

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE STAD BERBANTUAN MEDIA PUZGAN GAMAN
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon Kecamatan Sadang
Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020)

SKRIPSI



Oleh:

Laras Subo Yustitia
16.0305.0039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE STAD BERBANTUAN MEDIA PUZGAN GAMAN
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon Kecamatan Sadang
Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020)

SKRIPSI



Oleh:

Laras Subo Yustitia

16.0305.0039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE STAD BERBANTUAN MEDIA PUZGAN GAMAN
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon Kecamatan Sadang
Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Laras Subo Yustitia

16.0305.0039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD BERBANTUAN MEDIA PUZGAN GAMAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon Kecamatan Sadang
Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Laras Subo Yustitia
16.0305.0039

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si. Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

Magelang, 06 Agustus 2020

Dosen Pembimbing II



Tria Mardiana, M.Pd.
NIDN. 0603039002

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD BERBANTUAN MEDIA PUZGAN GAMAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon Kecamatan Sadang
Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020)

Oleh :

Laras Subo Yustitia

16.0305.0039

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
menyelesaikan studi pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Rabu

Tanggal : 19 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si. Kons. (Ketua/Anggota)
2. Tria Mardiana, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Purwati, MS.,Kons. (Anggota)
4. Dhuta Sukmarani, M.Si. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si. Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Laras Subo Yustitia
NPM : 16.0305.0039
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
STAD Berbantuan Media Puzgan Gaman Terhadap
Hasil Belajar IPA

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri, apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 06 Agustus 2020

Penulis



Laras Subo Yustita

NPM 16.0305.0039

MOTTO

نَحْنُ خَلَقْنَهُمْ وَشَدَدْنَا أَسْرَهُمْ ۚ وَإِذَا شِئْنَا بَدَّلْنَا أَمْثَالَهُمْ تَبْدِيلًا

“Kami telah menciptakan mereka dan menguatkan persendian tubuh mereka.
Tetapi, jika kami menghendaki, kami dapat mengganti dengan yang serupa
mereka”

(QS. *Al-Insan* : 28)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran ilahi
Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku bapak Sugeng Suwarsono dan ibu Esti Jumaliyah yang setia memberikan doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, bimbingan dan motivasi yang selalu tercurahkan untukku.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
STAD BERBANTUAN MEDIA PUZGAN GAMAN TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon Kecamatan Sadang
Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020)

Laras Subo Yustitia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media puzgan gaman terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon, Kecamatan Sadang, Kabupaten Kebumen.

Jenis penelitian ini adalah *Pre-Exsperimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posstest Design*. Sampel yang diambil sebanyak 19 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes pilihan ganda berjumlah 30 soal yang sudah diuji tingkat kevalidannya dan reliabilitasnya. Uji validitas instrumen menggunakan teknik korelasi *product moment* dari *Karl Pearson* dengan bantuan program komputer *IBM SPSS versi 20*. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 20*. Analisis data menggunakan teknik statistik *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 20*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media puzgan gaman berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA sebelum penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman (*pretest*), dengan sesudah perlakuan (*posttest*) menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman, yang dibuktikan dengan nilai probabilitas $0,00 < 0,05$. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman terhadap hasil belajar IPA.

Kata kunci : Model Pembelajaran STAD, Media Puzgan Gaman, Hasil Belajar IPA

**THE INFLUENCE OF STAD TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL AIDED
WITH *PUZGAN GAMAN* MEDIA TOWARDS THE RESULT OF
NATURAL SCIENCE LEARNING**

(A Research on Class V Students of State Elementary School 1 Sadangkulon,
Sadang Sub-District, Kebumen Regency, Academic Year 2019/2020)

Laras Subo Yustitia

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of STAD (Student Team Achievement Division) learning model aided with *puzgan gaman* media towards the result of Natural Science learning on Class V students of State Elementary School 1 Sadangkulon, Sadang Sub-District, Kebumen Regency.

The type of this research is Pre-Experimental Design with One Group Pretest-Posstest Design research design. The samples are taken from 19 students. The data collection method is done by using multiple choice test method totaling 30 questions that has been tested for its validity and reliability. The instrument validity test uses product moment correlation technique from Karl Pearson with the help of IBM SPSS version 20 computer program. Meanwhile, the reliability test uses Alpha Cronbach with the help of IBM SPSS version 20 program. The data analysis uses Paired Sample T-Test statistics technique with the help of IBM SPSS version 20 program.

The result shows that STAD (Student Team Achievement Division) learning model aided with *puzgan gaman* media gives influence on the result of Natural Science learning. It means that there is a significant difference between the result of Natural Science learning before the application of STAD learning aided with *puzgan gaman* media (pretest) and after the treatment (posttest) by using STAD learning model aided with *puzgan gaman* media, as evidenced by the probability value of $0.00 < 0.05$. The result of this study indicates that there is an influence from STAD learning model aided with *puzgan gaman* media on Natural Science learning result.

Keywords: STAD Learning Model, Puzgan Gaman Media, Natural Science Learning Result

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Puzgan Gaman Terhadap Hasil Belajar IPA” (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon Kecamatan Sadang Kabupaten Kebumen). Skripsi ini merupakan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Banyak pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. selaku wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Ari Suryawan, M,Pd. selaku KaProdi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku pembimbing I dan Tria Mardiana, M.Pd. selaku pembimbing II, yang penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.

6. Segenap dosen beserta staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.
7. Sumaryo, S.Pd.SD. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sadangkulon yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon Kecamatan Sadang Kabupaten Kebumen.
8. Kakakku Eko Cahya Pambudi yang telah memberikan dukungan, doa, semangat, dan motivasinya selama ini.
9. Teman-temanku Lucky Arum Wicaksono, Tuti Handayani, Chikmah Fajri, Fajri Rahmawati S, Yuni Nur Anisah, Nur Ayu Rimbang Sari, Sri Hartatik serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang selalu memberikan semangat dan motivasinya selama ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, maka saran dan kritik membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan skripsi ini. Harapan penulis semoga penelitian ini bermanfaat bagi banyak pihak.

Magelang, 06 Agustus 2020

Penulis

Laras Subo Yustitia
NPM. 16.0305.0039

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENEGAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Hasil Belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).....	9
1. Pengertian Hasil Belajar	9
2. Klasifikasi Hasil Belajar.....	10
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	12
B. Model Pembelajaran Kooperatif	16
1. Model Pembelajaran.....	16
2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	17
C. Model Pembelajaran STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>)..	20
1. Pengertian Model Pembelajaran STAD	20

