

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/4/2022 2:22:43 PM

Analyzed document: Skripsi-Hadi Suwitnyo - Hadi Suwitnyo.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

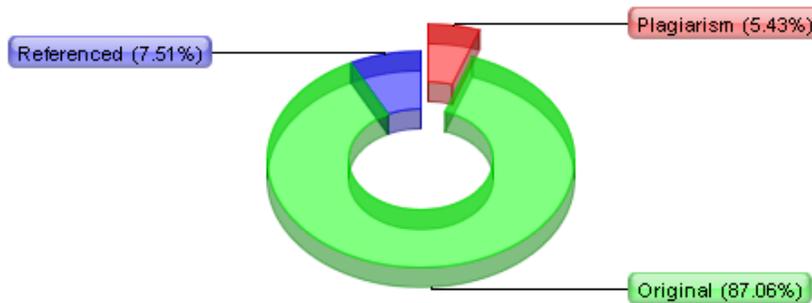
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

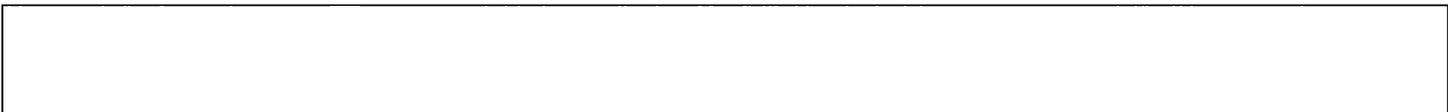
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 28

4%	465	1. https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/
2%	192	2. https://www.slideshare.net/plummer48/reporting-a-paired-sample-t-test-39195733
1%	160	3. https://www.slideshare.net/plummer48/reporting-an-independent-sample-t-test

Processed resources details: 39 - Ok / 0 - Failed

Important notes:

Wikipedia:  [not detected]	Google Books:  [not detected]	Ghostwriting services:  [not detected]	Anti-cheating:  [not detected]
---	--	--	---

[uace_headline]

[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]

[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]

[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]

[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bagian penting dari kehidupan. Pendidikan ditempuh manusia sejak lahir hingga dewasa. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu dan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) untuk menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Hal ini sesuai dengan

Plagiarism detected: **0.11%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 3 resources!

id: 1

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1

(2

003:3)Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga yang demokratis.

Dengan demikian pendidikan sangat penting untuk peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang bagus, kecerdasan, keterampilan, berakhlak serta menjadi manusia yang berguna bagi lingkungan sekitar.Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Hal ini sesuai dengan

Plagiarism detected: **0.1%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 3 resources!

id: 2

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal

3

Quotes detected: **0.28%**

id: 3

"Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta tanggung jawab".

Untuk mencapai tujuan ini ditempuh melalui proses pembelajaran pada lembaga pendidikan formal, di mana pada pendidikan formal terdapat 2 komponen yakni guru dan siswa. Dalam upaya mencapai tujuan ini dituntut guru yang ideal sebagai pelaksana aktivitas pembelajaran. Guru yang ideal adalah guru yang harus menguasai 4 kompetensi dasar yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Hal tersebut sudah tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 Pasal 10 ayat 1 (2005:5) tentang guru dan dosen menyebutkan bahwa

Quotes detected: **0.16%**

id: 4

"Kompetensi guru yang harus dimiliki adalah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi".

Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa, guru harus mampu menguasai empat kompetensi tersebut agar proses pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Pada proses pembelajaran guru diharapkan untuk selalu berinovasi, terutama dalam penataan strategi pembelajaran. Menurut Solihatin (2012:4)

Quotes detected: **0.18%**

id: 5

"Strategi pembelajaran adalah pendekatan secara menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran".

Dengan penataan strategi pembelajaran yang tepat, diantaranya pemilihan dan model yang inovatif membuat siswa lebih mudah dan lebih aktif. Tentunya penerapan model pembelajaran juga harus sesuai dengan materi pembelajaran. Pada kenyataannya masih banyak guru yang mengajar dengan menggunakan model konvensional. Hal itu berdampak pada keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Pada saat guru menerapkan model pembelajaran konvensional, siswa rata-rata cenderung kurang aktif dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga membuat hasil belajar siswa tidak sesuai dengan harapan. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang kelas IV materi tentang sifat-sifat cahaya diperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV hanya menggunakan model konvensional dan metode ceramah serta tidak menggunakan media saat mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, sehingga siswa hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, siswa juga lebih pasif saat mengikuti pembelajaran. Siswa hanya mencatat dan mendengarkan materi

yang disampaikan oleh guru. Sehingga membuat siswa bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran pada saat siswa diberi tugas oleh guru. Selain itu, masih banyak siswa yang tidak bisa mengerjakan karena belum mengerti. Salah satu penyebab dari kendala siswa yakni guru sulit menyampaikan materi tentang sifat-sifat cahaya karena guru hanya menerapkan model pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga guru mengalami kesulitan saat mengajar. Hal ini mengakibatkan hasil ulangan harian siswa menunjukkan hanya 40% siswa yang mencapai nilai di atas KKM dan selebihnya gagal mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil ulangan harian siswa ada indikasi bahwa kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya masih belum

dipahami oleh siswa. Sedangkan kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya sangat penting bagi siswa untuk dipelajari karena pada materi ini membuat siswa mengetahui tentang sifat-sifat cahaya dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari contohnya adalah cahaya merambat lurus contohnya lampu senter dapat menerangi ruangan yang gelap, cahaya dapat dipantulkan contohnya saat kita bercermin, cahaya dapat menembus benda bening contohnya cahaya dapat menembus kaca yang bening, cahaya dapat dibiaskan contohnya pensil yang dimasukkan ke dalam gelas akan terlihat bengkok dan cahaya dapat diuraikan contohnya terjadinya pelangi. Salah satu upaya

untuk meningkatkan pemahaman yakni dengan menerapkan model pembelajaran Student Team Achievement Division. Kelebihan model pembelajaran Student Team Achievement Division dengan model yang lain adalah tidak ada perbedaan antar siswa saat dibagi kelompok, adanya semangat kebersamaan untuk mengerjakan tugas dan ada hadiah yang membuat siswa berlomba untuk mendapatkan nilai yang tinggi saat diakhir pembelajaran. Menurut Huda (2013:203) menyebutkan bahwa

Quotes detected: 0.26%

id: 6

"Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran."

Selain me

nerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sifat-sifat cahaya, guru harus menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih semangat saat mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran bertujuan untuk memberi pemahaman untuk siswa dan membuat siswa tertarik atau semangat saat mengikuti proses pembelajaran. Banyak macam-macam media yang bisa digunakan guru untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran contohnya media visual, audio, audio-visual, multimedia dan konkret. Media

Plagiarism detected: 0.05% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 3 resources!

id: 7

yang digunakan dalam penelitian ini adalah

media konkret karena selain barang yang mudah digunakan, media ini memiliki harga yang terjangkau. Menurut Azhar (2011:13) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.08%

id: 8

"Media konkret adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar".

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul

Quotes detected: 0.19%

id: 9

"

Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Dengan Media Konkret Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sifat-Sifat Cahaya Pada Siswa Kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang"

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah pokok yakni

Quotes detected: 0.2%

id: 10

"Apakah penggunaan model Student Team Achievement Division dengan media konkret berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang?"

Pada dasarnya, mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah dapat dilakukan dengan berbagai cara. Namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional bahkan untuk semua mata pelajaran, maka dapat diidentifikasi

Quotes detected: 0.14%

id: 11

"Apakah model pembelajaran konvensional dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang?"

Pembelajaran yang diduga lebih tepat pada materi mengidentifikasi tentang sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan adalah dengan menggunakan model pembelajaran

Plagiarism detected: 0.15% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 12

Student Team Achievement Division. Model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang

di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level

Plagiarism detected: 0.09% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 13

kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.

Dalam model pembelajaran STAD siswa diminta untuk membentuk kelompok-kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 anggota. Setelah pengelompokan dilakukan, ada sintak empat tahap yang harus dilakukan, yakni pengajaran, tim studi, tes dan rekognisi. Selain model

Student Team Achievement Division, model yang mengarah pada kooperatif learning bisa berupa Jigsaw. Jigsaw adalah model pembelajaran yang menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil.

Berkaitan dengan penjelasan tersebut dapat diidentifikasi,

Quotes detected: 0.22%

id: 14

"Apakah model pembelajaran Jigsaw lebih cocok dibanding dengan model pembelajaran Student Team Achievement Division terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang?"

Selain model pembelajaran

Student Team Achievement Division dan Jigsaw, tentunya masih banyak jenis model-model pembelajaran yang lainnya seperti Think-Pair Share dan Teams Games Tournament (TGT). Penerapan model pembelajaran ini disesuaikan dengan materi belajar. Dari pernyataan tersebut dapat diidentifikasi masalah yang muncul yakni,

Quotes detected: 0.16%

id: 15

"Apakah model pembelajaran Think-Pair Share berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang?"

Masalah lain yang muncul dari pernyataan di atas yakni,

Quotes detected: 0.18%

id: 16

"Apakah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang?"

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul yakni,

Quotes detected: 0.26%

id: 17

"Adakah perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran Student Team Achievement Division dengan media konkret dibanding dengan penggunaan model pembelajaran Konvensional terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang?"

Pembatasan Masalah

Bahwa dalam penelitian ini difokuskan

, agar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan menjadi lebih fokus dan spesifik. Adapun pembatasan dimaksud sebagai berikut.

Subjek penelitian

ek

Plagiarism detected: 0.06% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 2 resources!

id: 18

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

siswa kelas IV SD.

