

PENGARUH MODEL CORE BERBANTUAN MEDIA MOBA RAKSA TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN TANGGUNG JAWAB SISWA

Salsabilla Maulida Setiawan¹, Kartika Yuni Purwanti²

^{1,2}PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo

¹sabillamaulida4@gmail.com , ²kartika.yuni92@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) learning model assisted by MoBa Raksa media on students conceptual understanding and responsibility attitudes in elementary school. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The research subjects were fourth-grade students of SD Negeri Susukan 01, consisting of an experimental class and a control class. Data were collected using tests, observations, and questionnaires. The test technique was used to measure students' conceptual understanding before and after the implementation of the learning model. Observation was conducted to examine the implementation of the CORE learning model and students' responsibility attitudes during the learning process, while questionnaires were used to measure students' responsibility attitudes quantitatively. The collected data were analyzed using statistical tests, including normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and simple linear regression analysis. The results of the study indicate that there is a significant difference in students' conceptual understanding between the class taught using the CORE learning model assisted by MoBa Raksa media and the class taught using conventional learning. Furthermore, the findings show a positive and significant effect of the CORE learning model assisted by MoBa Raksa media on students' responsibility attitudes. These results suggest that integrating the CORE learning model with educational game-based media can create an active, meaningful, and student-centered learning environment. Therefore, the CORE learning model assisted by MoBa Raksa media is effective as an alternative instructional approach to improve students conceptual understanding and responsibility attitudes in elementary schools.

Keywords: CORE Learning Model, MoBa Raksa, Conceptual Understanding, Student Responsibility

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa terhadap kemampuan pemahaman konsep dan sikap tanggung jawab siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD

Negeri Susukan 01 yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan angket. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa sebelum dan setelah perlakuan, observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model CORE serta sikap tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengukur tingkat sikap tanggung jawab siswa secara kuantitatif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji *t-test*, dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelas yang menggunakan model CORE berbantuan media MoBa Raksa dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan model CORE berbantuan media MoBa Raksa terhadap sikap tanggung jawab siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan model CORE dengan media permainan edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, model CORE berbantuan media MoBa Raksa efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan sikap tanggung jawab siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Model CORE, MoBa Raksa, Pemahaman Konsep, Tanggung Jawab Siswa

A. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran dikelas, guru membutuhkan model pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas peserta didik. Model pembelajaran ini merupakan suatu proses interaksi dalam belajar mengajar yang melibatkan peran guru, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran secara efektif dan efisien (Nupus., et al 2021). Model pembelajaran adalah rancangan atau pola yang digunakan oleh guru untuk mengatur proses belajar secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Model pembelajaran ini memberikan arahan

mengenai langkah-langkah pembelajaran dan cara mengelola kelas sehingga kegiatan belajar menjadi bermakna. Selain memilih model pembelajaran yang sesuai, guru juga membutuhkan media belajar sebagai alat bantu dalam penyampaian materi yang akan diberikan kepada peserta didik.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sari., et al dalam Hikmah et al., (2017) menyebutkan bahwa pemahaman konsep sangatlah penting dalam proses pembelajaran, karena pemahaman konsep

merupakan tahapan dalam memahami suatu informasi yang abstrak dimana proses memahaminya harus menggolongkan suatu objek atau fenomena. Menurut Anderson & Krathwohl dalam Rahayu et al., (2022) terdapat tujuh indikator pemahaman konsep siswa, yaitu: “menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), menjelaskan (*expalning*)”. Selain berpengaruh dalam ranah kognitif siswa yaitu pemahaman konsep. media juga dapat mendorong pengembangan sikap peserta didik, termasuk sikap tanggung jawab peserta didik.

Model pembelajaran memberikan struktur, langkah-langkah, serta pola interaksi yang sistematis sehingga penggunaan media menjadi lebih terarah dan bermakna. Melalui penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti model yang menekankan eksplorasi, keterlibatan aktif, dan pengalaman langsung media dapat difungsikan untuk memandu siswa membangun pemahaman konsep sendiri sekaligus

mendorong mereka menjalankan tanggung jawab dalam setiap tahap pembelajaran.

Diperkuat dengan hasil studi pendahuluan berdasarkan tujuh indikator pemahaman konsep dan angket tanggung jawab siswa mengenai kondisi pemahaman konsep dan sikap tanggung jawab siswa yang peneliti lakukan di SDN Susukan 01, ternyata memiliki pemahaman konsep dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Permasalahan tersebut diberikan pada siswa kelas IV SDN Susukan 01, dibawah ini merupakan salah satu contoh jawaban soal studi pendahuluan siswa, Berikut hasil analisis soal studi pendahuluan sesuai dengan indikator pemahaman konsep, siswa dalam mengerjakan soal kemampuan pemahaman konsep.