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD	21
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran STAD.....	23
D. Media Pembelajaran Puzgan Gaman.....	24
1. Media Pembelajaran	24
2. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	28
3. Media Puzgan Gaman.....	31
E. Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Puzgan Gaman	34
F. Perbedaan Model STAD dengan STAD Media Puzgan Gaman.....	35
G. Penelitian Relevan.....	37
H. Kerangka Pemikiran.....	38
I. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	42
A. Desain Penelitian.....	42
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	43
C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian	44
D. Subjek Penelitian.....	46
E. Seting Penelitian.....	47
F. Metode Pengumpulan Data	48
G. Instrumen Penelitian.....	48
H. Validitas dan Reliabilitas	50
I. Prosedur Penelitian.....	57
J. Metode Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	62
2. Deskripsi Data Penelitian	73
3. Uji Prasyarat Analisis Data	76
B. Pembahasan.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator Hasil Belajar IPA.....	16
Tabel 2 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif.....	19
Tabel 3 Perbedaan model STAD dengan model STAD media puzgan gaman.....	37
Tabel 4 Desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	43
Tabel 5 Indikator Hasil Belajar IPA.....	45
Tabel 6 Kisi-kisi soal <i>Pretest-Posttest</i>	49
Tabel 7 Hasil Uji Validitas Butir Soal Pilihan Ganda.....	52
Tabel 8 Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda.....	54
Tabel 9 Klasifikasi Daya Pembeda	54
Tabel 10 Hasil Daya Beda.....	55
Tabel 11 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	56
Tabel 12 Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal	56
Tabel 13 Hasil Validasi Dosen.....	63
Tabel 14 Hasil Validasi Guru.....	63
Tabel 15 Nilai Awal (<i>Pre-test</i>) Kelompok Eksperimen.....	65
Tabel 16 Jadwal Penelitian.....	67
Tabel 17 Nilai Akhir (<i>Post-test</i>) Kelompok Eksperimen.....	72
Tabel 18 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	74
Tabel 19 Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 20 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Media Puzgan Gaman (<i>Puzzle</i> Organ Gerak Manusia).....	32
Gambar 2 Alur Kerangka Pemikiran.....	40
Gambar 3 Presentasi Hasil Validasi.....	64
Gambar 4 Grafik Hasil Pengukuran <i>Pretest</i>	66
Gambar 5 Grafik Hasil Pengukuran <i>Posttest</i>	73
Gambar 6 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	88
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	89
Lampiran 3 Surat Ijin Validasi	90
Lampiran 4 Surat Pernyataan Validasi Dosen	91
Lampiran 5 Lembar Validasi Dosen	92
Lampiran 6 Surat Pernyataan Validasi Guru	110
Lampiran 7 Lembar Validasi Guru	111
Lampiran 8 Silabus Pembelajaran.....	129
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	133
Lampiran 10 Materi Ajar	150
Lampiran 11 Lembar Kegiatan Siswa	176
Lampiran 12 Kisi-kisi Instrumen	206
Lampiran 13 Soal <i>Pretest Posttest</i> dan Kunci Jawaban.....	207
Lampiran 14 Hasil Pekerjaan Siswa	214
Lampiran 15 Hasil Validitas Butir Soal	216
Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal	217
Lampiran 17 Hasil Uji Daya Beda	218
Lampiran 18 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	219
Lampiran 19 Daftar Nama Kelas Eksperimen	224
Lampiran 20 Daftar Nilai <i>Pretest</i>	225
Lampiran 21 Daftar Nilai <i>Posstest</i>	226
Lampiran 22 Hasil Uji Normalitas	227
Lampiran 23 Hasil Uji Hipotesis	228
Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian.....	229
Lampiran 25 Lembar Bimbingan Skripsi.....	233

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok bagi seorang anak. Karena dengan pendidikan, potensi pada diri anak, bakat dan keterampilan dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan pada anak dapat diperoleh dari mana saja, seperti lembaga pendidikan baik formal maupun non formal, masyarakat ataupun keluarga. Namun diantara ketiga itu, keluarga sebagai tempat pendidikan pertama bagi anak. Dalam keluarga, orangtua lah yang menjadi guru pertama dan bertanggung jawab dalam perkembangan anak. Orangtua dalam keluarga berfungsi membentuk individu yang memiliki karakter dan sifat ideal dalam menyiapkan anak untuk terjun dan hidup di masyarakat.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dalam hal ini, peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional dapat dicapai dengan upaya menyelenggarakan pendidikan bagi bangsa indonesia.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurikulum pendidikan. Menurut Surahmad dalam Sukiman (2015: 2), bahwa kurikulum adalah suatu program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini didesain untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya, yang biasa dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek sikap atau perilaku. Pada kurikulum 2013 lebih menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (*student center*) serta mewujudkan pendidikan yang berkarakter.

Faktor lain dari keberhasilan pendidikan di Indonesia adalah kesiapan guru dalam mempersiapkan siswa melalui proses pembelajaran. Menurut Rusman (2018: 1), pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni pada penumbuhan aktifitas siswa. Pembelajaran diharapkan mampu mendorong kreativitas dan keaktifan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung dengan kondisi yang menyenangkan. Guru sebagai fasilitator dan unsur pokok penanggung jawab terhadap pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran itu sendiri merupakan proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Beberapa hal yang perlu di perhatikan guru dalam merencanakan proses pembelajaran adalah pemilihan pendekatan, model, metode maupun media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa sehingga akan berpengaruh terhadap keberhasilan dari tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi pra-penelitian di SD Negeri 1 Sadangkulon pada tanggal 11 Oktober 2019 di dapatkan informasi bahwa, penulis menemukan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPA, yaitu kurangnya pemahaman siswa terkait materi organ gerak hewan dan manusia khususnya pada materi organ gerak manusia. Hal ini dibuktikan bahwa, siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru saat proses pembelajaran dikelas. Selain itu, siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas karena belum adanya penerapan model dan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara inovatif dan variatif. Kemudian proses pembelajaran di SD Negeri 1 Sadangkulon juga masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa belum secara maksimal mengembangkan kemampuannya khususnya pada aspek kognitif (pengetahuan).

SD Negeri 1 Sadangkulon merupakan sekolah dasar yang memiliki jumlah siswa keseluruhan sebanyak 148 siswa dengan 83 laki-laki dan 72 perempuan. Siswa pada sekolah ini berasal dari beberapa desa di kecamatan

Sadang dengan latar belakang dan pengetahuan yang berbeda-beda. Seperti yang telah disebutkan diatas bahwa, di SD Negeri 1 Sadangkulon salah satu materi yang sulit untuk di pahami oleh siswa kelas V adalah materi organ gerak hewan dan manusia khususnya pada materi organ gerak manusia. Organ gerak manusia merupakan salah satu materi yang ada di dalam buku tematik kurikulum 2013 kelas V SD tema 1 (IPA). Materi organ gerak manusia dianggap menjadi salah satu materi yang sukar untuk dipahami siswa, dimana menurut guru wali kelas V itu sendiri siswa masih kesulitan dalam memahami, membedakan dan mengetahui bagian-bagian apa saja yang ada pada organ gerak manusia. Saat pembelajaran siswa juga kurang dilibatkan secara aktif sehingga siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran dikelas yang mengakibatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon pada mata pelajaran IPA materi organ gerak manusia masih rendah. Dengan demikian diperlukan media konkret yang menyenangkan untuk mengatasi hal tersebut.

Upaya yang sudah dilakukan oleh pihak sekolah untuk mengatasi berbagai masalah yang ada disekolah khususnya pada siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran tertentu yaitu seperti melakukan pendekatan kepada siswa, pemberian contoh menggunakan gambar sesuai dengan materi pelajaran yg sedang diajarkan, memberikan jam belajar tambahan untuk siswa yang masih memiliki nilai rendah.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin dalam

Fathurrohman (2015: 45), model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe STAD. Model ini sangat mudah untuk diadaptasi, telah digunakan dalam pembelajaran Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Teknik dan digunakan pada tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Model pembelajaran STAD sendiri akan lebih efektif apabila didukung dengan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Maka dalam hal ini peneliti memilih media *puzzle* organ gerak manusia sebagai media konkret yang akan dipadukan dengan model pembelajaran STAD untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sadangkulon. Media ini dirasa tepat untuk mengatasi permasalahan dari siswa, dimana dengan media ini siswa tidak terlalu kesulitan dalam memahami dan mengetahui bagian-bagian apa saja yang ada dalam organ gerak manusia karena dengan bantuan media tersebut siswa dapat menghafal dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar.