Objek penelitian

ek

Plagiarism detected: 0.05% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

id: 19

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang. Materi penelitian Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPA tentang sifat-sifat cahaya. Perlakuan yang digunakan Perlakuan yang digunakan pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran Student Team Achievement Division dengan media konkret. Aspek yang diteliti Aspek yang diteliti pada penelitian ini yaitu kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya. Masa penelitian yang dilakukan yaitu pada tahun 2020-2021

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut. Adakah pengaruh

model pembelajaran student team achievement division dengan media konkret dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang? Adakah pengaruh

model pembelajaran konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang? Adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran Student Team Achievement Division dengan media konkret dibandingkan dengan model konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang? Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu. Untuk mengetahui pengaruh Model Student Team Achievement Division dengan media konkret terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang. Untuk mengetahui pengaruh Model Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh model Pembelajaran Student Team Achievement Division dengan media konkret dibandingkan dengan model Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mem-

berikan manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya, dapat dijadikan acuan berhasil atau tidaknya pengaruh model pembelajaran student team achievement division dalam proses pembelajaran di SD dan dapat menambah kajian tentang hasil penelitian pembelajaran muatan

IPA. Manfaat Praktis

Bagi Guru

Hasil temuan penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru tentang model Student Team Achievement Division, dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar, sehingga dapat meningkatkan profesionalisme dalam proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Bagi Siswa

Hasil temuan penelitian diharapkan siswa lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan siswa dapat aktif, berani menyampaikan jawaban atau pendapat secara individu dan siswa lebih mudah mengerti materi yang diajarkan oleh guru. Bagi Sekolah

Hasil temuan penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan sarana dan prasarana proses pembelajaran sebagai sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran muatan IPA

. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan oleh para guru saat mereka kesulitan dalam menyampaikan materi. Bagi peneliti lain

Hasil temuan penelitian diharapkan bisa digunakan untuk referensi bagi peneliti yang lain. Selain itu, hasil temuan penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang lainnya. BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Teori

Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks.

Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Rusman (2017:1) mengemukakan

Quotes detected: 0.12%

id: 20

"Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu".

Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat untuk memperoleh pengalaman. Selanjutnya Dimiyati (2009:295) menyatakan

Quotes detected: 0.12%

id: 21

"Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar".

Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah-ranah

Plagiarism detected: 0.11% <https://rumusbilangan.com/contoh-soal-hots-sd...>

id: 22

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akibat belajar tersebut maka kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik bertambah. Dari beberapa pengertian belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh pengetahuan maupun keterampilan baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotor yang didapat dari lingkungan sekitar.

Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Suatu pengajaran akan berhasil secara baik apabila seorang guru mampu mengubah diri siswa dalam arti luas menumbuhkembangkan keadaan siswa melalui belajar, sehingga dari pengalaman yang diperoleh siswa selama ia mengikuti proses pembelajaran tersebut dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadi siswa. Menurut Dimiyati (2009: 297)

Quotes detected: 0.17%

id: 23

"Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar".

Sedangkan menurut Puspitasari (2012: 10) menegaskan bahwa

Quotes detected: 0.17%

id: 24

"Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum".

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan kunci pokok suatu pembelajaran adalah pendidik (guru), tetapi hal ini bukan berarti hanya guru yang aktif tetapi siswa juga harus aktif. Guru harus membuat kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses kegiatan belajar yang menimbulkan interaksi guru dan peserta didik dan lingkungan belajar. Model Pembelajaran Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan dalam proses pembelajaran untuk membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dalam belajar. Menurut Hamiyah (2014: 57)

Quotes detected: 0.12%

id: 25

"Model pembelajaran merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran".

Sedangkan menurut Suprijono (2014: 46)

Quotes detected: 0.13%

id: 26

"Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan proses belajar di kelas maupun tutorial"

.Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan dan melaksanakan suatu pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegunaan Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai panduan dan pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprijono (2014:46)

Quotes detected: 0.15%

id: 27

"Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas".

Macam-Macam Model Pembelajaran

Menurut Miftahul Huda (2013:196), terdapat macam-macam model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut.

M

odel pembeajaran Teams Games Tournament (TGT);M
odel pembeajaran Teams Assisted Individualization (TAI);M
odel pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD);M
odel pembelajaran Numbered Head Together (NHT);M
odel pembelajaran Jigsaw;M
odel pembelajaran Think-Pair Share;M
odel pembelajaran Two Stay Twoy Stray;M
odel pembelajaran Role Playing;M
odel pembelajaran Pair Check;M
odel pembelajaran Cooperative Script.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat kita ketahui bahwa banyak model-model pembelajaran yang dapat kita gunakan untuk melakukan proses pembelajaran. Dari macam-macam model pembelajaran diatas peneliti menggunakan model pembelajaran STAD karena gampang digunakan, membuat siswa aktif dan termotivasi karena mendapatkan hadiah diakhir pembelajaran. Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Pengertian Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Menurut Huda (2013:203) menyebutkan bahwa

Quotes detected: 0.25%

id: 28

"Student Team Achievement Division merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran."

Sedangkan Menurut Slavin (2015: 143)

Quotes detected: 0.23%

id: 29

"Student Team Achievement Division merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk pemulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Student Team Achievement Division merupakan pendekatan cooperative learning yang membuat kelompok-kelompok kecil dengan tujuan siswa lebih aktif karena dapat bekerjasama dengan teman-temannya untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Kegunaan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Menurut Huda (2013:203)

Quotes detected: 0.16%

id: 30

"Kegunaan dari penggunaan model pembelajaran Student Team Achievement Division adalah untuk melatih siswa aktif dan bekerja sama dengan tim mereka".

Pada model pembelajaran STAD siswa akan saling bekerja sama untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru dan diakhir pembelajaran ada hadiah sehingga membuat siswa semangat untuk mengerjakan soal. Langkah-langkah Model Pembelajaran

Student Team Achievement Division Menurut Huda (2013

:202) ada langkah-langkah yang harus digunakan untuk melakukan model pembelajaran Student Team Achievement Division sebagai berikut. Pengajaran Pada tahap pengajaran, guru menyajikan materi pelajaran, biasanya dengan format ceramah-diskusi. Pada tahap ini, siswa seharusnya diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting.

Tim studi

Pada tahap ini, para anggota kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan lembar kerja dan lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru.

Tes

Pada tahap ujian, setiap siswa secara individual menyelesaikan kuis. Guru men-score kuis tersebut dan mencatat pemerolehan hasilnya saat itu serta hasil kuis pada pertemuan sebelumnya. Hasil dari tes individu akan diakumulasikan untuk skor tim mereka.

Rekognisi Setiap tim menerima penghargaan atau rewar bergantung pada nilai skor rata-rata tim. Misalnya, tim-tim yang memperoleh poin peningkatan dari 15 hingga 19 poin akan menerima sertifikat sebagai TIM BAIK, tim yang memperoleh rata-rata poin peningkatan dari 20 hingga 24 poin akan menerima sertifikat TIM HEBAT, sementara tim yang memperoleh poin 25 hingga 30 poin akan menerima sertifikat sebagai TIM SUPER.

Sedangkan menurut Slavin (2015:

Plagiarism detected: 2.23% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 31

143) yang merupakan pencipta model STAD, pembelajaran ini terdiri atas lima komponen utama, yakni: presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual

dan rekognisi tim yang akan dijelaskan pada pemaparan di bawah ini. Presentasi kelas merupakan penyajian materi yang dilakukan oleh guru secara klasikal dengan cara presentasi verbal atau teks yang fokus terhadap konsep-konsep dari materi yang dibahas. Melalui cara ini, siswa diharapkan akan menyadari pentingnya memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena akan membantu dalam mengerjakan kuis-kuis. Setelah penyajian materi siswa bekerja pada kelompok untuk menuntaskan materi pelajaran melalui tutorial, kuis atau diskusi. Kerja Tim

Komponen ini adalah bagian yang sangat penting dalam STAD karena dalam tim atau kelompok harus tercipta suatu kerjasama antar siswa yang beragam untuk mencapai kemampuan akademik yang diharapkan. Tim terdiri dari 4-5 orang siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keberagaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, ras atau etnik. Kuis

Tes individual diberikan kepada siswa setelah melaksanakan satu atau dua kali penyajian kelas dan bekerja serta berlatih dalam kelompok.

Siswa harus menyadari bahwa skor yang diperoleh setiap individu akan diakumulasikan menjadi skor kelompok. Skor Kemajuan Individual

Penilaian individual berguna untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk bekerja keras memperoleh hasil yang lebih baik dari hasil skor yang sebelumnya.

Skor kemajuan individual dihitung berdasarkan skor dasar dan skor tes. Skor dasar adalah nilai dari skor tes terakhir siswa yaitu nilai pretest yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran STAD. Rekognisi tim atau pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan atas usaha yang dilakukan oleh kelompok selama proses pembelajaran. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata kelompok mencapai kriteria tertentu melalui penghitungan skor individu dan skor kelompok.

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Menurut Sanjaya (2011: 68) kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division adalah sebagai berikut. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah. Mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya, dan menghargai pendapat orang lain.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran Student Team Achievement Division adalah kerja kelompok hanya melibatkan mereka yang mampu memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang pandai dan kadang-kadang menuntut tempat yang berbeda dan gaya-gaya mengajar berbeda. Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar (2011: 15) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.33%

id: 32

"Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar"

Sedangkan menurut Sanjaya (2016:163) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.12%

id: 33

"Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan".

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan guru dalam mendukung proses pembelajaran yang bertujuan agar membantu siswa mudah dalam belajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik. Manfaat Media Pembelajaran Menurut Azhar (2011: 15) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.16%

id: 34

"Manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru".

Pernyataan di atas memberi penegasan bahwa media merupakan alat bantu bagi terciptanya kegiatan belajar dan pembelajaran. Hal itu juga dikemukakan oleh Sanjaya (2016: 171) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.

Media pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas, maksudnya media dapat menghadirkan isi pelajaran

yang tidak dapat diberikan secara langsung kepada siswa karena keterbatasan indera, ruang dan waktu Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.

Media pembelajaran menghasilkan kesamaan pengamatan.

Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.

Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.

