



Penerapan Model Pembelajaran React Berbantuan Media Miniatur 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 024 Rambah

Ayu Ardila Utami¹, Elvina²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Rokania, Indonesia
email Korespondensi: ayuardila567@gmail.com

Abstracts

This study aims to apply the REACT learning model assisted by 3D miniature media to improve Indonesian language learning outcomes in elementary school students. The background of this study is the low student learning outcomes caused by the use of conventional learning methods that are less interactive and do not encourage active student involvement in the learning process. The subjects of this study were fourth grade students at SD Negeri 024 Rambah Samo. This study used the classroom action research (CAR) method which was carried out in two cycles, where each cycle included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning outcome tests, observation of learning activities, and documentation. The data analysis technique used was quantitative descriptive analysis to see the increase in student learning outcomes from the first cycle to the second cycle. The results showed a significant increase in student learning outcomes. The average student score increased from 63.4 in the first cycle to 84.2 in the second cycle. In addition, the percentage of student learning completion also experienced a significant increase, from 50% in the first cycle to 85% in the second cycle. These findings indicate that the application of the REACT learning model combined with 3D miniature media is not only able to improve student learning outcomes, but also create a more interesting and interactive learning environment.

Keywords: Learning Outcomes, REACT, 3D Miniature, Indonesian

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran REACT berbantuan media miniatur 3D guna meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan tidak mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 024 Rambah Samo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas pembelajaran, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 63,4 pada siklus pertama menjadi 84,2 pada siklus kedua. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup besar, dari 50% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran REACT yang dipadukan dengan media miniatur 3D tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci: Hasil Belajar, REACT, Miniatur 3D, Bahasa Indonesia



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sudarmono, Hasibuan, & Anwar Us, 2021). Namun, dalam praktiknya, tantangan dalam proses pembelajaran masih banyak ditemukan, salah satunya adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi akibat penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya pendekatan interaktif yang diterapkan oleh guru.

Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal (Tocqiun, 2019). Seiring dengan perkembangan ilmu pendidikan, inovasi dalam metode pembelajaran terus berkembang. Salah satu model pembelajaran yang saat ini banyak mendapatkan perhatian adalah model pembelajaran REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring). Model ini didasarkan pada pendekatan kontekstual yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Nurhasanah & Luritawaty, 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model REACT terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual serta keterampilan berpikir siswa (Julaeha & Erihadiana, 2021).

Penerapan model pembelajaran REACT di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, masih jarang dilakukan. Hasil observasi awal di SD Negeri 024 Rambah Samo menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Data hasil ulangan harian menunjukkan bahwa hanya 35% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 65% lainnya belum mencapai ketuntasan. Hal ini mengindikasikan adanya masalah dalam efektivitas model pembelajaran yang diterapkan di kelas. Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif (Panjaitan, Free, & Manurung, 2023).

Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan di atas, dengan mengombinasikan model pembelajaran REACT dengan media yang lebih interaktif. Salah satu media yang berpotensi meningkatkan pemahaman siswa adalah miniatur 3D. Miniatur 3D merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan memanfaatkan miniatur tiga dimensi, siswa dapat melihat dan memahami konsep atau objek secara lebih nyata dan mendalam, sehingga abstraksi informasi menjadi lebih mudah dimengerti. Media ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi detail visual, struktur, dan hubungan antara elemen-elemen dalam pelajaran secara interaktif. Selain itu, penggunaan miniatur 3D dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Parmadi, Nurcahyo, & Listiarini, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media miniatur 3D dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Dwinata et al., 2023).

Penerapan model pembelajaran REACT berbantuan media miniatur 3D memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, mendorong kerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Cahyono, Sutarto, & Mahardika, 2017). Namun, dalam implementasinya, terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran serta tuntutan kreativitas guru dalam mendesain dan mengelola pembelajaran berbasis REACT (Dwinata et al., 2023). Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa model pembelajaran REACT mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Selain itu, penelitian oleh Panjaitan & Manurung (2023) menemukan bahwa kombinasi model pembelajaran REACT dengan media miniatur 3D berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir siswa sekolah dasar.