Dari uraian-uraian diatas maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Puzgan Gaman Terhadap Hasil Belajar IPA” (Penelitian

pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon, Kecamatan Sadang, Kabupaten Kebumen), judul ini diambil berdasarkan masalah-masalah pembelajaran yang telah ditemukan di kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon, Kecamatan Sadang, Kabupaten Kebumen.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, bahwa permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa terkait materi organ gerak hewan dan manusia khususnya pada materi organ gerak manusia.
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas karena belum adanya penerapan model dan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara inovatif dan variatif.
3. Proses pembelajaran di SD Negeri 1 Sadangkulon masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran.
4. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon pada mata pelajaran IPA materi organ gerak manusia masih rendah.
5. Belum diterapkannya model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti memberikan pembatasan masalah sebagai ruang lingkup dalam penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Kurangnya pemahaman siswa terkait materi organ gerak hewan dan manusia khususnya pada materi organ gerak manusia.
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas karena belum adanya penerapan model dan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara inovatif dan variatif.
3. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon pada mata pelajaran IPA materi organ gerak manusia masih rendah.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang menjadi bahan penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media puzgan gaman terhadap hasil belajar IPA?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah penelitian yang dikemukakan, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media puzgan gaman terhadap hasil belajar IPA.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diharapkan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi keilmuan, memberikan kontribusi dan pengetahuan pembaca serta memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pengajaran IPA terutama dalam hal penggunaan model dan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kepala sekolah

Dapat dijadikan sebagai alternatif kebijakan dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPA terutama pada pemahaman dan penerapan materi organ gerak manusia berkaitan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari

b. Bagi guru

Menjadi masukan yang positif dalam memilih dan menerapkan model, pendekatan, media maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan keilmuan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam bidang pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

1. Pengertian Hasil Belajar

Gregory A. Kimble dalam Karwono (2010: 2), menyebutkan belajar adalah perubahan yang relatif permanen di dalam *behavioral potentiality* (potensi behavioral) sebagai akibat *reinforced practice*. Selanjutnya belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun bertindak (Susanto, 2016: 4). Menurut Bell-Grendler dalam Karwono dan Mularsih (2017: 13), belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan. Adanya perubahan perilaku dengan belajar diharapkan dapat mempengaruhi siswa sehingga siswa mempunyai hasil dari proses belajar tersebut. Hasil dari proses belajar biasa disebut dengan hasil belajar.

Menurut Rusman (2018: 129), hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut juga sejalan dengan Susanto (2016: 5), yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan

yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2011: 23), membagi hasil belajar dalam tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah kognitif.

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2011: 23), ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Tipe hasil pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi pelajaran.

2) Pemahaman

Pemahaman dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu masalah atau pertanyaan.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstrak tersebut berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya.

5) Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen dimana menyatukan unsur-unsur menjadi integritas.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode dan lain-lain.

b. Ranah Afektif

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2011: 23), ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

c. Ranah psikomotorik

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2011: 23), hasil belajar psikomotorik tampak dalam keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotorik merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif. Ranah

psikomotorik berhubungan dengan aktifitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat Bloom (dalam Sudjana, 2011: 23) dan Rusman diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa dan bersifat relatif permanen setelah mengalami aktivitas belajar baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Adanya proses pembelajaran dapat memberikan hasil belajar melalui proses penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap siswa.

Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui pembelajaran. Dalam penelitian ini aspek hasil belajar yang telah diteliti adalah aspek hasil belajar kognitif. Alasan peneliti dalam pengukuran hasil belajar tidak menggunakan aspek afektif dan psikomotorik dikarenakan dalam penelitian aspek hasil belajar afektif dan psikomotorik membutuhkan waktu yang lama dalam pengamatan dan pengumpulan datanya.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Menurut Trianto (2012: 136), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa inggris “*science*”. Kata “*science*” sendiri berasal

dari kata dalam bahasa latin “scientia” yang berarti saya tahu. “scientia” terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *nature science* (ilmu pengetahuan alam). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia (Kartini, 2014: 1). Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

IPA dapat menjadi wahana dan dapat memberikan pengalaman langsung bagi manusia untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Melalui pengalaman langsung manusia akan lebih paham dan mengerti tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan tentang alam dan isinya. Pengalaman langsung yang dimaksud dapat berupa praktikum atau percobaan serta observasi secara langsung dilingkungan sekitar. Sehingga dari beberapa pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPA adalah perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran tentang alam dan seisinya.

b. Tujuan IPA

Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD/MI adalah sebagai berikut (Tursinawati, 2013: 69):

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya. Melalui IPA siswa akan mengetahui banyak tentang alam.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keturunannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar mencakup tentang makhluk hidup dan proses

kehidupan, sifat-sifat dan kegunaan benda, energi dan perubahannya, serta bumi dan alam semesta.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA

Menurut Rusman (2018: 130), Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Setiap siswa mempunyai kemampuan hasil belajar yang berbeda-beda, disisi lain masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar kurang maksimal.

Siswa mengalami beberapa faktor yang berbeda-beda dalam mempengaruhi hasil belajar. Menurut Sudjana (2017: 6) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor luar diri siswa. Faktor dalam diri siswa dipengaruhi oleh lingkungan sekolah yang mampu merubah kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam mendapatkan hasil belajar. Faktor luar diri siswa dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat yang paling dominan dalam pembentukan kemampuan diri siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor keberhasilan siswa yang akan dicapai dipengaruhi oleh

berbagai faktor dan kemampuan yang dimiliki siswa dengan usaha yang optimal dan rasa keingintahuan yang tinggi ketika proses belajar mengajar berlangsung.

d. Indikator hasil belajar IPA

Ada beberapa cara untuk mengukur hasil belajar IPA. Menurut Huda (2015), hasil belajar mencakup bidang intelektual (kognitif), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Tabel 1
Indikator Hasil Belajar IPA

No	Aspek	Kompetensi	Indikator
1	Kognitif	Pengetahuan	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan.
		Pemahaman	Mengidentifikasi, mendefinisikan, mencocokkan, memberi nama.
		Penerapan	Memberi label, melukiskan, menerjemahkan, mengubah, menggeneralisasikan, menguraikan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan.
		Analisis	Mengoprasikan, mengubah, mengatasi.
		Sintesis	Membagi-bagi, membedakan, merancang, merumuskan.
		Evaluasi	Memadukan, dan merencanakan.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah proses, yaitu suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus atau kesinambungan dan dilakukan dengan cara mengaitkan dengan kondisi lingkungan yang sedang belajar (Khan, 2010: 72). Sedangkan menurut Trianto (2010:22), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis

dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pegajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu prosedur belajar siswa yang sistematis dan dilakukan secara berkesinambungan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Dengan ini peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran dalam penelitiannya dan jenis model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran kooperatif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Bahrudin dan Wahyuni dalam Fathurrohman (2015: 44), pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Fathurrohman, 2015: 294-295). Dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan pembelajaran dikelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan

cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin dalam Fathurrohman (2015: 297), mengemukakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain; (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa akan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari definisi yang dikemukakan para ahli diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, terdiri dari siswa dengan prestasi tinggi, sedang dan rendah, perempuan dengan laki-laki dengan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar semua anggota belajar dengan maksimal.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan didalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif (Rusman,

2018: 303-305). Langkah-langkah ini ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 2
Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase – 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topic yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
Fase – 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Fase – 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien
Fase – 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase – 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase – 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2016: 213), ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Model Student Team Achievement Division (STAD)*
- 2) *Model Jigsaw*
- 3) *Investigasi Kelompok (Grup Investigation)*
- 4) *Model Make a Match* (membuat pasangan)
- 5) *Model TGT (Teams Games Tournaments)*

Dari berbagai jenis model pembelajaran kooperatif yang ada, penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif jenis STAD dikarenakan model ini merupakan model pembelajaran yang sederhana dan siswa dapat dengan mudah untuk melakukannya. Pada model ini siswa juga ditekankan pada aktivitas dan interaksinya antara siswa satu dengan lainnya untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran .

C. Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*)

1. Pengertian Model Pembelajaran STAD

Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4 - 5 orang siswa secara heterogen, diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok (Al-Tabany, 2015: 118). Sedangkan menurut Slavin dalam Faturrohman (2015: 53), Inti dari STAD adalah guru menyampaikan suatu materi, sementara para siswa tergabung dalam kelompoknya yang terdiri atas 4 atau 5 orang untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, siswa diberi kuis/tes secara individual. Skor hasil kuis/tes tersebut di samping untuk menentukan skor individu juga digunakan untuk menentukan skor kelompoknya.

Lebih jauh Slavin (dalam Rusman, 2014: 214) memaparkan bahwa: “Gagasan utama di belakang STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru”. 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. Para siswa diberi waktu untuk bekerja sama setelah pelajaran diberikan guru, tetapi tidak saling membantu ketika menjalani kuis, sehingga setiap siswa harus menguasai materi itu (tanggung jawab perseorangan). Para siswa mungkin bekerja berpasangan dan bertukar jawaban, mendiskusikan ketidaksamaan, dan saling membantu satu sama lain, mereka bisa mendiskusikan pendekatan-pendekatan untuk memecahkan masalah itu, atau mereka bisa saling memberikan pertanyaan tentang isi dari materi yang mereka pelajari itu. Mereka mengajari teman sekelompok dan menaksir kelebihan dan kekurangan mereka untuk membantu agar bisa berhasil menjalani tes.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif model STAD, menurut Rusman (2018: 306-308), yaitu :

a. Menyampaikan Tujuan dan Motivasi

Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

b. Pembagian Kelompok

Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4 - 5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender atau jenis kelamin, rasa tau etnik.

c. Presentasi dari Guru

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Di dalam proses pembelajaran guru dibantu oleh media, demonstrasi, pertanyaan atau masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dijelaskan juga tentang ketrampilan dan kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan erta cara-cara mengerjakanya.

d. Kegiatan Belajar dalam Tim (Kerja Tim)

Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri terpenting dari STAD.

e. Kuis (Evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penelitian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kursi secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Guru menetapkan skor batas penguasaan untuk setiap soal, misalnya 60,75,84, dan seterusnya sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

f. Penghargaan prestasi tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0 - 100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor individu
- 2) Menghitung skor kelompok
- 3) Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran STAD

Menurut Setiani & Priansa (2015: 260), kelebihan model pembelajaran STAD adalah sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.

- b. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- c. Aktif berperan sebagai sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Menurut Setiani & Priansa (2015: 260), kekurangan model pembelajaran STAD adalah sebagai berikut:

- a. Membutuhkan waktu yang lebih lama bagi Siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum
- b. Membutuhkan waktu yang lebih lama bagi guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif
- c. Menuntut sifat tertentu dari Siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

D. Media Pembelajaran Puzgan Gaman

1. Media Pembelajaran

- a. Pengertian media pembelajaran

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2018: 214). Media adalah salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran

merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran (Rusman, 2018: 214). Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Arsyad (2010: 2), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, film, *slide*, gambar bingkai, foto televisi, dan computer. Sehingga media juga sebagai alat bantu yang menyenangkan bagi siswa sebagai sarana dalam belajar.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 59), media pembelajaran adalah segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak menjadi verbalisme. Media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran. Berbeda dengan saat ini, kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, stimulus, pengembengan aspek intelektual, maupun emosional siswa.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran dari para ahli yang telah dijabarkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan yang dijadikan perantara oleh guru

sebagai alat bantu belajar mengajar untuk mempermudah siswa dalam memperoleh informasi secara tepat dalam proses belajar mengajar.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2013: 211), media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Salah satu klasifikasi media pembelajaran adalah dari segi sifatnya, berikut klasifikasinya:

1) Media auditif

Media yang dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

2) Media visual

Media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

3) Media audiovisual

Media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Dalam penelitian ini jenis media yang digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitiannya yaitu jenis media visual berbentuk *puzzle* organ gerak manusia. *Puzzle* ini digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengetahui berbagai macam organ gerak yang terdapat pada tubuh manusia.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Suprihatiningrum (2016: 321), media pembelajaran juga memiliki manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas proses pembelajaran
- 2) Meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa
- 3) Meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 4) Meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa
- 5) Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 6) Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 7) Mengubah peran guru kearah lebih positif dan produktif
- 8) Mengkonkretkan materi yang abstrak

(Rusman, 2018: 218), juga mengungkapkan beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas tentang manfaat media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mampu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Media Puzgan Gaman (*Puzzle Organ Gerak manusia*).

2. Media Pembelajaran *Puzzle*

Bermain merupakan hal yang sangat penting dalam dunia anak-anak karena, karena dengan bermain dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi aktivitas yang menyenangkan dan terjadi secara terus menerus dalam kehidupan serta mempunyai manfaat untuk

perkembangan anak secara umum dan juga dapat membantu anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dari semua jenis permainan yang ada, ada beberapa permainan yang memberikan manfaat edukatif bagi anak-anak. Salah satu permainan edukatif tersebut adalah permainan *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan mainan yang biasanya berbentuk papan yang bisa untuk dibongkar pasang. *Puzzle* merupakan salah satu permainan edukasi untuk anak-anak. *Puzzle* menurut Suciaty (2010: 78), menjelaskan bahwa permainan *Puzzle* bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. *Puzzle* dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain. Dapat dikatakan bahwa *Puzzle* merupakan media yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa melalui mencari potongan atau bagian dan menyusunnya sesuai ketentuan. Media *puzzle* yang baik buat siswa adalah yang dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Permainan *puzzle* juga salah satu permainan yang disukai anak, dan mempunyai manfaat yaitu sebagai berikut (Umam, 2016:45):

- a. Meningkatkan ketrampilan kognitif, ketrampilan ini berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui permainan *puzzle* siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

- b. Meningkatkan ketrampilan motorik halus, ketrampilan ini berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya supaya *puzzle* tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.
- c. Meningkatkan kecerdasan visual spasial, kecerdasan visual spasial berkaitan dengan kemampuan siswa merangkai potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Pada tahap awal siswa mencoba menyusun gambar dengan memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Melalui sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial dengan cara mencoba menyesuaikan warna atau gambar yang terdapat pada *puzzle*.
- d. Memperluas pengetahuan, penggunaan media ini dapat merangsang anak untuk belajar banyak hal, bentuk ataupun aspek yang terdapat dalam *puzzle* tersebut. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini diharapkan dapat memancing siswa agar berfikir secara luas dari berbagai sudut pandang.
- e. Membangun karakter baik penggunaan media ini akan melatih kesabaran, kegigihan dan ketelatenan. Hal ini dapat dilihat ketika siswa merangkai *puzzle*, dimana permainan *puzzle* sendiri memerlukan waktu yang cukup lama serta membutuhkan ketelitian.