Tabel 1 Hasil Analisis Soal Studi Pendahuluan Pemahaman Konsep

Indikator Pemahaman Konsep menurut Anderson & Krathwohl (2010)	Kelas IV A	Kelas IV B	Rata-rata
Menafsirkan	49,1%	43,3%	46,2%
Memberi Contoh	47,3%	40,8%	44,05%
Mengklasifikasikan	53,3%	40,8%	47,05%
Meringkas	49,1%	43,3%	46,2%
Menyimpulkan	50,8%	42,5%	46,65%
Membandingkan	52,5%	43,4%	47,95%
Menjelaskan	54,1%	44%	49,05%
Rata-rata	43,27%	42,58%	46,73%

Hasil analisis menunjukkan bahwa indikator menjelaskan memiliki presentase rata-rata tertinggi, yaitu

sebesar 49,05% dengan perolehan 54,1% pada kelas IV A dan 44% pada kelas IV B, sehingga terdapat selisih sebesar 10,1% antara kedua kelas. Tinggi nya presentase menunjukkan bahwa siswa relatif lebih mampu menjelaskan kembali konsep dengan menggunakan bahasanya sendiri, meskipun pemahaman konsep tersebut masih belum optimal. Sebaliknya, indikator memberikan contoh memiliki presentase rata-rata rendah, yaitu sebesar 44,05%, dengan perolehan 47,3% pada kelas IV A dan 40,8% pada kelas IV B. Keduanya memiliki selisih sebesar 6,5% dan menyebabkan rendahnya presentase pada indikator ini.

Secara keseluruhan, hasil tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa SDN Susukan 01 masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek memberikan contoh. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif untuk melatih siswa dalam pemahaman konsep secara aktif dan sistematis.

Dalam pengambilan data, peneliti juga menggunakan data angket studi pendahuluan sikap tanggung jawab siswa kelas IV A dan IV B SDN Susukan 01. Angket studi

pendahuluan siswa digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai pengalaman, pandangan, dan persepsi siswa tentang kegiatan yang mereka lakukan di sekolah. Dalam angket tersebut berisi mengenai indikator kemampuan tanggung jawab siswa menurut Menurut Kartika, Tandililing, dan Bistari dalam (Aziz, 2022) yang meliputi “ memiliki kesiapan belajar mandiri, inisiatif untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok, disiplin dalam manajemen sumber belajar.” Berikut ini merupakan rincian rata-rata dari angket studi pendahuluan sikap tanggung jawab siswa kelas IVA dan kelas IVB di SDN Susukan 01.

Tabel 2 Hasil Analisis Angket Studi Pendahuluan

Indikator Menurut Kartika, Tandililing, dan Bistari (2019)	Kelas		Rata-rata
	Kelas IVA	Kelas IVB	
Memiliki kesiapan belajar mandiri	84%	47,3%	65,65%
Inisiatif untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok	87,3%	52%	68,65%
Disiplin dalam manajemen sumber belajar	87,3%	56,3%	71,8%
Rata-rata	86,2%	51,8%	68,7%

Dengan permasalahan yang telah dijelaskan, diperlukan langkah strategis untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan tanggung jawab siswa. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang inovatif serta penggunaan media pembelajaran yang mampu

melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi secara konseptual, tetapi juga menumbuhkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengusulkan penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa sebagai alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan pemahaman konsep dan tanggung jawab siswa. Ketika media digunakan dalam bentuk aktivitas kolaboratif, permainan edukatif, atau tugas berbasis proyek, siswa dituntut untuk mengatur diri, menyelesaikan tugas tepat waktu, mematuhi aturan permainan atau prosedur kegiatan, serta berperan aktif dalam kelompok. Situasi ini dapat melatih peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajarnya sendiri. Peran tersebut akan semakin optimal jika dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berbasis permainan yaitu pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa, karena pembelajaran

tersebut tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif, melainkan juga pada pengembangan sikap dan keterampilan motorik (Rizqi et al.,2025).

Model pembelajaran ini menuntun siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara sistematis dengan mengaitkan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dengan penelitian baru.