Faronika & Gazali (2020) juga menyatakan bahwa model ini dapat meningkatkan hasil belajar serta berpikir kritis siswa pada mata pelajaran kimia. Dalam penerapan model pembelajaran REACT, penelitian ini mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh Nurhasanah & Luritawaty (2021), yaitu: 1) *Relating* (Mengaitkan): Guru menyampaikan indikator pembelajaran, memberi motivasi, membuka pelajaran, serta mengajukan pertanyaan agar materi yang diajarkan dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata. 2) *Experiencing* (Menghubungkan): Siswa menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari serta mengidentifikasi tindakan atau masalah nyata yang relevan. 3) *Applying* (Menerapkan): Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menerapkan solusi terhadap masalah yang diambil dari kehidupan nyata sesuai dengan materi yang diajarkan. 4) *Cooperating* (Bekerja Sama): Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk memahami dan menyelesaikan masalah berdasarkan materi serta mencari contoh lain dalam masyarakat. 5) *Transferring* (Mentransfer): Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi, bertukar pendapat, dan menarik kesimpulan bersama (Nurhasanah & Luritawaty, 2021).

Keunggulan media miniatur 3D dalam pembelajaran telah terbukti melalui berbagai penelitian. Menurut Kustandi & Darmawan (2020), penggunaan media ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena media ini dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Miniatur 3D dengan bentuk visual yang interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa. Dengan menghadirkan elemen yang dapat dirasakan secara langsung, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menarik perhatian mereka tetapi juga membantu memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan melalui cara yang lebih nyata dan menyenangkan. Hal ini menjadikan miniatur 3D sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Media miniatur 3D juga memiliki potensi untuk mendorong kreativitas siswa dalam menyampaikan pemahaman mereka. Dengan memanfaatkan media ini, siswa dapat lebih bebas dalam menginterpretasi materi yang dipelajari sehingga mereka mampu mengeksplorasi ide-ide baru secara mandiri. Oleh karena itu, miniatur 3D menjadi pilihan yang sangat relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. (Dwinata et al., 2023). Namun, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti biaya pembuatan yang relatif mahal, membutuhkan waktu dan keterampilan khusus untuk membuatnya, serta tidak semua materi cocok untuk disajikan menggunakan miniatur 3D (Asiva Noor Rachmayani, 2021).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran REACT berbantuan media miniatur 3D. Penelitian dilakukan di SD Negeri 024 Rambah Samo, Desa Danau Sati, Kecamatan Rambah Samo, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV (8 laki-laki, 12 perempuan) yang dipilih berdasarkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian berlangsung selama dua bulan (Januari–Februari 2025) dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan. Jika hasil belajar pada siklus I belum mencapai ketuntasan $\geq 80\%$ dengan nilai minimal 75, maka dilanjutkan ke siklus II dengan perbaikan strategi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah Tindakan, dan dokumentasi berupa foto dan catatan digunakan sebagai bukti pendukung. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar dan persentase keterlaksanaan pembelajaran. Kategori hasil belajar dan aktivitas guru serta siswa ditentukan berdasarkan kriteria persentase yang telah ditetapkan. Jika setelah siklus II ketuntasan belajar telah mencapai $\geq 80\%$, maka penelitian dianggap berhasil. Jika belum, dilakukan refleksi lebih lanjut untuk menentukan langkah perbaikan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan masing-masing siklus dilakukan dalam dua pertemuan. Data hasil belajar siswa diperoleh dari evaluasi yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan melalui model pembelajaran REACT berbantuan miniatur 3D. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I hingga Siklus II. Pada Siklus I Pertemuan I, penilaian masih difokuskan pada keterampilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga belum dilakukan evaluasi ketuntasan belajar. Oleh karena itu, hasil evaluasi mulai tersedia dari Siklus I Pertemuan II. Hasil evaluasi siswa pada setiap siklus dan pertemuan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siswa