Dari pendapat

beberapa ahli diatas bahwa

<http://ainamulyana.blogspot.co.id/2015/11/pengertian-jenis-dan-manfaat-media.html>

media pembelajaran

memiliki manfaat yang sangat berpengaruh bagi pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran guru harus mampu menggunakan berbagai jenis media semaksimal mungkin, termasuk juga melakukan percontohan di depan kelas sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Menurut Azhar (2011

:13) menyatakan bahwa banyak macam-macam media pembelajaran adalah sebagai berikut. **Visual**

Menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk suatu yang dapat di lihat oleh mata manusia.

Berdasarkan teknologinya alat media visual dibedakan menjadi. Media visual non-elektronik contohnya adalah papan tulis, poster, white board, flannel board. Media visual elektronik contohnya adalah OPH, slide projector, opaque projector. **Audio**

Media ini dapat menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk suatu yang dapat didengar oleh telinga manusia.

Berdasarkan teknologi media audio dibedakan menjadi. Media audio non-elektronik contohnya adalah peralatan akustik (gitar, gamelan, dll) Media audio elektronik contohnya adalah radio, CD Player, dll. **Audio-Visual**

Media ini menampilkan m

ateri pembelajaran dalam bentuk suatu yang dapat didengar oleh telinga dan dapat dilihat oleh mata manusia.

Contohnya : slide projector yang dapat dipadukan dengan tipe recorder, televisi, DVD Player, komputer.

Multimedia Media ini menampilkan materi pembelajaran dengan teknik yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dari berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi komputer dan LCD projector sebagai alat utama.

Ko

nkret **Media**

konkret adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media konkret tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Ciri media konkret yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. **Media Konkret**

Pengertian Media Konkret

Media pembelajaran merupakan pendukung dan alat bantu guru dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Adanya media pembelajaran akan dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu bentuk contoh dari media konkret yang bisa digunakan dalam penelitian ini adalah media lampu senter karena media ini gampang ditemukan di kehidupan sehari-hari dan siswa mudah mengerti media yang digunakan oleh guru. Mengacu kepada pendapat Rusman (2005: 2)

Quotes detected: 0.26%

id: 35

"Media konkret yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan, batuan, binatang, insectarium, benda-benda, air, sawah, makanan dan sebagainya".

Hal lain yang mengemukakan Halamik (1989:133) bahwa

Quotes detected: 0.22%

id: 36

"Media konkret yaitu benda atau obyek yang dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran, dan sebagainya yang mungkin dibawa oleh siswa atau dibawa oleh guru".

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegunaan dari media konkret adalah sebagai alat yang digunakan untuk membantu pengajaran dari benda-benda yang mudah ditemukan oleh semua siswa. **Langkah-langkah**

Penggunaan Media Konkret

Langkah-langkah penggunaan

media konkret pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien.

Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Siswa mendapatkan

pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.

Me

minta siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan. Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Penilaian keseluruhan kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan penilaian autentik.

Berdasarkan kajian di atas maka yang dimaksud dengan media realia adalah semua media nyata didalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya. Kelebihan dan Kekurangan Media Konkret

K

Keunggulan media konkret diungkapkan oleh Pujita (2006:18), media konkret mempunyai keunggulan yaitu. Mudah didapat, pada umumnya media

konkret dapat ditemui karena merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan. Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda yang nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat

Namun, menurut Pujita (2006:20), media konkret mempunyai kelemahan yaitu. Ukuran kendala utama dalam menghadirkan media konkret dalam ruang kelas adalah ukuran yang terlalu besar. Apabila kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam ruang kelas, media konkret berukuran besar sulit untuk dibawa ke ruang kelas. Benda nyata yang berharga mahal. Benda-benda nyata yang harganya mahal tentunya sulit untuk digunakan sebagai media konkret. Kemampuan Mengidentifikasi Sifat-Sifat Cahaya Kata kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI 2011:415) dari kata dasar

Quotes detected: 0.01%

id: 37

"mampu"

yang artinya bisa atau sanggup. Sedangkan

Quotes detected: 0.01%

id: 38

"kemampuan"

adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Secara singkat, dapat dikatakan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Suharso, 2011:121) kata

Quotes detected: 0.01%

id: 39

"

mengidentifikasi"

adalah menentukan atau menetapkan sesuatu.

Plagiarism detected: 0.05% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

id: 40

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa

kemampuan mengidentifikasi adalah kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam menentukan atau menetapkan sesuatu secara jelas. Dengan demikian kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya adalah kemampuan seseorang dalam menetapkan, menerangkan, membedakan macam-macam sifat-sifat cahaya beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari melalui lisan maupun tulis secara jelas. Hasil Belajar Menurut Sudjana (2014:3) yang menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.27%

id: 41

"Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar mengajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Selanjutnya menurut Dimiyati dan Mudjono (2009:3), menyatakan bahwa "

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu tindak belajar dan tindak mengajar". Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang mereka dapatkan saat mengikuti proses pembelajaran mulai dari hasil penilaian kognitif, afektif, dan psikomotoris. Selanjutnya menurut Pribadi (2011:16) menyatakan hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah mulai dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Ranah Kognitif Enam kemampuan yang bersifat hierarki yang terdapat dalam ranah kognitif yaitu

Plagiarism detected: 0.06% <https://rumusbilangan.com/contoh-soal-hots-sd...> + 2 resources!

id: 42

pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Ranah Afektif Ranah ini sangat terkait dengan sikap, emosi, penghargaan, dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang dipelajari. Lima kemampuan yang bersifat hierarki dalam ranah afektif yaitu menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasi, dan memberi karakter terhadap suatu karakter. Ranah Psikomotor Ranah ini berkaitan dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, dalam mata pelajaran olahraga, drama, dan pratikum, rumusan tujuan pembelajaran pada ranah psikomotor biasanya sangat menonjol. Ranah psikomotor terdapat empat kemampuan hierarki yaitu imilasi, manipulasi, presesi, dan artikulasi. Dengan demikian hasil belajar dikaitkan dengan kemampuan menghitung perpangkatan dan akar sederhana adalah hasil belajar dalam ranah kognitif yang menyangkut aspek

Plagiarism detected: 0.06% <https://rumusbilangan.com/contoh-soal-hots-sd...> + 2 resources!

id: 43

pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi

untuk menjelaskansifat-sifat cahaya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh siswa SD.

Menurut Sudjana (2013: 15) menyatakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya

Quotes detected: 0.05%

id: 44

". Sedangkan menurut Susanto (2013:167) menyatakan bahwa "

Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui sebuah pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran-penalaran sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan

Quotes detected: 0.3%

id: 45

"Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu kumpulan teori yang menggunakan prosedur supaya siswa dapat belajar tentang sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat yang ada di sekitar kita. Tujuan IPAMenurut Sutanto (2013:131) "

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD adalah mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan

Quotes detected: 0.04%

id: 46

". Sedangkan menurut Samatowa (2011: 4) "

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bertujuan untuk melatih peserta didik agar dapat berpikir kritis dan objektif". Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Alam membuat peserta didik dapat berpikir kritis dan objektif serta bisa mengembangkan ketrampilan tentang alam yang ada di lingkungan kita. Karakteristik IPAMenurut Samatowa (2011:4) "

an Alam diharapkan dapat menjadikan siswa untuk belajar dan peduli dengan alam sekitar sehingga membuat siswa mengerti tentang alam sekitar melalui mata pelajaran

Plagiarism detected: 0.05% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 47

Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam

mata pelajaran yang mengajarkan proses untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis. Menurut Wahyana dalam Trianto (2010: 136) menyatakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam". Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat di

simpulkan bahwa karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam mempunyai sifat untuk berproses melalui belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Ruang Lingkup IPA di SD Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam seharusnya memberikan kesempatan untuk siswa sekolah dasar mengembangkan potensi dan pengetahuan tentang hal yang berhubungan dengan alam. Menurut Samotawa (2011:2) menyatakan bahwa "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah". Sedangkan menurut Rohandi (2009: 18) menyatakan bahwa "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan sikap ingin tahu dan berbagai penjelasan logis". Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPA di sekolah dasar seharusnya membantu peserta didik untuk mengembangkan sikap dan kecakapan berpikir. Materi IPA sifat-sifat cahaya Cahaya adalah energi berupa gelombang elektromagnetik kasat fisika, ini juga disebut sebagai radiasi elektromagnetik.

Seperti gelombang elektromagnetik, cahaya tidak memerlukan medium untuk merambat. Sebagai gelombang

dan partikel, cahaya memiliki beberapa sifat, yaitu mampu menembus benda bening, dapat dipantulkan, merambat lurus, dan dapat dibiaskan maupun diuraikan. Contoh dan sifat-sifat cahaya adalah sebagai berikut. Cahaya merambat lurus

Sifat cahaya yang terakhir adalah merambat lurus ketika melewati satu medium.

Kita bisa mengujinya dengan menyalakan senter dan cahaya akan terpancar dengan lurus. Karena itu, sifat ini digunakan manusia contohnya pada lampu kendaraan bermotor untuk menerangi jalan. Cahaya bisa menembus benda bening

Benda bening adalah benda yang dapat ditembus oleh cahaya, seperti kaca, mika, plastik bening, dan air jernih. Berdasarkan kemampuan menembus benda, terdapat tiga jenis benda: benda bening/transparan, benda translusens, dan benda opak (opaque)/tidak dapat ditembus. Seperti namanya, benda bening dapat ditembus oleh cahaya, sehingga kita mampu melihat menembus benda tersebut karena cahaya diteruskan dan tidak dipantulkan.

Benda translusens merupakan benda yang mampu meneruskan sebagian cahaya. Kita mampu melihat menembusnya, tapi tidak terlalu jelas, seperti air keruh dan bohlam susu. Cahaya bisa dipantulkan Refleksi atau pemantulan cahaya adalah proses kembali terpancarnya cahaya dari permukaan benda yang terkena cahaya. Pemantulan cahaya dibagi menjadi dua jenis, yaitu pemantulan teratur dan pemantulan baur (difus) atau tidak teratur. Pemantulan teratur adalah pemantulan yang berkas cahaya pantulnya sejajar.