Dalam pelaksanaanya, model CORE didukung oleh penggunaan media MoBa Raksa yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara konkret dan menarik. Media ini memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif. Penggunaan media MoBa Raksa diharapkan dapat mempermudah pemahaman konsep serta menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti pembelajaran dikelas.

B. Metode Penelitian

penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dalam penelitian kuantitatif ini hanya memfokuskan beberapa variabel saja. Penelitian ini

merupakan penelitian kuantitatif yang merupakan suatu penelitian untuk menguji hipotesis yang menggunakan uji statistik yang akurat. Desain dalam penelitian yang digunakan ini adalah desain *Quasi Exsperimantal Design* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain *quasi exsperimantal design* karena dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Pada desain ini terdapat dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol yang tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019). Sebelum diberi perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *test* yaitu *prettest*, untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Kemudian setelah diberi perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *test* yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Susukan 01 Tahun Pelajaran 2024/2025. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu siswa kelas IVA sebagai penelitian kelas eksperimen sedangkan siswa kelas IVB sebagai

kelas kontrol, karena hasil berpikir kritis dan tanggung jawab kelas IVA lebih rendah dibanding kelas IVB.

Teknik pengumpulan data meliputi tes, angket, dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa melalui *pre test* dan *post test*, angket digunakan untuk mengukur kemampuan kolaborasi siswa, sedangkan observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran selama penerapan Model Core (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa. Seluruh instrumen penelitian telah melalui uji validitas isi oleh pakar dan uji reliabilitas secara empiris untuk memastikan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2019).

Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran CORE , serta uji regresi linier sederhana untuk

mengetahui pengaruh model pembelajaran CORE (*Connecting Organizing Reflecting Extending*) dengan berbantuan media MoBa Raksa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sebelum Dan Setelah Menggunakan Model Pembelajaran CORE Berbantuan Media Moba Raksa

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang diteliti, dilakukan analisis statistik menggunakan uji *t-test*. Uji ini digunakan karena data telah memenuhi asumsi-asumsi dasar, seperti normalitas dan homogenitas, sehingga analisis komparatif dapat dilakukan dengan tepat. Melalui uji *t*, peneliti dapat melihat apakah perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang bermakna terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil perhitungan uji *t-test* dapat dilihat pada tabel berikut.:

Tabel 3 Hasil Uji T-Test Soal *Posttest*

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest_Kontrol	30	66.00	3.806	.695
	Posttest_Eksperimen	30	86.00	3.806	.695

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,00. Sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 66,00. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi disbandingkan kelas kontrol.

Tabel 4 Hasil Uji *Independent Sample T-Test Posttest*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.000	1.000	-20.354	58	.000	-20.000	.983	-21.967	-18.033
Equal variances not assumed			-20.354	58.000	.000	-20.000	.983	-21.967	-18.033

Tabel diatas menunjukkan hasil uji *independent sampel t-test* yang digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan pemahaman konsep setelah menerapkan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai Sig. 0,000> 0,05, maka asumsi kesetaraan varians diterima

(*equal variances assumed*). Untuk itu varians dari kedua kelompok dianggap sama, sehingga analisis menggunakan baris pertama. Pada hasil *equal variances assumed*, diperoleh nilai $t=20.354$ dengan derajat kebebasan (df)=58, dan nilai sig. (2-tailed)=0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam kemampuan pemahaman konsep setelah perlakuan.

Tabel 5 Rata-rata Hasil Uji
Independent Sample T Test Kelas
 Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest_Kontrol	30	2.83	.747	.136
	Posttest_Eksperimen	30	3.80	.407	.074

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig hitung $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata kelas kelompok eksperimen berbeda dengan rata-rata kelas kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan adanya perbedaan pembelajaran antara pembelajaran menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa

terhadap kemampua pemahaman konsep siswa kelas IV. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen 86,00 lebih besar dari rata-rata kelas kontrol 66,00. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa mampu memberikan perbedaan dan perubahan peningkatan yang signifikan dibandingkan pembelajaran dengan pembelajaran yang hanya menerapkan model pembelajaran CORE (*Conncting, Organizing, Reflecting, Extending*) saja terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

Tabel 6 Hasil LkPD Kelas Eksperimen
 dan Kontrol

Kelas	Pertemuan ke-	Persentase	Kategori
Eksperimen	1	78%	Baik
	2	82%	Baik
	3	88%	Sangat Baik
Rata-rata Kelas Eksperimen		82,67%	Baik
Kontrol	1	70%	Cukup
	2	73%	Cukup
	3	75%	Baik
Rata-rata Kelas Kontrol		72,67%	Cukup

. Berdasarkan tabel diatas, terlihat kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih signifikan dibanding kelas kontrol. Peningkatan pada kelas eskperimen tidak hanya terlihat dari presentase, tetapi juga dari perubahan kategori, yang diawali

dengan baik, lalu pada pertemuan ke-3 mencapai kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran pada kelas eksperimen mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara bertahap.