Tujuan permainan *puzzle* menurut Nisak (2011: 110), permainan *puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.
- b. Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
- c. Menumbuhkan rasa solidaritas sesama.
- d. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- e. Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
- f. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
- g. Menghibur para siswa di dalam kelas.

3. Media Puzgan Gaman

Media puzgan gaman (*puzzle* organ gerak manusia) ini merupakan media sederhana hasil pengembangan dari materi organ gerak manusia untuk mempermudah siswa dalam memahami materi organ gerak manusia, karena sebelumnya saat menyampaikan materi dikelas guru hanya menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi dan menggunakan gambar yang ada di buku tema. Media ini sama seperti *puzzle* pada umumnya, yang membedakan hanya komponen-komponen pendukung *puzzle* seperti terdapat kartu fungsi yang didalamnya berisi fungsi-fungsi dari bagian organ gerak manusia. *Puzzle* berbentuk papan dilengkapi dengan gambar organ gerak manusia yang diberi informasi berupa nama-nama dari bagian organ gerak manusia.



Gambar 1
Media Puzgan Gaman (*Puzzle Organ Gerak Manusia*)

Media *puzzle* ini bisa digunakan secara individu maupun secara berkelompok yang tentunya akan menambah daya tarik tersendiri, sehingga siswa tidak akan merasa bahwa belajar organ gerak manusia itu sulit. Pengembangan media pembelajaran ini berawal dari kesulitan siswa dalam memahami, membedakan dan mengetahui bagian-bagian apa saja yang ada dalam materi organ gerak manusia. Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa, sehingga dengan adanya media pembelajaran *puzzle* organ gerak manusia ini diharapkan akan memudahkan siswa dalam memahami organ gerak manusia dengan benar, cepat dan menyenangkan. Adapun cara-cara penggunaan media puzgan gaman sebagai berikut:

- a. Pertama guru menyampaikan/memberikan tujuan dan motivasi kepada siswa.

- b. Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- c. Setelah siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing kemudian guru memberikan penjelasan terkait dengan materi pembelajaran dan penggunaan media puzgan gaman serta pengisian lembar kerja
- d. Setelah semua siswa paham cara memainkan media puzgan gaman kemudian, siswa diberi tugas untuk berdiskusi kelompok dan mengerjakan LKS sebagai pedoman atau bahan latihan sambil memainkan media puzgan gaman.
- e. Media puzgan gaman dimainkan secara berkelompok, siswa bekerjasama dalam memasang *puzzle* organ gerak manusia dengan benar.
- f. Apabila tugas yang telah diberikan sudah selesai dikerjakan, maka masing-masing kelompok akan mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas.
- g. Untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar menggunakan bantuan media puzgan gaman, guru memberikan kuis untuk dikerjakan secara mandiri.
- h. Terakhir guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai terbaik.

E. Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Puzgan Gaman

Model pembelajaran STAD dengan media puzgan gaman merupakan suatu permainan anak yang didesain semenarik mungkin yang berhubungan dengan pembelajaran IPA. Model pembelajaran STAD itu sendiri merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tujuan pembelajaran. Sedangkan media *puzzle* secara umum merupakan mainan yang biasanya terbuat dari papan berukuran kecil sampai besar yang bisa untuk dibongkar pasang.

Media puzgan gaman merupakan sebuah permainan edukatif yang digunakan sebagai alat untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa. Media ini merupakan sebuah permainan berupa *puzzle* bergambar rangka manusia yang dilengkapi dengan kartu-kartu pengetahuan yang didesain untuk dapat digunakan sebagai permainan sekaligus sebagai pembelajaran. Permainan ini dapat digunakan dengan cara berkelompok karena dengan berkelompok maka siswa akan saling bekerja sama satu sama lain.

Permainan tersebut digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran IPA yaitu pada materi organ gerak manusia. Materi organ gerak manusia merupakan salah satu materi yang terdapat dalam buku Tematik Kurikulum 2013 Tema 1 (organ gerak hewan dan manusia). Pada materi ini peneliti hanya mengambil bagian organ gerak manusia karena pada materi

organ gerak manusia siswa masih kesulitan dalam memahami, membedakan dan mengetahui bagian-bagian apa saja yang ada pada organ gerak manusia seperti tulang dan otot. Tulang dan otot inilah yang bisa menggerakkan tangan dan kaki makhluk hidup (manusia). Tangan dan otot merupakan alat gerak. Alat-alat gerak yang digunakan pada manusia ada dua macam yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Kedua alat gerak ini akan bekerja sama dalam melakukan pergerakan sehingga membentuk suatu sistem yang disebut sistem gerak/organ gerak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media puzgan gaman ini adalah media pembelajaran bersifat permainan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pembelajaran IPA serta menuntut siswa untuk terjun langsung dalam permainan yang diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Perbedaan Model Pembelajaran STAD dengan STAD Berbantuan

Media Puzgan Gaman

Seperti yang telah di paparkan sebelumnya bahwa model pembelajaran STAD lebih menekankan pada aktivitas dan interaksi antara siswa dengan siswa lain untuk saling memotivasi dan membantu dalam memahami suatu materi pelajaran. Sehingga peneliti mencoba menggabungkan pembelajaran STAD ini dengan media yang nyata, yaitu puzgan gaman (*puzzle* organ gerak manusia) dimana media ini sebagai media nyata yang digunakan siswa dalam mempelajari materi organ gerak manusia.

Permainan *puzzle* juga merupakan permainan yang menyenangkan untuk anak-anak sehingga anak akan tertarik dan senang saat menggunakannya sebagai media pembelajaran. Pembelajaran STAD dengan media puzgan gaman yang digunakan diharapkan mampu membuat siswa mempunyai gambaran yang konkret dalam mempelajari organ gerak manusia.

Permainan *puzzle* juga merupakan permainan yang menyenangkan untuk anak-anak pada umumnya sehingga siswa akan tertarik dan senang saat menggunakannya sebagai media pembelajaran. *Puzzle* dapat digunakan sebagai media sekaligus permainan yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Perpaduan model dan media tersebut sangat tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Karena model dan media tersebut dapat digunakan untuk berdiskusi kelompok maupun individu. Pembelajaran STAD dengan media puzgan gaman yang digunakan diharapkan mampu membuat siswa mempunyai gambaran yang konkret dalam mempelajari organ gerak manusia. Dimana siswa dapat melakukan permainan media puzgan gaman sambil mengamati dan memahami materi yang terdapat dipermainan. Berikut merupakan perbedaan penggunaan model pembelajaran STAD dengan STAD berbantuan media puzgan gaman.

