dilihat di table 5.

Tabel 5. Rata-Rata Skor Kemampuan Awal (Pretest) Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Pretest
Eksperimen	32	44,09
Kontrol	33	46,81

Berdasarkan tabel diketahui bahwa rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas control hamper serupa. Ini menunjukkan bahwa kelas uji coba dan kelas control memiliki kapasitas awal yang serupa.

b. Deskripsi Hasil *Posttest*

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda dalam proses belajar mengajar yaitu kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran CAKE dan kelas kontrol menggunakan PPT maka diadakan evaluasi akhir untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Didalam kelas eksperimen, ditemukan rata-rata skor posttest 80,68 sedangkan di dalam kelas kontrol, ditemukan rata-rata post test 70,22. Deskripsi rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat ditemukan dalam tabel 6.

Tabel 6. Rata-Rata Skor Kemampuan Akhir (Posttest) Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata <i>Posttest</i>
Eksperimen	32	80,68
Kontrol	33	70,22

Sumber: Data Peneliti, 2023

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang cukup jauh. Hal ini menunjukkan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran CAKE hasil *posttestnya* lebih tinggi dibandingkan hasil *posttest* kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran PPT.

c. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Perbedaan output pretest dan posttest di kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat jelas terlihat. Pada uji coba awal, hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terlalu berbeda dan hamper serupa, namun setelah menerima perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran yaitu kelas eksperimen menggunakan media CAKE dan kelas kontrol menggunakan PPT, hasil dari uji coba akhir sangat berbeda. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media CAKE lebih dapat meningkatkan hasil belajar geografi dan menaikkan student agency dari pada media belajar ppt. perbedaan hasil pretest atau ujicoba awal dengan post test atau uji coba akhir dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Rata-rata Skor *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Kontrol	46,81	70,22
Kelas Eksperimen	44,09	80,68

Dapat diamati bahwa prestasi awal kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, memiliki nilai rata-rata yang hampir serupa dan terdapat kecenderungan prestasi awal kelas eksperimen sedikit lebih rendah daripada kelas kontrol. Setelah mendapat perlakuan terdapat perbedaan yang cukup pada uji kemampuan akhir, semula kelas eksperimen yang kemampuan awalnya sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol menjadi sangat bagus hasilnya pada kemampuan akhirnya dibandingkan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran CAKE mampu meningkatkan prestasi belajar geografi dan student agensi siswa dibandingkan dengan media pembelajaran ppt.

Perbandingan antar kelompok menggunakan uji t tidak berpasangan dengan syarat asumsi normalitas terpenuhi. Namun sebelum melakukan uji t perlu diketahui apakah variasi data baik hasil belajar geografi

homogen atau tidak. Hipotesis yang dipakai untuk mengetahui apakah variasi data seragam atau tidak adalah:

Perbandingan antar kelompok menggunakan uji t tidak berpasangan dengan syarat asumsi normalitas terpenuhi. Namun sebelum melakukan uji t perlu diketahui apakah ragam data baik hasil belajar geografi maupun nilai pembuatan makalah homogen atau tidak. Adapun hipotesis yang digunakan untuk mengetahui apakah ragam data homogen atau tidak adalah:

H_0 : Varian data hasil belajar geografi homogen

H_a : Varian data hasil belajar geografi tidak homogen

Kriteria pemilihan keputusan menggunakan kepentingan yang dibandingkan dengan nilai ambang kesalahan 5%. Jika nilai lebih besar 0.05 maka H_0 diterima, sebaliknya jika nilai lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak. Uji homogenitas variansi menggunakan *Levene Statistics* adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Homogenitas Varian

Pengamatan	Nilai Signifikansi Levene	Keterangan
Hasil Belajar Geografi	0.027	Ragam tidak homogen

Berdasarkan hasil uji *Levene Statistics* pada tabel 8 diketahui nilai signifikansi pada hasil belajar lebih kecil dari 0.05 yaitu sebesar 0.027. ini menunjukkan bahwa ragam data tidak seragam. Artinya, dalam satu kelas, hasil pembelajaran geografi dalam kelas kontrol dan eksperimen lebih banyak atau berbeda

Selanjutnya dapat dilakukan analisis uji t dengan asumsi bahwa ragam data hasil belajar geografi pada kelas kontrol dan eksperimen tidak homogen. Hipotesis untuk uji t adalah sebagai berikut:

H_0 : Rata-rata hasil belajar geografi dengan media PPT dan CAKE tidak berbeda secara signifikan

H_1 : Rata-rata hasil belajar geografi dengan media PPT dan CAKE berbeda secara signifikan

Dari hipotesis tersebut, tolak H_0 jika signifikansi < 0.05 dan terima H_0 jika signifikansi > 0.05.