Siklus	Pertemuan	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan	Rata-Rata Nilai
Siklus I	Pertemuan I	20 Siswa	-	-	-	-
Siklus I	Pertemuan II	20 Siswa	10 Siswa	10 Siswa	50%	63,4
Siklus II	Pertemuan I	20 Siswa	14 Siswa	6 Siswa	70%	75
Siklus II	Pertemuan II	20 Siswa	17 Siswa	3 Siswa	85%	84,2

Sumber: Data Peneliti 2025

Tabel tersebut menunjukkan perkembangan hasil belajar siswa pada setiap pertemuan dalam dua siklus pembelajaran. Terlihat bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dari 50% pada siklus I pertemuan II menjadi

85% pada siklus II pertemuan II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran REACT berbantuan media miniatur 3D secara bertahap memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AZZ	75	80	Tuntas	
2	AA	75	76	Tuntas	
3	AHH	75	64		Tidak tuntas
4	AA	75	44		Tidak tuntas
5	AA	75	80	Tuntas	
6	FA	75	80	Tuntas	
7	GMP	75	40		Tidak tuntas
8	H	75	62		Tidak tuntas
9	II	75	16		Tidak tuntas
10	JZ	75	76	Tuntas	
11	NA	75	80	Tuntas	
12	NF	75	80	Tuntas	
13	NZD	75	40		Tidak tuntas
14	NHA	75	78	Tuntas	
15	RC	75	56		Tidak tuntas
16	RN	75	52		Tidak tuntas
17	SAP	75	72		Tidak tuntas
18	SAS	75	84	Tuntas	
19	N	75	24		Tidak tuntas
20	F	75	84	Tuntas	
Jumlah			1268	10	10
Rata-rata			63,4		

Sumber: Data Peneliti 2025

Pada Siklus I Pertemuan II, evaluasi hasil belajar menunjukkan bahwa dari 20 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 10 siswa lainnya masih belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam pertemuan ini adalah 63,4 yang masih berada di bawah standar ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan perbaikan strategi pembelajaran agar siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AZZ	75	96	Tuntas	
2	AA	75	84	Tuntas	
3	AHH	75	88	Tuntas	
4	AA	75	72		Tidak Tuntas
5	AA	75	92	Tuntas	
6	FA	75	100	Tuntas	
7	GMP	75	68		Tidak Tuntas
8	H	75	82	Tuntas	
9	II	75	80	Tuntas	

10	JZ	75	100	Tuntas	
11	NA	75	84	Tuntas	
12	NF	75	100	Tuntas	
13	NZD	75	76	Tuntas	
14	NHA	75	88	Tuntas	
15	RC	75	84	Tuntas	
16	RN	75	80	Tuntas	
17	SAP	75	84	Tuntas	
18	SAS	75	100	Tuntas	
19	N	75	36	Tidak Tuntas	
20	F	75	90	Tuntas	
Jumlah			1684	17	3
Rata-rata			84,2		

Sumber: Data Peneliti 2025

Evaluasi akhir pada Siklus II Pertemuan II menunjukkan hasil yang sangat baik. Sebanyak 17 siswa telah mencapai ketuntasan, dengan nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 84,2. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran REACT berbantuan miniatur 3D berhasil meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi. Dengan persentase ketuntasan mencapai 85%, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus	Pertemuan	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran (%)
Siklus I	Pertemuan I	35%
Siklus I	Pertemuan II	60%
Siklus II	Pertemuan I	81%
Siklus II	Pertemuan II	93%

Sumber: Data Peneliti 2025

Hasil observasi aktivitas guru diatas terlihat bahwa pada Siklus I, keterlaksanaan pembelajaran masih berada dalam kategori cukup hingga baik, dengan persentase 35% pada pertemuan I yang kemudian meningkat menjadi 60% pada pertemuan II. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih dalam tahap menyesuaikan diri dan mengoptimalkan penerapan model pembelajaran REACT. Pada Siklus II, setelah dilakukan refleksi serta perbaikan strategi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterlaksanaan pembelajaran. Pada pertemuan I, persentase keterlaksanaan naik menjadi 81%, sedangkan pada pertemuan II, persentase mencapai 93%, yang menandakan bahwa guru telah berhasil mengelola pembelajaran dengan sangat baik.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siklus	Pertemuan	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran (%)
Siklus I	Pertemuan I	38%
Siklus I	Pertemuan II	52%
Siklus II	Pertemuan I	72%
Siklus II	Pertemuan II	91%