Pemantulan teratur dapat terjadi jika cahaya mengenai benda dengan permukaan yang rata dan mengkilap atau licin. Salah satu benda yang dapat memantulkan cahaya dengan teratur adalah cermin. Karena itu, kita bisa melihat bayangan di cermin karena cahaya yang terpantul dari tubuh kita, memantul ke permukaan cermin, kemudian ditangkap oleh mata. Sementara itu, pemantulan baur umumnya terjadi pada tanah rata atau air yang bergelombang.

Pemantulan baur menyebabkan area yang tidak terkena cahaya matahari langsung turut menjadi terang. Cahaya bisa dibiaskan

Pembiasan cahaya adalah peristiwa ketika arah rambat cahaya dibelokkan ketika melewati dua medium dengan kerapatan yang berbeda.

Sifat ini biasa digunakan manusia untuk membuat alat-alat optik. Peristiwa pembiasan cahaya dapat kita amati di kehidupan sehari-hari, seperti dasar air yang jernih tampak lebih dangkal dari sebenarnya, sedotan atau benda lurus lain yang terlihat bengkok ketika dimasukkan ke dalam gelas berisi air, dan peristiwa fatamorgana karena berkas cahaya merambat dari udara dingin ke udara panas. Penelitian Yang Relevan Beberapa penelitian yang berhasil menggunakan model pembelajaran Student Team Achievement Division antara lain. Penelitian Gingga Pranada (2019) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD". Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 43 sungai saphi padang. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 80 dan 69, 82 pada kelas kontrol, terlihat dari hasil analisis data yang telah dilakukan diperoleh t hitung (3,286) t tabel (1,674) maka hipotesis diterima. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar IPA menggunakan model STAD siswa kelas V pada aspek kognitif SD Negeri 43 Sungai Saphi Padang. Penelitian Maria Tri Erowati (2016) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SDN Sumberejo 1".

Plagiarism detected: 0.06% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

id: 48

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran benda konkret terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV di SDN Sumberejo 1. Jumlah responden yang diteliti adalah 20 siswa yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN Sumberejo 1. Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah asosiatif dengan pendekatan kuantitatif.

Plagiarism detected: 0.14% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 2 resources!

id: 49

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah (X) penggunaan media konkret, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah

(Y) motivasi belajar IPA siswa kelas IV. Metode pengumpulan data menggunakan angket tertutup dengan skala likert dan dokumen hasil belajar IPA siswa. Uji instrument penelitian menggunakan uji validitas dan realibilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif regresi sederhana dan koefisien determinasi yang digunakan untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung lebih besar dari tabel (9,012 1,658) atau sig (0,000 0,05) dan dengan nilai kontribusi 41,6%. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,416. Penelitian Putu Arik Indah Pertiwi (2018) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division STAD Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pembelajaran IPA dengan

menerapkan model pembelajaran
STAD

pada siswa kelas III A semester II di SDN4 Kampung Baru tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari 2 (dua) siklus dengan alur penyusunan yakni; perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan tiap siklus adalah dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIA tahun pelajaran 2017/2018 di SDN 4 Kampung Baru, yang berjumlah 25 orang, sedangkan objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar pada muatan pembelajaran IPA. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IIIA di SDN 4 Kampung Baru. Berdasarkan tes hasil belajar, pada siklus I rata-rata hasil belajar IPA siswa diperoleh sebesar 64,48, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 82,96. Selanjutnya, pada

Plagiarism detected: 0.04% <http://digilib.uinsby.ac.id/11250/5/Bab%202.pdf...>

id: 50

ketuntasan belajar siswa secara klasikal

juga terjadi peningkatan, terlihat dari perhitungan ketuntasan belajar klasikal siklus I yakni 40% dengan kategori sangat rendah dan pada siklus II meningkat menjadi 92% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan baik dari rata-rata kelas maupun ketuntasan belajar klasikal siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yaitu mencapai KKM 75 untuk rata-rata kelas dan mencapai minimal 80% atau berkategori baik untuk ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAdengan menerapkan model pembelajaran

STAD

pada siswa kelas IIIA SD Negeri 4 Kampung Baru meningkat. Berdasarkan ketiga hasil penelitian ini ada kesamaan dengan penelitian yang peneliti teliti menggunakan model pembelajaran STADdan pengaruh menggunakan media konkret dengan hasil belajar yang menunjukan adanya peningkatan. Kerangka Berfikir Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang menekankan siswa supaya dapat belajar tentang sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat yang ada di sekitar kita. Namun pada kenyatannya guru kelas IV hanya menggunakan model konvensional dan metode ceramah serta tidak menggunakan media saat mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, sehingga siswa hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, siswa juga lebih pasif saat mengikuti pembelajaran. Siswa hanya mencatat dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga membuat siswa bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran pada saat siswa diberi tugas oleh guru. Selain itu, masih banyak siswa yang tidak bisa mengerjakan karena belum mengerti. Hal ini terlihat dari hasil Ulangan Tengah Semester yang menunjukkan 40% siswa dapat mencapai nilai diatas KKM yang telah ditentukan, dan selebihnya gagal mencapai nilai KKM. Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya penataan strategi pembelajaran yang dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam materi sifat-sifat cahaya yakni dengan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD). Materi IPA tentang sifat-sifat cahaya penting bagi siswa untuk dipelajari karena pada materi ini membuat siswa mengetahui tentang sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera contohnya adalah cahaya merambat lurus contohnya lampu senter dapat menerangi ruangan yang gelap, cahaya dapat dipantulkan contohnya saat kita bercermin, cahaya dapat menembus benda bening contohnya cahaya dapat menembus kaca yang bening, cahaya dapat dibiarkan contohnya pensil yang dimasukkan ke dalam gelas akan terlihat bengkok dan cahaya dapat diuraikan contohnya terjadinya pelangi. Menurut Huda (2013:203) menyebutkan bahwa "

Plagiarism detected: 0.1% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 51

Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level

Plagiarism detected: 0.09% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 52

kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.

" Dengan demikian dapat diharapkan model pembelajaran Student Team Achievement Divisiondapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi di SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang. Kelebihan model pembelajaran Student Team Achievement Divisiondengan model yang lain adalah tidak ada perbedaan antar siswa saat dibagi kelompok, adanya semangat kebersamaan untuk mengerjakan tugas dan ada hadiah yang membuat siswa berlomba untuk mendapatkan nilai yang tinggi saat diakhir pembelajaran. Model pembelajaran

Plagiarism detected: 0.1% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 53

Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang

di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level

Plagiarism detected: 0.09% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 54

kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.

Dalam model pembelajaran STAD siswa diminta untuk membentuk kelompok-kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 anggota. Setelah pengelompokan dilakukan, ada sintak empat tahap yang harus dilakukan, yakni pengajaran, tim studi, tes dan rekognisi. Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.

Hipotesis Masalah
Model pembelajaran

Student Team Achievement Devisi dengan media konkret dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon.

Model pembelajaran Konvensional tanpa media dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon.

Ada perbedaan model pembelajaran Student Team Achievement Devisi dengan media konkret dibandingkan dengan model Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon.

BAB III
METODE PENELITIAN

Variabel Penelitian

Pengertian Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2010:161) menyatakan variabel adalah

Quotes detected: 0.08%

id: 55

"Objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu peristiwa".

Sedangkan menurut Darmadi (2011:21) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.19%

id: 56

"Variabel adalah suatu atribut, sifat, aspek, dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya".

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian dan objek pengamatan penelitian yang menjadi titik perhatian suatu peristiwa. Penentuan variabel yang akan diteliti

Para ilmuwan menggunakan istilah variabel untuk menyebutkan sifat-sifat dari pada konstruk yang akan dipelajari dalam rangka mengidentifikasi sekaligus menjelaskan ada atau tidaknya perbedaan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions, variabel terikat nya adalah hasil belajar siswa dan variabel moderator adalah media konkret yang digunakan dalam penelitian.

Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel menunjukkan definisi

Plagiarism detected: 0.04% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 2 resources!

id: 57

variabel yang digunakan dalam penelitian.

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti, maka definisi operasional variabel yang digunakan sebagai berikut.

Model Pembelajaran

Plagiarism detected: 0.16% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 58

Student Team Achievement Division (STAD) Model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang

di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level

Plagiarism detected: 0.09% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 59

kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) membuat guru lebih kreatif dalam mengajarkan pembelajaran. Selain itu, siswa juga aktif dan tidak bosan saat mengikuti proses pembelajaran.

Media konkret lampu senter

Media konkret adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Media konkret ini digunakan karena media lampu senter merupakan benda yang mudah digunakan dan sering di lihat siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang mereka dapatkan saat mengikuti proses pembelajaran mulai dari hasil penilaian kognitif, afektif, pemahaman, psikomotori, hasil dan evaluasi dari kegiatan pembelajaran. Pendekatan dan Teknik

Penelitian Pendekatan Penelitian Pada dasarnya pendekatan suatu penelitian ada dua yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif.

Plagiarism detected: 0.04% <http://repository.unpas.ac.id/36044/6/15.%20B...>

id: 60

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, hal ini sehubungan dengan data-data variabel penelitian yang cenderung bersifat numerik/angka. Pendekatan kuantitatif ini dimungkinkan penggunaan metode statistika dalam analisis datanya berupa analisis uji t. Menurut (Sugiyono 2010:14-15). "Pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai

Plagiarism detected: 0.06% <http://repository.unpas.ac.id/30392/7/bab 3.pdf...> + 3 resources!

id: 61

metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan

Plagiarism detected: 0.15% <http://repository.unpas.ac.id/30392/7/bab 3.pdf...> + 4 resources!

id: 62

penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah,

Plagiarism detected: 0.12% <http://repository.unpas.ac.id/30392/7/bab 3.pdf...> + 4 resources!

id: 63

analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi

". Teknik Penelitian

Plagiarism detected: 0.04% <http://repository.unpas.ac.id/36044/6/15.%20B...>

id: 64

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian (Eksperimen Semu). Menurut Sugiyono (2016:114) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.15%

id: 65

"Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen".