Tabel 3
Perbedaan model pembelajaran STAD dengan model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman

Model Pembelajaran STAD	Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Puzgan Gaman	
	Kegiatan Siswa	
1. Penyampaian tujuan dan motivasi	1.	Persiapan a. Siswa bersama guru berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. b. Siswa berlomba menjawab pertanyaan yang diberikan guru 2. Penyampaian tujuan dan motivasi a. Siswa mendengarkan penjelasan guru untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran b. Siswa siap untuk memulai pembelajaran. c. Siswa diberikan motivasi untuk menumbuhkan semangat belajar.
2. Pembagian kelompok	2.	Pembagian kelompok a. Siswa membentuk kelompok secara bersama-sama yang terdiri dari 4-5 orang.
3. Presentasi dari guru	3.	Presentasi dari guru a. Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait materi pembelajaran dan cara penggunaan media puzgan gaman serta pengisian lembar kerja dengan tenang
4. Kegiatan belajar dalam tim	4.	Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim) menggunakan media puzgan gaman a. Siswa diberi tugas untuk berdiskusi kelompok dan mengerjakan LKS sebagai bahan latihan sambil memainkan media puzgan gaman. b. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan dan bantuan jika siswa mengalami kesulitan. c. Siswa yang belum paham bertanya kepada guru dan siswa yang sudah paham bisa menjelaskan kepada siswa lain didalam kelompoknya. d. Siswa mempresentasikan hasil diskusi bersama anggota kelompoknya.
4. Kuis (evaluasi)	5.	Kuis (evaluasi) a. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru secara mandiri b. Siswa bersama guru mengevaluasi hasil belajar melalui sesi tanya jawab tentang materi dan media puzgan gaman yang telah dilakukan.
6. Penghargaan prestasi tim	6.	Penghargaan prestasi tim a. Siswa bersama guru menyimpulkan dan merefleksi hasil kerja kelompok b. Kelompok atau siswa yang mendapatkan nilai terbaik maju kedepan kelas untuk menerima penghargaan dari guru

G. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Wiriya Suwandi dan Dewa Nyoman Sudana (2019) dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA ”. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan nilai rata-rata di setiap akhir siklus kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SD Negeri 4 Kaliuntu Kota Singaraja Kabupaten Buleleng. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I ke siklus II, yaitu pada siklus I nilai rata-rata kelas adalah 72,63 yang ada pada kategori cukup baik, dengan presentase ketuntasan belajar 60,52%. Sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata kelas adalah 80,65% yang berada pada kategori baik dengan presentase ketuntasan belajar 89,47%.

Penelitian yang dilakukan oleh Insar Domopoli (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Pembelajaran Komik IPA Terpadu Terhadap Peningkatan Hasil belajar Siswa”. Data ini dinalisis dengan menggunakan analisis parametrik dengan uji *independent sample t test* pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil KKM, siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadu media pembelajaran komik IPA terpadu lebih besar ketuntasan hasil belajarnya yaitu sebesar 79,31 % dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD tanpa menggunakan media pembelajaran komik IPA terpadu yang hanya mencapai 31,03 %.

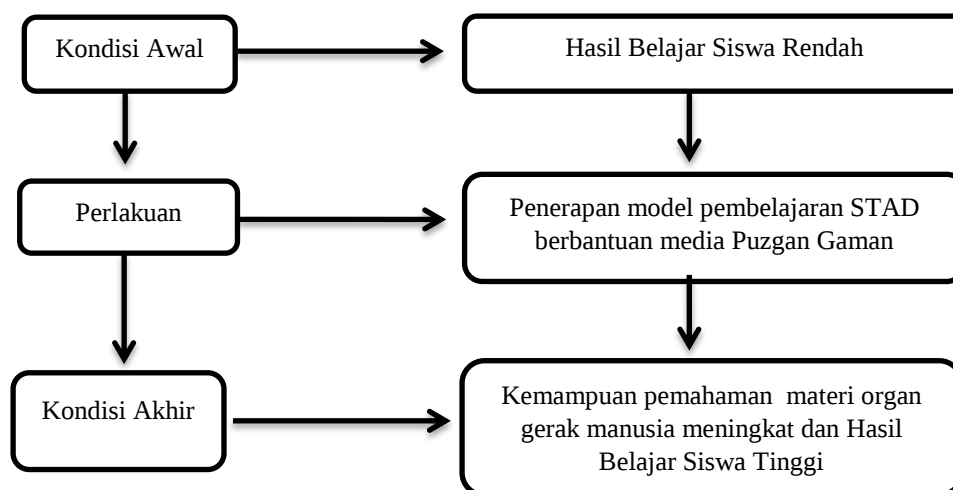
H. Kerangka Pemikiran

Guru merupakan peran penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat dikembangkan oleh guru-guru

yang seharusnya mampu lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar dikelas. Untuk mencapai pembelajaran yang maksimal, penggunaan model dan media pembelajaran merupakan hal yang wajib untuk digunakan guna memperjelas materi yang akan diajarkan. Model dan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dan dapat menjadi penjelas materi. Apabila penggunaan model dan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal maka pembelajaran dikelas menjadi pasif dan monoton yang menyebabkan siswa menjadi kesulitan dan kurang tertarik untuk menerima materi. Hal tersebut juga akan berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar siswa.

Kondisi awal siswa di SD Negeri 1 Sadangkulon pada mata pelajaran Tematik Kurikulum 2013 Tema 1 organ gerak hewan dan manusia (IPA) terdapat beberapa permasalahan antara lain yaitu belum adanya penerapan model dan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara inovatif dan variatif sehingga minat belajar siswa rendah hal tersebut berakibat pada hasil belajar IPA siswa juga rendah sehingga perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Pemecahan dari permasalahan diatas, penulis melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman. Diharapkan dengan dilakukannya treatment/perlakuan dapat berpengaruh positif dari penererapan model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon.

Kondisi akhir siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon dalam pembelajaran semakin aktif. Penggunaan model pembelajaran STAD dan media puzgan gaman sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru kelas sehingga akan menimbulkan ketertarikan siswa yang membuat siswa menjadi antusias saat proses pembelajaran. Suasana pembelajaran dikelas juga menjadi lebih menyenangkan dan tingkat pemahaman siswa pada materi organ gerak manusia diharapkan akan meningkat sehingga berbanding lurus dengan hasil belajar siswa yang juga tinggi. Adapun alur kerangka pemikiran penelitian ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 2
Alur Kerangka Pemikiran

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono,

2016: 96). Menurut Jakni (2016: 42), menjelaskan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan, yang masih memerlukan suatu pembuktian dengan data-data dan fakta-fakta lapangan serta berlaku apabila sudah diuji kebenarannya.

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir diatas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian berupa model pembelajaran STAD berbantuan media puzzle gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015: 17). Desain penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-Exsperimantal Design*. *Pre-Exsperimantal Design* digunakan karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2015: 114).

Sedangkan model penelitian *Pre-Exsperimantal Design* yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini berbeda dari *One-Shot Case Study* yang tidak ada *pretest*, maka pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media puzgan gaman terhadap hasil belajar IPA. Desain penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 4
Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

X = Pemberian perlakuan (*treathment*)

O_2 = Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*posttest*)

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan 1 kelas dengan jumlah 19 siswa. Kelas tersebut yaitu kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon. Siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon digunakan sebagai kelompok eksperimen karena dasar masalah pada penelitian ini bersumber dari kelas tersebut. Pada penelitian ini, tahap awal kelompok eksperimen diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa diawal. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan serta diakhiri dengan pemberian tes akhir (*posttest*). Perlakuan/treatment yang diberikan kepada kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media puzzle gambar.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 61). Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independen*), merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman.
2. Variabel Terikat (*Dependen*), merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA pada materi organ gerak manusia.