Sumber: Data Peneliti 2025

Tabel diatas menggambarkan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan model REACT berbantuan miniatur 3D. Pada Siklus I Pertemuan I, tingkat partisipasi siswa masih tergolong rendah, yakni 38%, karena mereka masih dalam proses menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Keterlibatan siswa mulai meningkat pada Siklus I Pertemuan II, mencapai 52%, meskipun masih perlu ditingkatkan agar lebih optimal. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran, aktivitas siswa mengalami peningkatan signifikan pada Siklus II Pertemuan I, dengan persentase 72%, menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif dalam memahami materi dan berpartisipasi dalam diskusi. Peningkatan paling tinggi terjadi pada Siklus II Pertemuan II, di mana keterlibatan siswa mencapai 91%, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis REACT semakin efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Secara keseluruhan, peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Penerapan model pembelajaran REACT berbantuan media miniatur 3D terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD. Penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat signifikan pada berbagai aspek, baik keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, keterlibatan siswa dalam proses belajar, maupun pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan. Model REACT yang mencakup lima tahap utama *Relating*, *Experiencing*, *Applying*, *Cooperating*, dan *Transferring* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Pada aspek keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, terjadi peningkatan dari 35% pada Siklus I Pertemuan I menjadi 93% pada Siklus II Pertemuan II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran REACT membuat guru lebih efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Media miniatur 3D yang digunakan sebagai alat bantu juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih jelas dan interaktif.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan, dari 38% pada Siklus I Pertemuan I menjadi 91% pada Siklus II Pertemuan II. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran REACT dan media miniatur 3D mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan partisipasi siswa. Dengan keterlibatan yang lebih tinggi, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan. Dari segi hasil belajar siswa, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dari 50% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II. Peningkatan ini mencerminkan bahwa model pembelajaran REACT dan media miniatur 3D dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Rata-rata nilai siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari 63,4 pada Siklus I menjadi 84,2 pada Siklus II.

Tahap *Relating* dalam model REACT memungkinkan siswa menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman mereka sehari-hari. Media miniatur 3D membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengaitkan materi dengan kehidupan mereka. Melalui tahap *Experiencing* dan *Applying*, siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara langsung dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Media miniatur 3D menjadi alat yang efektif dalam memberikan pengalaman belajar

yang interaktif, di mana siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri dan kreatif. Tahap Cooperating dalam REACT mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Dengan memanfaatkan media miniatur 3D, siswa dapat berdiskusi, bertukar ide, dan menyelesaikan tugas bersama, sehingga keterampilan sosial dan komunikasi mereka juga meningkat selain pemahaman terhadap materi pelajaran. Tahap Transferring memberikan siswa peluang untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari ke situasi atau konteks baru. Media miniatur 3D membantu siswa memahami konsep secara mendalam, sehingga mereka dapat mentransfer pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda, baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran REACT dengan media miniatur 3D tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Efektivitas pendekatan ini membuka peluang untuk diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran REACT berbantuan media miniatur 3D menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk terus berkembang dan berprestasi. Hasil ini mendukung temuan dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran REACT dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Panjaitan et al (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran REACT menggunakan media miniatur 3D berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V SDN 101771 Tembung. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran REACT berbantuan miniatur 3D merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran REACT berbantuan media miniatur 3D terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Peningkatan signifikan terlihat pada keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, dari 35% pada Siklus I Pertemuan I menjadi 93% pada Siklus II Pertemuan II. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat dari 38% pada Siklus I Pertemuan I menjadi 91% pada Siklus II Pertemuan II, serta hasil belajar siswa dari 50% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari 63,4 menjadi 84,2. Termasuk jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dan rata-rata nilai. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga memberikan kontribusi yang besar terhadap pencapaian akademik mereka secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Ariffah, Eko Yunia Nur, and Meggy Novitasari. 2024. "Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbantuan Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Sikap Percaya Diri." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5(1): 1-13. doi:10.53624/PTK.V5i1.432.
- Asiva Noor Rachmayani. 2021. "Analisis Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Menggunakan Media Miniatur Pada Pembelajaran IPA Di SDN 2 Sidomulyo Tahun Pelajaran 2020/2021."