Berikut adalah hasil perbandingan hasil belajar geografi menggunakan uji t.

Tabel 9. Perbandingan Hasil Belajar Geografi dengan Media PPT dan Media Pembelajaran CAKE

Kelas	Mean ± SD	p-value
Kontrol	70.23 ± 9.695	0.035
Eksperimen	80.69 ± 20.018	

Berdasarkan Tabel 11 diperoleh nilai signifikansi untuk uji t sebesar 0.035. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf nyata 5%, sehingga diputuskan tolak H_0 . Dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelompok kontrol yang diberi media pembelajaran PPT dengan kelas eksperimen yang diberi media pembelajaran CAKE menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata hasil belajar geografi pada kelas kontrol yang bernilai lebih kecil dari pada kelas eksperimen dengan selisih cukup besar yaitu 10,45 sehingga secara statistik dikatakan perbedaannya signifikan. Ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran CAKE lebih baik dari pada media pembelajaran PPT, sehingga media tersebut terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar geografi dan dapat meningkatkan student agency.

Berdasarkan refleksi siswa, mereka juga mengatakan bahwa pembelajaran media CAKE ini sangat menghibur sehingga dapat meningkatkan semangat belajar, sehingga hasil belajar geografi menjadi lebih unggul dan dapat meningkatkan kemandirian siswa. Sesuai dengan pernyataan Agustino dan Hariastuti (2021) salah satu kesimpulan yang didapat adalah terdapat korelasi baik antara suasana kelas dengan semangat belajar. Student agency siswa menciptakan kebahagiaan siswa dalam studi yang dilakukan oleh Aranda dan Roth tahun 2015, menunjukkan bahwa atmosfer di kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa termotivasi.

Langkah-langkah pembelajaran yang mudah dan runtut membuat tanggapan siswa terhadap media pembelajaran CAKE sangat baik. Selain langkah-langkah yang mudah pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kerjasama dan kekompakan kelompok dalam hal yang positif. Pembelajaran ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri (*self belief*) di karenakan hampir 90% pembelajaran dilakukan siswa secara mandiri dan hal ini juga menyebabkan meningkatnya student agency pada siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Maria (2024) yang menyatakan “student agency semakin meningkat maka keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga semakin meningkat”.

4 KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran CAKE yang menggunakan permainan Engklek dan *Canva* membawa hasil positif dan efektif. Hasil Refleksi menunjukkan bahwa 93,75% atau 33 siswa menyatakan bahwa pembelajaran ini menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri dan jiwa kepemimpinan dalam pembelajaran, serta pembelajaran berpusat pada siswa membuat pembelajaran ini dapat meningkatkan *student agency*. Selain itu berdasarkan hasil tes kompetensi atau *post test* diperoleh rata-rata nilainya adalah 80,68%.

Efektifitas media pembelajaran CAKE dapat dilihat dengan adanya keberhasilan permainan engklek dan *canva* dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor kelompok eksperimen. Oleh karena itu media pembelajaran ini dapat digunakan pada materi lain dan mata pelajaran lain.

5 REFERENSI

- Agustiono. dan Hariastuti. (2021). Hubungan antara persepsi terhadap iklim kelas, efikasi diri dengan motivasi belajar. Jurnal BK Unesa. Diunduh 21 Februari 2021, dari situs World Wide Web:<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/viewFile/36339/32304>
- Aranda, A.R. and Roth, M.R (2015) ,‘I finally felt like I had power’: student agency and voice in an online and classroom-based role-play simulation, *Research in Learning Technology Journal* Vol.23, 2-13. Dunduh 20 September 2020, dari situs google Scholar: <http://www.google.scholar.com>
- Arkadiantika I, Ramansyah W, Effindi MA, Dellia P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *J Dimens Pendidik dan Pembelajaran*. 8(SEMNASDIKJAR2019):29–36. doi:10.24269/dpp.v0i0.2298.
- Haviz M. 2013. Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta’dib*. 16(1):28. doi:10.31958/jt.v16i1.235
- Jasmine Riani Johan (2024), Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science* Vol. 01, No. 06, Juni, pp. 372 ~ 378
- Maria Emmaculata Ella Wirastuti (2024), Pengaruh Student Agency terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Yang Dimediasi Motivasi Diri. *Journal of Education Research* Vol 5(2), 1056-1063
- Maydiantoro A. 2021. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and development). *J Pengemb Profesi Pendidik Indones*. 1(2):29–35.
- Nugraha, Y. A., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ips sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 7(1), 31–37.
- Raka Pajarullah. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah serta Pengajarannya*, 14(2), 180-190