Secara uji statistik ditentukan ada tidaknya perbedaan yang bermakna diantara kedua kelompok. Kelompok yang dikenakan perlakuan dinamakan kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak dikenakan perlakuan dinamakan kelompok kontrol. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan pencapaian antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Menurut Arikunto (2010:124), desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut. Kelompok

Tes awal
Perlakuan
Tes akhir
Eksperimen

O
1X
O
2Kontrol

O
3-
O
4Keterangan :

O
1=Hasil Pretest kelas yang diberi perlakuan X
= Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dan media konkret O

2 = Hasil Posttes kelas yang di beri perlakuan O
3= Hasil Pretest kelas yang tidak diberi perlakuan O
4= Hasil Posttes kelas yang tidak diberi perlakuan Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabuapten Jombang. Selain itu, lokasi penelitian juga tidak terlalu jauh dari tempat tinggal peneliti,

Plagiarism detected: 0.05% <http://repository.unpas.ac.id/36044/6/15.%20B...>

id: 66

sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai bulan april 2021 sampai bulan juli 2021 dengan jadwal penelitian sebagai berikut

:No

Kegiatan

Bulan

April

Mei

Juni

Juli

I

II

III

IV

I

II

III

IV

I

II

III

IV

I

II

III

1.

Penyusunan Skripsi

2.

Penyusunan Instrumen

3. Pengumpulan data

4.

Analisis data

5.

Seminar Skripsi

6.

Revisi Skripsi

Populasi dan Sampel Populasi M

enurut Sugiyono (2010:117) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.19%

id: 67

"Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Selanjutnya menurut Arikunto (2010:173) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.04%

id: 68

"Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian".

Plagiarism detected: 0.07% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 4 resources!

id: 69

Selanjutnya Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah

seluruhsiswa kelas IV SDN Pengampon yang berjumlah 32 siswa.S

ampelMenurut (Arikunto, 2010:174) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.07%

id: 70

"Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti".

Sampel pada penelitian ini adalah berjumlah 32 siswa, yang terdiri dari 16 siswa dari kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan 16 siswa dari kelas eksperimenyang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement

o (2010:134) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.24%

id: 71

"Alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah".

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa

peneliti di dalam menerapkan metode penelitian menggunakan alat atau fasilitas agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dapat lebih mudah mendapatkan data yang tepat atau benar. Garis besar rencana pengembangan instrumennya ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut.

Kisi-kisi Tes

Indikator Tujuan pembelajaran

Penilaian

Prosedur Jenis

Penelitian Bentuk

Instrumen

Kunci

Jawaban Menjelaskan pengertian sifat-sifat cahaya

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan pengertian sifat-sifat cahaya dengan benar. Akhir

Tes tulis Soal uraian nomor

1-5

Kunci jawaban nomor 1-5

Menyebutkan benda-benda disekitar yang dapat menghasilkan cahaya

Sete

lah tanya jawab antara guru dan siswa untuk mengetahui benda-benda disekitar yang dapat menghasilkan cahaya dengan benar. Akhir

Tes tulis Soal uraian nomor 6-10

Kunci jawaban nomor 6-10

Menyebutkan sifat-sifat cahaya

S

Setelah diskusi diharapkan siswa dapat menyebutkan sifat-sifat cahaya dengan benar. Akhir

Tes tulis Soal uraian nomor 11-15

Kunci jawaban nomor 11-15

Menyebutkan manfaat sifat-sifat cahaya di kehidupan sehari-hari.

Setelah diskusi tentang sifat-sifat cahaya diharapkan siswa dapat menyebutkan manfaat sifat-sifat cahaya di kehidupan sehari-hari dengan benar. Akhir

Tes tulis Soal uraian nomor 16-20

Kunci jawaban nomor 16-20

Validasi Instrumen

Variabel bebas

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi (content validity), karena peneliti menggunakan instrumen yang berbentuk tes, yang nantinya akan dikonsultasikan dengan ahli IPA. Variabel terikat

Plagiarism detected: 0.05% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 2 resources!

id: 72

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah

Kemampuan sifat-sifat cahaya. Instrumen yang digunakan berupates. Sebelum digunakan untuk penelitian instrumen harus divalidasi terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji Validitas Validitas butir soal atau valid

itas item (tes) digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan masing-masing butir soal. Sehingga dapat ditentukan butir-butir soal yang gagal dan diterima. Tingkat validitas validasi berbantuan SPSS for Windows versi 24 Suatu instrument penel

itian dikatakan valid jika nilai r_{xy} (rhitung) yang sudah dihitung kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} berdasarkan cacah kasus penelitian. Kriteria pengambilan kesimpulannya dalah jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ 5% maka item tersebut dinyatakan valid. Sedangkan $r_{xy} \leq r_{tabel}$ 5% maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian,

Reliabilitas merupakan sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data

karena instrumen tersebut sudah baik. Maka suatu instrument dapat dikatakan reliabelitas jika selalu memberikan hasil yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Oleh sebab itu dalam penelitian ini untuk uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus uji Alpha untuk mencari reliabilitas instrumen:

11 = keterangan :

r

11= reliabilitas

= banyaknya butir soal atau butir pertanyaan M = skor rata-rata V

1= varians soal Dengan menghitung varian semua item dengan rumus :Kriteria reliabilitas instrumen soal adalah sebagai berikut :Nilai r

Kriteria Reliabilitas

0,800 $r \leq 1,000$

Sangat tinggi

0,600 $r \leq 1,799$

Tinggi

0,400 $r \leq 0,599$

Cukup

0,200 $r \leq 0,399$

Rendah

0,000 $r \leq 1,199$

Sangat Rendah

Menurut Siregar (2013: 77

) menyatakan bahwa

Quotes detected: **0.37%**

id: 73

"suatu instrument penelitian dikatakan reliabilitasnya jika nilai rxy (r hitung) yang sudah di hitung kemudian di bandingkan dengan rtabel (r kritis), jika r hitung lebih kecil dari r maka item tersebut dinyatakan reliabilitas sedangkan jika r hitung lebih kecil dari rtabel maka item tersebut dinyatakan tidak reliabilitas"

Teknik Pengumpulan Data

Sebuah penelitian tentunya memerlukan alat ukur atau instrumen yang

Plagiarism detected: **0.04%** <http://repository.unpas.ac.id/36044/6/15.%20B...>

id: 74

digunakan untuk memperoleh data penelitian

langkah-langkah pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut. Kelas eksperimen Langkah-langkahnya sebagai berikut. Melakukan observasi ke lokasi

penelitian dan memastikan objek yang akan diteliti. Menyiapkan instrumen yang berupa perangkat pembelajaran dan tes (butir soal).

Perangkat pembelajaran disusun untuk melakukan proses pembelajaran sesuai dengan judul proposal yang diambil yaitu dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement

Divisions dan media konkret. Diawali kegiatan peneliti membagikan instrumen mengadakan pretest kepada responden. Peneliti melakukan pembelajaran kepada responden dengan menerapkan model pembelajaran

Student Teams Achievement Divisions yang sesuai dengan perangkat pembelajaran. Menyiapkan instrumen post test kepada responden sesudah diterapkannya model pembelajaran Student Teams Achievement

Divisions. Mengumpulkan data.

Memeriksa kelengkapan data untuk memastikan lengkap tidaknya data yang terkumpul.

Kelas

kontrol

Langkah-langkahnya sebagai berikut. Melakukan observasi ke lokasi penelitian dan memastikan obyek yang akan diteliti. Menyiapkan instrumen yang berupa perangkat pembelajaran dan tes (butir soal).

Perangkat pembelajaran disusun untuk melakukan proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran konvensional. Diawali kegiatan peneliti membagikan instrumen mengadakan pretest kepada responden. Peneliti menggunakan model pembelajaran konvensional yang sesuai dengan perangkat pembelajaran. Menyiapkan mengadakan post

test kepada responden sesudah diterapkannya model pembelajaran konvensional. Mengumpulkan data.

Memeriksa kelengkapan data untuk memastikan lengkap tidaknya data yang terkumpul.

Teknik Analisis Data Teknik analisis

Plagiarism detected: **0.06%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 3 resources!

id: 75

data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

statistik deskriptif dan inferensial. Jenis Analisis

Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2016:147) menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.3%

id: 76

"Statistik deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Hasil yang akan diteliti atau dianalisis adalah skor yang diperoleh oleh siswa".

Analisis

data hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dalam penelitian ini adalah dengan menghitung nilai hasil tes kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya. Perhitungan Persentase menurut Sugiyono (2016:187) adalah sebagai berikut : $P = \frac{x}{n} \times 100 \%$ Keterangan :

P

= Persentase (%)

f

= frekuensi

n

= jumlah responden. Analisis Inferensial

Analisis

inferensial digunakan untuk uji prasyarat statistik dan uji hipotesis. Uji prasyarat dan uji hipotesis dalam penelitian sebagai berikut. Uji Normalitas

Analisis data ini dihitung menggunakan SPSS for Windows versi 24 melalui

Plagiarism detected: 0.04% <http://repository.unib.ac.id/8088/1/IV,V,LAMP,II...> + 2 resources!