- Cahyono, Bayu Angga Dwi, S. Sutarto, and I Ketut Mahardika. 2017. "Model Pembelajaran REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) Disertai Media Video Kejadian Fisika Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA." *Jurnal Edukasi* 4(3): 20. doi:10.19184/Jukasi.V4i3.6155.
- Dwinata, Anggara, Kukuh Andri Aka, Fajrul Falah, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. 2023. "Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan Volume 7 Nomor 2 Tahun 2023 Halaman 215-221 Pengembangan Media Miniatur 3D Pada Materi Sistem Tata Surya." 7: 215-21. doi:10.26418/Jurnalkpk.V7i2.70732.
- Julaeha, Siti, and Mohamad Erihadiana. 2021. "Model Pembelajaran Dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Nasional." *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 3(3): 133-44. doi:10.47467/Reslaj.V4i2.449.
- Nurhasanah, Duroh Siti, and Irena Puji Luritawaty. 2021. "Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika Model Pembelajaran REACT Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1): 71-82.
- Panjaitan, Gebriella, Imelda Free, and Unita Manurung. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) Menggunakan Media Miniatur 3D Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 101771 Tembung." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3): 21761-21767.
- Parmadi, Tomi, Muhammad Aqmal Nurcahyo, and Yuni Listiarini. 2023. "Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya 3D Terhadap Pengenalan Sistem Tata Surya Kelas VI SD." *Jurnal Edukasi* 1(3): 255-70. doi:10.60132/Edu.V1i3.174.
- Sudarmono, Sudarmono, Lias Hasibuan, and Kasful Anwar Us. 2021. "Pembiayaan Pendidikan." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(1): 266-80. doi:10.38035/Jmpis.V2i1.448.
- Tocqiu, Pirres. 2019. "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia." 1(1): 1-19.
- Faronika, Siti, and Fauzi Gazali. 2020. "Implementasi Model REACT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6(2): 123-32.
- Mulyadi, Anton, and Dedi Supriadi. 2022. "Efektivitas Media Miniatur 3D Dalam Pembelajaran Konsep Ilmiah Pada Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1): 45-58.
- Rahmawati, Nurul, and Andri Yusran. 2021. "Peran Model Pembelajaran REACT Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 9(3): 99-112.
- Saputri, Dwi Indah, and Rina Wulandari. 2023. "Analisis Implementasi Model REACT Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sains* 8(4): 231-45.

- Yulianto, Agus, and Budi Santoso. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Media Miniatur 3D Di SDN 105 Medan." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 5(2): 89–103.
- Nugroho, Wahyu, and Dian Lestari. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Miniatur 3D Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 7(1): 56–68.
- Setiawan, Rendi, and Erni Haryati. 2023. "Model Pembelajaran Berbasis REACT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Edukasi Siswa* 10(3): 187–200.
- Fitriani, Siska, and Randi Pratama. 2021. "Implementasi Media Miniatur 3D Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Inovatif* 3(2): 76–88.
- Supriyadi, Bambang, and Rina Kusuma. 2023. "Pengaruh Model REACT Berbantuan Miniatur 3D Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 12(4): 355–68.
- Hasan, Ahmad, and Sri Wahyuni. 2022. "Keefektifan Pembelajaran Berbasis REACT Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Ilmu Pengetahuan Alam." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9(3): 215–29.