Sebaliknya, pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan, tetapi lebih relatif lambat dan sebagian besar masih pada kategori cukup. Meskipun pada pertemuan ke-3 mencapai kategori baik, peningkatan tersebut belum se-optimal dari kelas eksperimen.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh data bahwa model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa lebih efektif digunakan dalam pembelajaran dan mengalami perbedaan hasil terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel 5 dengan hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol terlihat bahwa hasil rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil rata-rata kelas kontrol $86,00 > 66,00$. Sedangkan hasil sig hitung $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan menerima

H_1 sehingga dapat terlihat adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan dengan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa dengan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) tanpa berbantuan media pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

Perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol juga terjadi karena adanya penggunaan model CORE berbantuan media MoBa Raksa yang lebih tertarik dalam menerima pembelajaran dengan lebih mudah untuk menyelesaikan soal pemahaman konsep. Sedangkan pembelajaran yang tidak menggunakan bantuan media MoBa Raksa beberapa siswa kurang tertarik dan masih kesulitan dalam pembelajaran maupun saat menyelesaikan soal pemahaman konsep. Dengan model pembelajaran CORE berbantuan media MoBa Raksa dapat meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan soal pemahaman konsep. Sedangkan kelas yang tidak diberikan perlakuan

menggunakan media MoBa Raksa juga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep namun tidak tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media MoBa Raksa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Dalam penelitiannya, menegaskan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan mengingat konsep yang dipelajari.

Pengaruh Model Pembelajaran CORE (*Connecting Organizing Reflecting Extending*) Berbantuan Media Moba (Monopoli Belajar) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas IV

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran CORE (*Connecting Organizing Reflecting Extending*) dengan berbantuan media MoBa Raksa terhadap kemampuan

Pemahaman konsep siswa dapat diketahui hasilnya melalui uji regresi linear sederhana sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Pemahaman Konsep

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	30.977	4.481		6.914	.000
1 Model CORE	.728	.059	.920	12.419	.000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan

$t_{hitung}=12.419 > t_{tabel}=6.914$ dan hasil uji diketahui nilai signifikan $0,000 < 0,05$ berarti H_0 dan menerima H_a . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN Susukan 01. Dengan hasil penelitian yang sudah dihitung menggunakan data statistic dapat dibuktikan bahwa model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Adapun rekap hasil keterlaksanaan model pembelajaran

CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8 Rekap Hasil Observasi
Keterlaksanaan Model CORE
Berbantuan MoBa Raksa

Nama Kelas	Pertemuan ke-	Presentase (%)	Kriteria
Kelas IVB (Kelas Eksperimen)	1	71%	Baik
	2	82%	Sangat Baik
	3	88%	Sangat Baik
Rata-rata		80%	Sangat Baik
Kelas IVA (Kelas Kontrol)	1	69%	Baik
	2	82%	Sangat Baik
	3	85%	Sangat Baik
Rata-rata		78%	Baik

Berdasarkan tabel diatas, terlihat kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih signifikan dibanding kelas kontrol. Peningkatan pada kelas eksperimen tidak hanya terlihat dari presentase, tetapi juga dari perubahan kategori, yang diawali dengan baik, lalu pada pertemuan ke-3 mencapai kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran pada kelas eksperimen mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara bertahap.

Sebaliknya, pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan, tetapi lebih relative lambat dan sebagian besar masih pada kategori cukup. Meskipun pada pertemuan ke-3 mencapai kategori baik, peningkatan

tersebut belum seoptimal dari kelas eksperimen.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh hasil yaitu, model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini dapat diketahui melalui uji regresi linear sederhana yang mana model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa, sebagai variabel independent yang berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa sebagai variabel dependent. Penggunaan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa membuat kemampuan pemahaman konsep siswa lebih baik, lebih optimal, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi.