id: 77

uji normalitas one-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

dengan hipotesis H_0 yaitu data nilai berdistribusi normal dan H_1 yaitu data nilai tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini taraf signifikan yang di ambil Jika sig $>$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan jika sig $<$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menunjukkan bahwa sekumpulan data sampel berasal dari populasi memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas berasal dari pengambilan data post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika sekumpulan data sampel berasal dari populasi tidak memiliki variasi yang sama maka data tersebut tidak homogen. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui dan menguji apakah hipotesis yang dirumuskan benar dan dapat diterima atau sebaliknya. Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Ada dua macam uji t yang digunakan yaitu paired sample t-test dan independent sample t-test. Pengujian hipotesis pertama menggunakan uji statistik (paired sample t-test) yaitu dengan cara menguji kelas eksperimen dengan memberikan butir soal pretest dan butir soal posttest. Setelah memberikan butir soal pretest dan butir soal posttest maka kita akan bisa mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya. Untuk uji hipotesis kedua menggunakan uji statistik (paired sample t-test) yaitu dengan cara menguji kelas kontrol dengan memberikan butir soal pretest dan butir soal posttest. Setelah memberikan butir soal pretest dan butir soal posttest maka kita akan bisa mengetahui adakah pengaruh model Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya. Untuk uji hipotesis yang ketiga menggunakan uji statistik (independent sample t-test) yaitu dengan memberikan butir soal posttest dengan kelas kontrol yang tidak di beri perlakuan dan kelas eksperimen yang di beri perlakuan. Setelah data keluar maka bisa dilihat adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibandingkan dengan model pembelajaran Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya. Norma Keputusan

Setelah dianalisis dan data diketahui nilai t, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan norma keputusan yang ditetapkan sebagai berikut. Pengujian Hipotesis I

Merumuskan H_0

dan H_1

H_0 : Model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret tidak dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon

H_1 : Model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon

Menentukan Tingkat Signifikasi

Pengujian menggunakan tingkat signifikasi $\alpha = 5\%$ ($0,05$)

Norma Keputusan

Jika t-hitung \geq t-tabel = 5% maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika t-hitung $<$ t-tabel = 5% maka, H_0 diterima dan H_1

ditolak Pengujian Hipotesis II

Merumuskan H_0

dan H_2

H_0 : Model pembelajaran Konvensional tanpa media tidak dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon

H_2 : Model pembelajaran Konvensional tanpa media tidak dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon

Menentukan Tingkat Signifikansi

Pengujian menggunakan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ (0

,05) Norma Keputusan

Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}} = 5\%$ maka, H_0 ditolak dan H_2 diterima. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}} = 5\%$ maka, H_0 diterima dan H_2

ditolak Pengujian Hipotesis III

Merumuskan H_0

dan H_3

H_0 : Tidak ada perbedaan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibandingkan dengan model pembelajaran Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon

H_3 : Ada perbedaan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibandingkan dengan model pembelajaran Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon

Menentukan Tingkat Signifikansi

Pengujian menggunakan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ (0

,05) Norma Keputusan

Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}} = 5\%$ maka, H_0 ditolak dan H_3 diterima. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}} = 5\%$ maka, H_0 diterima dan H_3

ditolak. BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian berdasarkan data hasil pre test dan post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serangkaian perhitungan dan kriteria pengujian yang telah ditetapkan sebagai langkah untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun hasil penelitian ini diuraikan menjadi 4 hal yaitu. Deskripsi data variabel Analisis data

Pengujian hipotesis

Pembahasan

Deskripsi Data Variabel

Pelaksanaan penelitian ini telah sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan pada bab III, dari hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut. Kelompok Eksperimen Pada penelitian ini kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret. Berikut adalah kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada kelompok eksperimen. Tabel 4.

1 Data Kemampuan Mengidentifikasi Sifat-Sifat Cahaya (Hasil Pretest dan Post test Kelompok Eksperimen) No

Nilai

Pre test Eksperimen

Post test Eksperimen

Frekuensi

Persentase

Frekuensi

Persentase

1

91 - 100

0

0%

3

25%

2

81 - 90

0

0%

7

58%

3

71 - 80

0

0%

2
17%
4
61 - 70
0
0%
0
0%
5
51 - 60
3
25%
0
0%
6
41 - 50 9
75%
0
0%
Jumlah
12
100%
12
100%

Sumber :

Output SPSSfor Windows versi 24 Apabila data pada tabel di atas digambarkan dalam sebuah grafik, maka akan nampak seperti berikut. Gambar 4.1

Histogram Tentang Data Kemampuan Mengidentifikasi Sifat-Sifat Cahaya(Hasil Pre test dan Post test Kelompok Eksperimen)Berdasarkan tabel 4.

1 dan gambar 4.1 terlihat bahwa kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada hasilpre test kelompok eksperimen nilai terendah yang diperoleh siswa berada pada rentang 41-50 dengan jumlah 9 siswa (75%).

Sedangkan untuk nilai tertinggi berada pada rentang skor51-60 dengan jumlah 3 siswa (25%). Frekuensi tertinggi berada pada rentang skor 41 - 50 dengan jumlah 9 siswa (75%), maka kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahayasebelum menggunakanmodel pembelajaran Student Teams Achievement Divisionsdengan media konkretcenderung masih rendah.Sedangkan pada hasil post test kelompok eksperimen nilai terendah berada pada rentang skor 71- 80 dengan jumlah 2siswa (17%) dan untuk nilai tertinggi berada pada rentang skor 91- 100 dengan jumlah 3 siswa (25%). Frekuensi tertinggi berada pada rentang skor 81 - 90 dengan jumlah 7 siswa (58%). Dengan demikianmenunjukkan bahwakemampuan mengidentifikasi sifat-sifat

cahayamenggunakanmodel pembelajaran Student Teams Achievement Divisionsdengan media konkretpada kelompok eksperimen dapat dikatakan meningkat dibandingkan pre test.Kelompok

KontrolPada penelitian ini kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional tanpa media. Kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada kelompok kontrol sebagai berikut.Tabel 4.2

Data Tentang Kemampuan Mengidentifikasi Sifat-Sifat Cahaya(Hasil Pre test dan Post testKelompok Kontrol)No Nilai

Pre test Kontrol
Post test Kontrol
Frekuensi
Persentase
Frekuensi
Persentase

1
61 - 70
0
0%
9
75%
2
51 - 60
4

33%
3
25%
3
41 - 50 8
67%
0
0%
Jumlah
12
100%
12
100%

Sumber :

Output SPSS for Windows versi 24. Apabila data pada tabel di atas digambarkan dalam sebuah grafik, maka akan nampak seperti berikut. Gambar 4.2

Histogram Tentang Data Kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya

(
Tabulasi Pretest dan Post test Kelompok Kontrol) Berdasarkan tabel 4.

2 dan gambar 4.2, terlihat bahwa kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada hasil pre test kelompok kontrol nilai terendah yang diperoleh siswa berada pada rentang 41- 50 dengan jumlah 8 siswa (67%).

Sedangkan untuk nilai tertinggi berada pada rentang skor 51- 60 dengan jumlah 4 siswa (33%). Frekuensi tertinggi berada pada rentang 41- 50 dengan jumlah 8 siswa (67%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya rendah. Sedangkan pada

hasil post test kelompok kontrol nilai terendah berada pada rentang skor 51-60 dengan jumlah 3 siswa (25%).

Sedangkan nilai tertinggi pada rentang skor 71-80 dengan jumlah 9 siswa (75%). Frekuensi tertinggi berada pada rentang skor 71-80 dengan jumlah 9 siswa (75%). Dengan demikian menunjukkan bahwa kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya menggunakan model pembelajaran Konvensional tanpa media pada kelompok kontrol dapat dikatakan meningkat dibandingkan pre test. Perbandingan Kelompok Eksperimen dengan

Kelompok Kontrol

Pada penelitian ini kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran Konvensional tanpa media. Berikut adalah kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel 4.

3 Data Kemampuan Mengidentifikasi Sifat-Sifat Cahaya (Hasil Post test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol) No

Nilai

Post test Eksperimen

Post test Kontrol

Frekuensi

Persentase

Frekuensi

Persentase

1

91 - 100

3

25%

3

25%

2

81 - 90

7

58%

7

58%

3

71 - 80

2

17%

2

17%
4
61 - 70
0
0%
9
75%
5
51 - 60
0
0%
3
25%
Jumlah
12
100%
100%
100%

Sumber :

Output SPSS for Windows versi 24 Apabila data pada tabel di atas digambarkan dalam sebuah grafik, maka akan nampak seperti berikut. Gambar 4.3

Histogram Tentang Data Kemampuan Mengidentifikasi Sifat-Sifat Cahaya (Hasil Post test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol) Berdasarkan tabel 4.

3 dan gambar 4.3 terlihat bahwa kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada hasil post test kelompok eksperimen nilai terendah berada pada rentang skor 71- 80 dengan jumlah 2 siswa (17%) dan untuk nilai tertinggi berada pada rentang skor 91- 100 dengan jumlah 3 siswa (25%). Frekuensi tertinggi berada pada rentang skor 81 - 90 dengan jumlah 7 siswa (58%). Sedangkan pada hasil post test kelompok kontrol nilai terendah berada pada rentang skor 51-60 dengan jumlah 3 siswa (25%). Sedangkan nilai tertinggi pada rentang skor 71-80 dengan jumlah 9 siswa (75%). Frekuensi tertinggi berada pada rentang skor 71-80 dengan jumlah 9 siswa (75%). Dengan demikian menunjukkan bahwa kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dapat dikatakan lebih bagus atau lebih unggul dibandingkan kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada kelompok kontrol yang menggunakan menggunakan model pembelajaran Konvensional tanpa media. Analisis

Data Prosedur Analisis Data

Prosedur merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam menganalisis data yang telah terkumpul. Adapun prosedur dalam menganalisis data dapat dijelaskan sebagai berikut. Persiapan Pada tahap persiapan, dilakukan pengecekan kelengkapan identitas responden serta kelengkapan data pengisian instrumen yang diisi oleh subjek penelitian.

Tabulasi

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap tabulasi data adalah sebagai berikut. Memberikan skor terhadap masing-masing item. Alat yang digunakan untuk mengukur data tentang kemampuan siswa dalam penelitian ini berupa 20 butir soal uraian.

Mengubah data sesuai dengan teknik analisis yang digunakan

.Memberikan kode yang berhubungan dengan pengolahan data. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan kode kelompok eksperimen untuk yang diajar menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret, sedangkan kelompok kontrol untuk kelas yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional tanpa media. Penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian

Pengelolaan data yang dilakukan disesuaikan dengan desain penelitian yang tercantum pada bab III. Data yang telah terkumpul diolah dengan menggunakan program SPSS for Windows versi 24. Hasil

Analisis Data Sebelum melakukan penelitian di lapangan, instrument penelitian harus valid dan reliabel. Berikut adalah hasil validasi instrument penelitian ini.