C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi Operasional Variabel Penelitian merupakan suatu bagian yang mendefinisikan sebuah konsep ataupun variabel agar dapat diukur dengan cara melihat indikator penelitian yang digunakan penrliti terhadap dua variabel. Melihat dari pertanyaan diatas, dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Puzgan Gaman

Pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4 - 5 orang siswa secara teterogen, diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran STAD adalah tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana model ini menekankan pada aktivitas dan interaksi antara siswa dengan siswa lain untuk saling memotivasi dan membantu dalam memahami suatu materi pelajaran. Metode ini

dipadukan dengan media puzgan gaman yang berbentuk puzzle organ gerak manusia. Media puzgan gaman ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok. Media ini dapat mempermudah siswa dalam mengetahui dan memahami organ gerak manusia sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan dapat menjalin kerjasama dengan kelompoknya.

2. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Adanya proses pembelajaran dapat memberikan hasil belajar melalui proses penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap siswa.

Hasil belajar IPA merupakan perubahan perilaku yang berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran tentang alam dan seisinya.

Tabel 5
Indikator Hasil Belajar IPA

No	Aspek	Kompetensi	Indikator
1	Kognitif	Pengetahuan	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan.
		Pemahaman	Mengidentifikasi, mendefinisikan, mencocokkan, memberi nama.
		Penerapan	Memberi label, melukiskan, menerjemahkan, mengubah,
		Analisis	menggeneralisasikan, menguraikan,
		Sintesis	menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan.
		Evaluasi	Mengoprasikan, mengubah,

No	Aspek	Kompetensi	Indikator
			mengatasi. Membagi-bagi, membedakan, merancang, merumuskan. Memadukan, dan merencanakan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 117), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Jakni (2016: 76), populasi adalah sekelompok manusia, binatang, benda atau keadaan dengan kriteria tertentu yang ditetapkan peneliti sebagai subjek penelitian dan sumber daya yang diperlukan untuk memberikan suatu jawaban dan kesimpulan akhir dari suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon Sadang Kabupaten Kebumen yang berjumlah 19 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 118), Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan populasi yang didapat, maka pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon berjumlah 19 siswa dengan 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

3. Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* menurut Jakni (2016: 79), merupakan teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan adalah *Non-probability Sampling*. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik “*sampling* jenuh”. Menurut Jakni (2016: 88), *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon.

E. Seting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Sadangkulon yang berlokasi di Kecamatan Sadang, Kabupaten Kebumen. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu dengan pertimbangan kemampuan siswa dalam memahami, membedakan dan mengetahui bagian-bagian apa saja yang ada dalam organ gerak manusia yang masih rendah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang dilalui yaitu pengajuan judul hingga penyusunan proposal. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2020.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan (Jakni, 2016: 89). Setiap penelitian memiliki cara atau teknik berbeda dalam mengumpulkan suatu data. Setiap teknik pengumpulan data akan menghasilkan data yang berbeda pula. Oleh karena itu, diperlukan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang lebih lengkap. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan kognitif siswa sebelum atau setelah proses pembelajaran berlangsung (Jakni, 2016: 98).

Pada penelitian kali ini menggunakan bentuk tes pilihan ganda. Tes pada penelitian kali ini diguakan untuk mengukur hasil belajar siswa khususnya pada aspek kognitif. Tes diberikan kepada siswa diawal sebelum perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan. Soal yang diberikan terkait dengan materi organ gerak manusia. Jumlah soal yang digunakan dalam penelitian adalah 30 soal.

G. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes (*pretest dan posttes*). Tes dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terkait dengan mata pelajaran IPA. Soal tes yang

digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah serangkaian pertanyaan/latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan seseorang. Pedoman tes yang disusun digunakan untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon pada materi organ gerak manusia. Soal tes berupa pilihan ganda mengenai organ gerak manusia.

Tabel 6
Kisi-kisi soal *Pretest-Posttest*

Kompetensi Dasar	Indikator	Definisi Kognitif	Butir Soal
3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	3.1.1 Memahami alat gerak pada manusia	C1	1, 2, 9, 10
	3.1.2 Mengidentifikasi alat gerak dan fungsinya pada manusia.	C1	3, 11, 12, 29
	3.1.1 Menjelaskan aktivitas yang memanfaatkan kerja dari organ gerak manusia dalam kehidupan sehari-hari.	C2	4, 13, 14, 25
	3.1.2 Menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia.	C3	5, 15,
	3.1.3 Menjelaskan cara memelihara kesehatan alat gerak manusia dan akibat jika tidak merawat organ gerak manusia.	C2	6, 16, 17, 20, 26, 27
	3.1.1 Mengetahui otot-otot pada manusia	C1	7, 18, 19
	3.1.2 Menyebutkan macam-macam gerak otot manusia.	C1	8
4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan	4.1.1 Menentukan berbagai jenis organ gerak dan otot manusia melalui sebuah gambar	C3	21, 22, 23, 24, 28, 30
JUMLAH			30 Soal

Keterangan :

C1 : Tingkat Kognitif ingatan/pengetahuan

C2 : Tingkat kognitif pemahaman

C3 : Tingkat kognitif aplikasi/penerapan

H. Validitas dan Reliabilitas

Pada suatu proses pengumpulan data tertentu menggunakan instrumen untuk mendapatkan data yang diharapkan. Instrumen yang digunakan tentu harus valid dan *reliable* sehingga dapat digunakan sebagai alat pengukuran. Pengumpulan data dengan lembar pengamatan dan soal tes (*Pretest* dan *posttest*) kepada siswa, namun sebaiknya instrumen tersebut di uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Penjelasan mengenai validitas dan reliabilitas dalam penelitian akan dibahas sebagai berikut:

1. Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2016: 363). Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan valid untuk digunakan sebagai alat ukur dalam suatu penelitian. Validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua validitas yaitu sebagai berikut :

a. Validasi Ahli

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi dilakukan pada perangkat pembelajaran seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, kisi-kisi materi ajar, materi ajar, LKS, kisi-kisi penilaian, penilaian, soal *pretest* dan *posttest*, dan

media pembelajaran. Validator dalam uji validasi ahli yaitu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan guru kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon.

b. Validitas Tes

Validitas instrument menunjukkan instrumen yang valid berarti mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2010: 211). Subjek yang digunakan untuk melakukan uji coba yaitu siswa di SD Negeri 1 Kedunggong Kecamatan Sadang Kabupaten Kebumen. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan uji validitas soal yaitu 2 x 45 menit dalam satu kali pertemuan. Validitas yang dilakukan di SD Negeri 1 Kedunggong dengan jumlah siswa kelas V sebanyak 25 siswa.