Dalam pembelajaran yang menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa membuat siswa lebih mudah dalam mengerjakan soal

dibandingkan sebelum menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa. Kesimpulan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Luksiana & Purwaningrum, (2018) yang menunjukkan bahwa Penggunaan model CORE dengan bantuan media alat peraga lebih efektif dalam membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Suryani (2022) dengan judul pengaruh model *TGT* berbantuan media ular tangga untuk pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SDN Bakalrejo 01. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN Bakalrejo 01 setelah menggunakan model pembelajaran *TGT* berbantuan media ulartangga. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada model pembelajaran dan media yang digunakan, sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menguji pengaruh terhadap pemahaman konsep.

Perbedaan Sikap Tanggung Jawab Siswa Setelah Menggunakan

model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) Berbantuan Media MoBa (Monopoli Belajar) Pada Siswa Kelas IV

Untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa terhadap kemampuan tanggung jawab siswa dapat diketahui hasilnya melalui uji *independent T-test* sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Uji *Independent Sample T Test* Tanggung Jawab

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest_Kontrol	30	2.83	.747	.136
	Posttest_Eksperimen	30	3.80	.407	.074

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig hitung $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata kelas kelompok eksperimen berbeda dengan rata-rata kelas kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan terdapat perbedaan pembelajaran antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa yang diberikan dikelas eksperimen dan model pembelajaran CORE (*Connecting,*

Organizing, Reflecting, Extending) tanpa berbantuan media yang diberikan dikelas kontrol. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen 3,80 lebih besar dibanding rata-rata pada kelas kontrol 2,83. Hal itu dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol, karena pembelajarannya menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dengan berbantuan media alat peraga MoBa Raksa.

Hasil observasi tanggung jawab siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menunjukkan perilaku bertanggung jawab selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Observasi ini dilakukan berdasarkan indikator sikap tanggung jawab yang telah ditetapkan. Adapun rekap hasil observasi sikap tanggung jawab siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selama tiga kali pertemuan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 10 Rekap Hasil Observasi
Keterlaksanaan Model CORE
Berbantuan MoBa Raksa

Kelas	Pertemuan ke-	Persentase	Kategori
Eksperimen	1	80%	Baik
	2	85%	Sangat Baik
	3	90%	Sangat Baik
Rata-rata Kelas Eksperimen		85%	Sangat Baik
Kontrol	1	70%	Cukup
	2	73%	Cukup
	3	76%	Baik
Rata-rata Kelas Kontrol		73%	Cukup

Berdasarkan hasil observasi tanggung jawab siswa pada kelas eksperimen menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibanding kelas kontrol. Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen ditandai dengan meningkatkan kategori baik menjadi sangat baik dengan capaian rata-rata mencapai 85%, yang menunjukkan bahwa siswa semakin bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan yang tergolong relative terbatas dan masih berada pada kategori cukup dengan rata-rata 73%. Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan sikap tanggung jawab siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa berhasil terhadap sikap tanggung jawab siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel 4.3 dengan hasil rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, dengan hasil 3,80 >

2,83. Sedangkan nilai sig hitung $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 . Sehingga dapat dilihat adanya perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang dilakukan dengan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa terhadap sikap tanggung jawab siswa dengan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) tanpa berbantuan media alat peraga terhadap sikap tanggung jawab siswa.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antusiasme antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kesimpulan ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Kristin, (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa dikelas IV Sekolah Dasar.

Pengaruh Model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) Terhadap

Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas IV

Untuk mengetahui hasil dari pengaruh model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa dapat diketahui hasilnya melalui uji regresi linear sederhana yang tertera pada tabel dibawah ini:

Tabel 11 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Tanggung Jawab

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	1.186	.309		3.835
¹ Model CORE	.719	.099	.809	7.287

a. Dependent Variable: Bertanggungjawab

Berdasarkan hasil dari tabel diatas membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa signifikan Dimana nilai Sig. = $0,000 < 0,05$.

Pembahasan

Penggunaan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa terhadap sikap tanggung jawab siswa menunjukkan hasil yang maksiml dibandingkan sebelumnya. Hal ini dapat diketahui melalui uji regresi linear sederhana yang mana model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing,*

Reflecting, Extending) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa sebagai variabel independent yang berpengaruh pada sikap tanggung jawab siswa sebagai variabel dependen. Penggunaan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa membuat sikap tanggung jawab siswa lebih optimal.

Dengan bantuan media alat peraga MoBa Raksa, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Permainan monopoli yang dimodifikasi dengan muatan materi Pelajaran dan aturan-aturan tertentu dapat melatih siswa untuk mematuhi peraturan, menyelesaikan tugas, menunggu giliran, serta menerima konsekuensi dari setiap Tindakan yang dilakukan. Hal tersebut merupakan bentuk nyata dari penerapan sikap tanggung jawab dalam konteks belajar.

D. Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat

peraga MoBa Raksa adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan Pemahaman Konsep siswa melalui penggunaan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa. Hal ini dibuktikan dengan taraf nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kualitas pembelajaran dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata untuk kelas eksperimen 79,78 lebih besar dibanding rata-rata kelas eksperimen 76,1.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa terhadap kemampuan Pemahaman Konsep siswa. Hal ini dibuktikan dengan analisis data diperoleh $\text{sig.}=0,000$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel bebas dengan variabel terikat karena nilai $\text{sig.}=0,000 > 0,05$. Kelas eksperimen dengan menggunakan perlakuan model pembelajara

CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa perlakuan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Extending*) berbantuan media alat peraga MoBa Raksa

3. Terdapat perbedaan sikap tanggung jawab setelah menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai sig hitung sebesar $0,000 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup besar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dengan rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 23,5 % sedangkan pada kelas kontrol adalah 17,61%.
4. Terdapat pengaruh penggunaan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa terhadap sikap tanggung jawab siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model CORE

(*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa terhadap sikap tanggung jawab siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan media MoBa Raksa memiliki keterkaitan antara kemampuan pemahaman konsep dengan sikap tanggung jawab siswa. Melalui tahapan *connecting* dan *organizing*, siswa dibiasakan untuk mengaitkan pengetahuan awal dengan materi yang dipelajari serta menyusun informasi secara runtut, sehingga membantu siswa dalam memahami materi. Pemahaman konsep yang baik tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan bertanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran,

DAFTAR PUSTAKA

- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan*. 8, 1809–1822.
- Hikmah, N., Saridewi, N., & Agung, S. (2017). *PENERAPAN LABORATORIUM VIRTUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA*. 2(2), 186–195.
- Luksiana, E., & Purwaningrum, J. P.

- (2018). Model Pembelajaran Core untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berbantuan Media Batik. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 98–102. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i2.2936>
- Purwanti, K. Y., & Suryani, E. (2018). Pengaruh Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbantuan Powtoon Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis. *Janacitta*, 1(1). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v1i1.17>
- Purwanti, K.Y (2024) Keefektifan PBL Berbasis Games Berbantuan *Brain Math Puzzle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 12(04) 2355-1747.
- Rahayu, B. A., Suryani, E., Waluyo, U. N., & Tengah, J. (2022). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01*. 16(1), 14–20.
- Ramadhanty, N. C., & Setiyawati, E. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Sekitar Terhadap Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 1–14. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.711>
- Riswakhayuningsih, T. (2022). *RISTEK: Jurnal Riset , Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang*. 7(1), 20–30.
- Safitri, D., Handayani, S., & Umamah, N. (2020). Penerapan Model Connecting , Organizing , Reflecting , dan Extending (CORE) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X3 SMAN 1 Bangorejo Tahun Ajaran 2013 / 2014 The Application of Model Connecting , Organizing , Refl. *Edukasi Unej*, 1(2), 10–14.
- Saregar, A., Cahyanti, U. N., Misbah, Susilowati, N. E., Anugrah, A., & Muhammad, N. (2021). Core learning model: Its effectiveness towards students' creative thinking. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 35–41. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20813>
- Sari, L. P., & Utami, R. (2022). Penerapan PBL untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 55–65.
- Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh model pembelajaran flipped classroom terhadap pemahaman konsep ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7242–7249.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA KELAS IV SD*. 4(2).
- Sengkey, D. J., Sampoerno, P. D., & Aziz, A. (2023). *Kemampuan pemahaman konsep matematis : sebuah kajian literatur*. 3, 67–74.
- Suci, N. K. A., Pudjawan, K., & Parmiti, D. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran CORE Berbasis SETS Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia (MPI)*, 1(3), 297–308. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/30956/17316>

- Suryani, E., Rusilowati, A., & Wardono. (2016). *Journal of Primary Education*. 5(1), 56–65.
- Syari, D. D. N., Zumrotun, E., & Sutriyani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Model Core (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) Berbantuan Media Pakapin terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 396–406. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.704>
- Thohiriyah, U. W., Rizqi, H. Y., & Purwanti, K. Y. (2024). 3 1,2,3. 09.
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra Dinata, Z., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(April), 134–140.
- Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. 10(1), 1–10.