Variabel Bebas

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dan model pembelajaran Konvensional tanpa media. dilaporkan bahwa untuk variabel tersebut tidak ada data yang perlu dikumpulkan, karena variabel bebas dalam penelitian ini berkedudukan sebagai variabel perlakuan, dalam hal ini peneliti hanya melaksanakan pembelajaran berpedoman pada instrumen atau perangkat pembelajaran yang sudah divalidasi ahli (lampiran 3). Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini berupa

"kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya".

Dalam hal ini, digunakan instrument berupa tes yang sebelumnya telah diuji coba dan hasilnya dinyatakan valid dan reliabel (validitas lampiran 4), yang ringkasan hasil uji dapat dipaparkan berikut ini.

Tabel 4.

4Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen

Status

Item

Jumlah Item

Keterangan

Valid

Plagiarism detected: 0.16% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 6 resources!

id: 79

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19,

dan 20.

20 item

Dapat digunakan

Tidak Valid

-

0 item

Dibuang Sumber :

Output SPSSfor Windows versi 24Dari tabel 4.4 di atas terdapat 20 butir soal dinyatakan valid dan tidak ada item yang tidak valid. Sehingga, 20 butir soal valid digunakan untuk penelitian. Tabel 4.5

Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha

N of Items

Keterangan

0,930

20

Reliabel

Sumber :

Output SPSSfor Windows versi 24Dari tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai Alpha 0,930 0,514 r tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel pada kriteria reliabilitas tinggi.Dari hasil penelitian diperoleh nilai kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya yang kemudian dianalisis dengan menggunakan \

uji normalitas, uji homogenitas, Paired Sample t-test danIndependent Samples.Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi yang diteliti normal atau tidak.

Dari hasil pre test dan post test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian di uji normalitasnya dengan menggunakan uji one-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Berikut data hasil uji normalitas.Tabel 4.

6Uji

Plagiarism detected: 0.02% <http://repository.unib.ac.id/8088/1/IV,V,LAMP,II...> + 2 resources!

id: 80

Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Pre test Kelompok EksperimenPost test Kelompok EksperimenPre test Kelompok KontrolPost test Kelompok Kontrol

12

12

12

12

Normal Parameters

a,bMean

49.58

87.92

50.42

65.42

Std. Deviation

3.965
5.418
3.965
3.965

Most Extreme Differences

Absolute

.209
.205
.209
.209

Positive

.209
.205
.209
.209

Negative

-.209
-.154
-.209
-.209

Test Statistic

.209
.205
.209
.209

Asymp. Sig. (2-tailed)

.153
c.176
c.153
c.153
ca.

Plagiarism detected: 0.07% <http://repository.unib.ac.id/8088/1/IV,V,LAMP,II...>

id: 81

Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c

. Lilliefors Significance Correction. Sumber :

Output SPSS for Windows versi 24 Sampel dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang diperoleh α , dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$.

Plagiarism detected: 0.09% <http://repository.unib.ac.id/8088/1/IV,V,LAMP,II...>

id: 82

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed

)pre test kelompok eksperimen sebesar 0,0153 0,05 dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed)post testkelompok eksperimen sebesar 0,176 0,05. Sedangkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed)pre test kelompok kontrol sebesar 0,153 0,05 dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed)post test kelompok kontrol sebesar 0,153 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data - data tersebut berdistribusi normal. Uji Homogenitas Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pada tabel di bawah ini disajikan hasil uji homogenitas menggunakan Levene Statistic dengan SPSS for Windows versi 24 taraf bersignifikan $\alpha = 5\%$. Jika signifikansi yang diperoleh α , maka sampel berasal dari populasi yang homogen. Tabel 4.

7 Uji Homogenitas Pre test Kelompok Eksperimen Kelompok

Levene Statistic

df1

df2

Sig.

Eksperimen

2.339

1

22
.140
Kontrol
.080
1
22
.780

Sumber :

Output SPSS for Windows versi 24 Berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil signifikansi pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 0,140 0,05, sedangkan hasil signifikansi pada kelompok kontrol yaitu sebesar 0,780 0,05, maka data - data tersebut dinyatakan mempunyai varian yang homogen. Setelah mengetahui bahwa populasi berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya adalah melakukan uji t yang hasilnya digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini. Uji t yang digunakan ada dua macam yaitu paired sample t-test untuk menguji hipotesis 1 dan 2, berikutnya independent sample t-test untuk menguji hipotesis 3. Hasil Analisis Data untuk Uji Hipotesis I Untuk menguji hipotesis 1 digunakan analisis Paired Sample t-test dengan output data sebagai berikut. Tabel 4.

8 Hasil Analisis

Paired Sample t-test Kelompok Eksperimen Paired Differences

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.slideshare.net/plummer48/reporting...> + 11 resources!

id: 83

t
Df
Sig. (2-tailed)
Mean
Std. Deviation
Std. Error Mean
95% Confidence Interval of the Difference
Lower
Upper

Pair 1

Pre test - Post test pembelajaran STAD dengan media konkret 38.333

3.257
.940
36.264
40.403
40.775
11
.000

Sumber :

Output SPSS for Windows versi 24 Hasil Analisis Data untuk Uji Hipotesis II Untuk menguji hipotesis 2 digunakan analisis Paired Sample t-test dengan output data sebagai berikut. Tabel 4.

9 Hasil Analisis

Paired Sample t-test Kelompok Kontrol Paired Differences

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.slideshare.net/plummer48/reporting...> + 11 resources!

id: 84

t
Df
Sig. (2-tailed)
Mean
Std. Deviation
Std. Error Mean
95% Confidence Interval of the Difference
Lower
Upper

Pair 1

Pre test - Post test pembelajaran Konvensional tanpa media 15.000

3.693

1.066
12.654
17.346
14.071
11
.000

Sumber :

Output SPSS for Windows versi 24 Hasil Analisis Data untuk Uji Hipotesis III Untuk menguji hipotesis 3 digunakan analisis Independent Samples Test dengan output data sebagai berikut. Tabel 4.

10 Hasil Uji Keunggulan Kelompok Eksperimen dibanding Kelompok Kontrol Model Pembelajaran

N

Mean

Std. Deviation

Std. Error Mean

Kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya

STAD dengan media konkret

12

87.92

5.418

1.564

Konvensional

tanpa media 12

65.42

3.965

1.145

Sumber :

Output SPSS for Windows versi 24 Tabel 4.

11 Hasil Analisis

Independent Sample t-test Levene'

Plagiarism detected: 0.17% <https://www.slideshare.net/plummer48/reporting...> + 12 resources!

id: 85

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

2.339

.140

11.609

22

.000

22.500

1.938

18.481

26.519

Equal variances not assumed

11.609

20.155

.000

22.500

1.938
18.459
26.541

Sumber :

Output SPSS for Windows versi 24 Interpretasi

Hasil Analisis Data Interpretasi Hasil Analisis Data untuk Uji Hipotesis I

Berdasarkan hasil analisis data pada uji hipotesis I, pada tabel 4.

8 hasil analisis Paired Samples t-test kelompok eksperimen, diperoleh hasil t-hitung sebesar 40,775 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 dengan t-tabel 5% dan df 11 diperoleh t-tabel sebesar 1,796. Hal ini berarti t-hitung t-tabel, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon. Interpretasi Hasil Analisis Data untuk Uji Hipotesis II

Berdasarkan hasil analisis data pada uji hipotesis I

I, pada tabel 4.9 hasil analisis Paired Samples t-test kelompok kontrol, diperoleh hasil t-hitung sebesar 14,071 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 dengan t-tabel 5% dan df 11 diperoleh t-tabel sebesar 1,796. Hal ini berarti t-hitung t-tabel, sehingga H₀ ditolak dan H₂ diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Konvensional tanpa media dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon. Interpretasi Hasil Analisis Data untuk Uji Hipotesis III

Berdasarkan hasil analisis data pada uji hipotesis

III, pada tabel 4.11 hasil analisis Independent Samples Test kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol, diperoleh hasil t-hitung 11,609 nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 dengan t-tabel 5% dan df 22 diperoleh t-tabel sebesar 1,717. Hal ini berarti t-hitung t-tabel, sehingga H₀ ditolak dan H₃ diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibandingkan dengan model pembelajaran Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon. Selanjutnya untuk menguji keunggulan kedua model dilakukan dengan membandingkan mean post test antara penggunaan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibanding model pembelajaran Konvensional tanpa media. Berdasarkan tabel 4.10 uji keunggulan kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol, diperoleh mean (rata-rata) kelompok eksperimen 87,92 dibanding mean (rata-rata) kelompok kontrol 65,42. Dari perbandingan rata-rata kedua kelompok terlihat bahwa kelompok eksperimen lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol (KE 87,92 KK 65,42) Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret lebih unggul dibandingkan model pembelajaran Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon. Pengujian Hipotesis Berdasarkan hasil analisis dengan berpedoman pada norma pengujian hipotesis, maka dapat dibuat tabel rangkuman uji hipotesis sebagai berikut. Tabel 4.12

Rangkuman Pengujian Hipotesis 1, 2, 3

No

Variabel

t

hitung df

t

tabel 5% P

Ket

Bebas

Terikat

A

B

C

D

E

F

G

H

1

M

odel pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret Kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya

40,775

11

1,7

96

0,000Sangat signifikan

2

M

odel pembelajaran Konvensional tanpa media Kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya

14,071

11

1,7

96

0,000Sangat signifikan

3

M

odel pembelajaran Student Teams Achievement Divisionsdengan media konkret dibanding Model pembelajaran Konvensional tanpa mediaKemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya

11,609

22

1,717

0,000 Sangat signifikan

Pembahasan

Pengaruh Model Pembelajaran

Student Teams Achievement DivisionsDengan Media Konkret terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sifat-Sifat Cahaya Pada Siswa Kelas IV SDN PengamponBerdasarkan tabel 4.

12 tentang rangkuman uji hipotesis sebagaimana terlihat pada nomor 1, dapat diketahui bahwa th40,775(pada kolom D). Dengan demikian th tt pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 1,796 (pada kolom F). Sehingga th40,775 tt 5%1,796.Sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat ditentukan bahwa jika th tt pada taraf signifikan 5% maka H0 ditolak yang berarti Hipotesis (H1) yang diajukan terbukti benar dan dapat diterima.Hal ini berarti model pembelajaranStudent Teams Achievement Divisionsdengan media konkret dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon.Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaranStudent Teams Achievement Divisionsdengan media konkret ini dikembangkan untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama dalam kelompok, membantu teman kelompok yang memiliki tingkat prestasi sedang dan rendah agar prestasinya bisa lebih meningkat lagi, sedangkan siswa yang memiliki prestasi tinggi dapat mengasah kemampuan yang dimilikinya untuk dapat berguna bagi orang lain. Jika siswa menginginkan kelompok memperoleh hadiah, mereka harus membantu teman sekelompok mereka dalam mempelajari pelajaran.Mereka harus mendorong teman sekelompok untuk melakukan yang terbaik, memperlihatkan norma-norma bahwa belajar itu penting, berharga, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slavin (dalam Pertiwi, 2018:183) menyatakan bahwa, gagasan utama dari metode ini adalah untuk memotivasi siswa agar saling membantu satu sama lain dalam menguasai kompetensi yang diajarkan oleh guru.Model pembelajaran

Student Teams Achievement Divisionsdengan media konkret ini juga dapat menumbuh kembangkan sikap sosial siswa agar tidak hanya mementingkan kepentingan individu dan mengerti bahwa kegiatan diskusi kelompok adalah kegiatan yang memerlukan kerjasama yang kuat dan dikerjakan secara bersama-sama dengan teman kelompok.Dengan model pembelajaran ini, siswa yang belum mengerti materi yang dijelaskan diwajibkan untuk bertanya kepada teman kelompoknya yang telah mengerti dan siswa yang ditanyai wajib untuk memberitahu temannya yang bertanya. Guru wajib memastikan bahwa semua anak dalam kelompok masing-masing telah dapat belajar dengan baik dan memastikan semua anak terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model Student Teams Achievement Divisionsdengan media konkretmembuat pembelajaran jauh lebih menarik dan mudah untuk dipahami, karena dengan bantuan media konkret siswa dapat mempraktekkan secara langsung mengidentifikasi sifat-sifat cahayadan keterkaitannya dengan indera contohnya adalah cahaya merambat lurus contohnya cahayalampu senter dapat menerangi ruangan yang gelap, cahaya dapat dipantulkan contohnya saat kita bercermin, cahaya dapat menembus benda bening contohnya cahayalampu senter dapat menembus kaca yang bening, cahaya dapat dibiaskan contohnya pensil yang dimasukkan ke dalam gelas akan terlihat bengkok dan cahaya dapat diuraikan contohnya terjadinya pelangi, sehingga materi mudah untuk diingat. Hal ini berakibat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya siswa.Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Putu Arik Indah Pertiwi (2018) yang menunjukkan bahwa

Plagiarism detected: 0.04% <https://serupa.id/model-pembelajaran-stad/>

id: 86

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

Student Team Achievement Division (STAD) secara tepat dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas pada muatan pembelajaran Matematika di kelas IIIA SD Negeri 4 Kampung Baru. Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional tanpa Media terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sifat-Sifat Cahaya Pada Siswa Kelas IV SDN Pengampon Berdasarkan tabel 4.

12 tentang rangkuman uji hipotesis sebagaimana terlihat pada nomor 2, dapat diketahui bahwa t_{th} 14,071 (pada kolom D). Dengan demikian t_{tt} pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 1,796 (pada kolom F). Sehingga t_{th} 14,071 t_{tt} 5% 1,796. Sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat ditentukan bahwa jika t_{th} t_{tt} pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak yang berarti Hipotesis (H_2) yang diajukan terbukti benar dan dapat diterima. Hal ini berarti model pembelajaran Konvensional tanpa media dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon. Walaupun model pembelajaran Konvensional dalam pembelajaran cenderung membosankan atau kurang menarik, seperti sikap siswa yang menunjukkan sikap gaduh saat pelajaran berlangsung, cenderung kurang aktif dan kurang menyukai pelajaran kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya. Namun menurut Ujang Srikandi (2003:50) model pembelajaran Konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep yang tujuannya adalah siswa dapat mengetahui sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Dengan demikian siswa masih dapat menerima materi mengidentifikasi sifat-sifat cahaya secara pasif seperti cahaya dapat merambat lurus, cahaya dapat dipantulkan, cahaya dapat menembus benda bening, cahaya dapat dibiarkan dan cahaya dapat diuraikan, walaupun hanya membayangkan saja, tanpa dapat mempraktikkannya secara langsung. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran Konvensional tanpa media terkesan hanya ceramah dan penguasaan atau pemahaman siswa hanya pembelajaran sangat teoritis dan terpatir pada buku. Perbedaan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibandingkan dengan model Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon Berdasarkan tabel 4.

12 tentang rangkuman uji hipotesis sebagaimana terlihat pada nomor 3, dapat diketahui bahwa t_{th} 11,609 (pada kolom D). Dengan demikian t_{tt} pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 1,717 (pada kolom F). Sehingga t_{th} 11,609 t_{tt} 5% 1,717. Sebagaimana telah ditetapkan pada bab III, dapat ditentukan bahwa jika t_{th} t_{tt} pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak yang berarti Hipotesis (H_3) yang diajukan terbukti benar dan dapat diterima. Selanjutnya untuk menguji keunggulan, sebagaimana terlihat pada tabel 4.

10 diketahui pada kolom bahwa mean post test yang diperoleh pada model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibanding model pembelajaran Konvensional tanpa media adalah 87,92: 65,42. Dengan demikian dapat diketahui bahwa mean post test kelompok eksperimen 87,92 mean post test kelompok kontrol 65,42, sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibandingkan dengan model Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon dengan keunggulan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret. Menurut Sanjaya (2011: 68) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division adalah. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah. Mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya, dan menghargai pendapat orang lain

.Selain itu Pujita (2006:18) juga mengungkapkan media konkret mempunyai keunggulan yaitu. Mudah didapat, pada umumnya media konkret dapat ditemui karena merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan. Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda yang nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat

.Dengan demikian model pembelajaran Student Team Achievement Division dengan media konkret dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi di SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang khususnya pada materi mengidentifikasi sifat-sifat cahaya. Dimana yang sebelumnya pembelajaran di SDN Pengampon Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang, pada kenyataannya guru kelas IV masih menggunakan model Konvensional dan tidak menggunakan media saat mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang sejalan dengan tujuan permasalahan penelitian ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut. Model pembelajaran

Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon, dengan nilai t_{th} 40,775 t_{tt} 5% 1,796 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Model pembelajaran

Konvensional tanpa media dapat mempengaruhi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa

kelas IV SDN Pengampon, dengan nilai th 14,071 tt 5% 1,796 maka H0 ditolak dan H2 diterima. Ada perbedaan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibandingkan dengan model Konvensional tanpa media terhadap kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN Pengampon dengan keunggulan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret. Dimana nilai mean post test kelompok eksperimen 87,92 mean post test kelompok kontrol 65,42 dan nilai th 11,609 tt 5% 1,717 maka H0 ditolak dan H3 diterima. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan

pada landasan teori dan kesimpulan pada hasil penelitian ini, penulis akan menyampaikan implikasi yang berguna secara teoritis maupun praktis dalam upaya kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya. Implikasi Teoritis Dari kesimpulan

telah dinyatakan bahwa ditinjau dari penggunaan model pembelajaran terdapat perbedaan kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya siswa yang dikenai model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dibanding model pembelajaran Konvensional tanpa media. Hal ini secara teoritis dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk mengembangkan model pembelajaran pada materi kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya siswa kelas IV pada khususnya dan pokok bahasan yang lain pada umumnya. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian secara teoritis untuk memilih dan mempersiapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran, karakteristik guru dan siswa. Ditinjau dari nilai rata-rata materi mengidentifikasi sifat-sifat cahaya, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret lebih unggul dibanding model pembelajaran Konvensional tanpa media. Sehingga secara teoritis hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk meningkatkan atau mengoptimalkan hasil belajar siswa khususnya kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat cahaya. Dengan demikian secara teoritis untuk meningkatkan atau mengoptimalkan hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa selama proses kegiatan pembelajaran di kelas. Implikasi

Praktis Bagi guru

Berdasarkan

hasil penelitian yang telah disimpulkan, dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret terdapat implikasi praktis bagi guru, antara lain: (1) dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolanya. (2) dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. (3) dapat memperbaiki kinerja guru. (4) memberikan acuan referensi bagi guru-guru di sekolah tersebut. Bagi

siswa Dengan

menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret, adapun implikasi praktis bagi siswa yaitu: (1) dapat memberikan informasi dan pengalaman belajar. (2) motivasi belajar siswa meningkat. (3) meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. (4) meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. (5) hasil belajar siswa meningkat. Saran

-Saran Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan

an diantaranya sebagai berikut. Bagi siswa

Model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dapat meningkatkan keterlibatan siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat saling bekerja sama dalam membantu satu sama lain dalam menguasai kompetensi yang diajarkan oleh guru, selain itu dengan media konkret siswa dapat mempraktekkan secara langsung mengidentifikasi sifat-sifat cahaya sehingga membuat pembelajaran jauh lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Bagi guru

Model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions dengan media konkret dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mendapatkan pemahaman yang baik. Sehingga, setiap mengajar guru diharapkan tidak hanya menggunakan model pembelajaran Konvensional tetapi juga menggunakan model pembelajaran yang beragam tanpa mengesampingkan relevansinya dengan materi yang diajarkan.

[disclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!