Data yang diperoleh akan digunakan oleh peneliti untuk pengujian validitas instrumen. Pengujian validitas instrument dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dari *Karl Pearson* dengan bantuan program komputer *IBM SPSS versi 20*. Berdasarkan pada kriteria pengambilan keputusan, soal dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka instrumen dinyatakan valid, sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka instrumen dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 7
Hasil Uji Validitas Butir Soal Pilihan Ganda

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,459	0,413	Valid
2.	0,726	0,413	Valid
3.	0,123	0,413	Tidak Valid
4.	0,535	0,413	Valid
5.	0,168	0,413	Tidak Valid
6.	0,599	0,413	Valid
7.	0,515	0,413	Valid
8.	-0,156	0,413	Tidak Valid
9.	0,470	0,413	Valid
10.	0,098	0,413	Tidak Valid
11.	0,081	0,413	Tidak Valid
12.	0,501	0,413	Valid
13.	0,345	0,413	Tidak Valid
14.	0,587	0,413	Valid
15.	-0,095	0,413	Tidak Valid
16.	0,115	0,413	Tidak Valid
17.	0,538	0,413	Valid
18.	0,522	0,413	Valid
19.	0,441	0,413	Valid
20.	0,672	0,413	Valid
21.	-0,439	0,413	Tidak Valid
22.	0,652	0,413	Valid
23.	0,555	0,413	Valid
24.	0,636	0,413	Valid
25.	0,123	0,413	Tidak Valid
26.	0,431	0,413	Valid
27.	0,578	0,413	Valid
28.	0,612	0,413	Valid
29.	0,313	0,413	Tidak Valid
30.	0,449	0,413	Valid
31.	0,070	0,413	Tidak Valid
32.	0,686	0,413	Valid
33.	0,570	0,413	Valid
34.	0,598	0,413	Valid
35.	0,448	0,413	Valid
36.	0,623	0,413	Valid
37.	0,558	0,413	Valid
38.	0,599	0,413	Valid
39.	0,104	0,413	Tidak Valid
40.	0,076	0,413	Tidak Valid

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
41.	0,501	0,413	Valid
42.	0,291	0,413	Tidak Valid
43.	0,610	0,413	Valid
44.	0,574	0,413	Valid
45.	0,522	0,413	Valid

Berdasarkan tabel 6 validasi butir soal tersebut menunjukkan tidak seluruh butir soal dikatakan valid. Dari 45 subjek uji coba dengan jumlah responden 25 dengan nilai r_{tabel} 0,413 dan taraf signifikan 5% diperoleh 30 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, sehingga soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan untuk penelitian.

2. Reliabilitas

Reliabilitas diartikan sebagai keajegan (*contistency*) hasil dari instrument tersebut (Jakni, 2016: 153). Ini berarti, suatu instrument dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0,05 atau 5% dengan membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti tidak reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ tidak reliabel. Uji reliabilitas dalam penelitian menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 20*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen yaitu apabila koefisien reliabelnya $\geq 0,70$, maka cukup tinggi untuk suatu penelitian dasar (Sugiyono, 2015: 198).

Tabel 8
Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda

Cronbach's Alpha	N of items	Keterangan
0,929	30	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 7 hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,413 dan N sejumlah 45 pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai pada alpha sebesar 0,929 termasuk dalam kriteria “sangat tinggi”. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

3. Uji Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh (Arikunto, 2013: 177). Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS versi 20*.

Tabel 9
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30 - 0,39	Soal cukup baik
0,20 - 0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut:

Tabel 10
Hasil Daya Beda

Nomor Soal	r_{hitung}	Keterangan
1.	0,440	Soal sangat baik
2.	0,624	Soal sangat baik
3.	0,553	Soal sangat baik
4.	0,615	Soal sangat baik
5.	0,452	Soal sangat baik
6.	0,433	Soal sangat baik
7.	0,318	Soal cukup baik
8.	0,577	Soal sangat baik
9.	0,506	Soal sangat baik
10.	0,460	Soal sangat baik
11.	0,435	Soal sangat baik
12.	0,642	Soal sangat baik
13.	0,650	Soal sangat baik
14.	0,592	Soal sangat baik
15.	0,615	Soal sangat baik
16.	0,347	Soal sangat baik
17.	0,592	Soal sangat baik
18.	0,640	Soal sangat baik
19.	0,471	Soal sangat baik
20.	0,566	Soal sangat baik
21.	0,566	Soal sangat baik
22.	0,594	Soal sangat baik
23.	0,452	Soal sangat baik
24.	0,601	Soal sangat baik
25.	0,641	Soal sangat baik
26.	0,533	Soal sangat baik
27.	0,507	Soal sangat baik
28.	0,594	Soal sangat baik
29.	0,592	Soal sangat baik
30.	0,563	Soal sangat baik

Tabel 9 menunjukkan hasil daya pembeda butir soal valid, hasil yang diperoleh untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 0 soal buruk, 0 soal perlu pembahasan, 1 soal cukup baik , dan 29 soal sangat baik dengan jumlah soal 30.

4. Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal dalam menjaring banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013: 176). Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS versi 20*.

Tabel 11
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,700$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

(Arikunto, 2012: 225)

Tabel 10 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 12
Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Nomor Soal	r_{hitung}	Keterangan
1.	0,68	Sedang
2.	0,84	Mudah
3.	0,72	Mudah
4.	0,76	Mudah
5.	0,68	Sedang
6.	0,80	Mudah
7.	0,76	Mudah
8.	0,80	Mudah

Nomor Soal	r_{hitung}	Keterangan
9.	0,76	Mudah
10.	0,48	Sedang
11.	0,84	Mudah
12.	0,76	Mudah
13.	0,80	Mudah
14.	0,84	Mudah
15.	0,76	Mudah
16.	0,56	Sedang
17.	0,88	Mudah
18.	0,84	Mudah
19.	0,48	Sedang
20.	0,72	Mudah
21.	0,72	Mudah
22.	0,64	Sedang
23.	0,68	Sedang
24.	0,76	Mudah
25.	0,92	Mudah
26.	0,76	Mudah
27.	0,60	Sedang
28.	0,56	Sedang
29.	0,80	Mudah
30.	0,80	Mudah

Tabel 11 menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid, sedangkan hasil keseluruhan didapat soal dengan kategori mudah sebanyak 21 soal dan sisanya merupakan soal dengan kategori sedang yaitu sebanyak 9 soal.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan selama penelitian. Penelitian ini terdiri dari beberapa langkah yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Penelitian

a. Mengajukan permohonan ijin penelitian

Mengajukan permohonan ijin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian dan berkomunikasi dengan guru kelas dengan tujuan untuk mengenal siswa dan mengetahui kondisi sekolah.

b. Penentuan sampel penelitian

Pada penelitian kali ini sampel yang digunakan merupakan siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon

c. Persiapan perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini meliputi RPP, LKS, media pembelajaran, bahan ajar. Rencana pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat oleh peneliti menggunakan kurikulum 2013. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* yang disesuaikan dengan materi yang akan disajikan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Persiapan instrument penelitian

Instrument penelitian yang disiapkan adalah lembar soal tes untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam memahami bagian-bagian yang terdapat pada organ gerak manusia. Soal tes yang digunakan berupa butir-butir soal pilihan ganda yang berjumlah 30 soal yang sebelumnya sudah di uji cobakan terlebih dahulu disekolah lain.

2. Pelaksanaan penelitian

a. Tahap *pretest*

Kegiatan awal pada tahap ini yang dilakukan adalah memberikan *posttest* pada siswa. Pada kegiatan ini siswa mengerjakan soal berupa pilihan ganda dengan materi organ gerak manusia. Hal ini bertujuan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan awal subjek penelitian sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman.

b. Tahap pelaksanaan *treatment*

Pelaksanaan *treatment* yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan model STAD berbantuan media puzgan gaman pada kelas eksperimen sesuai jadwal dan materi yang telah ditetapkan lebih dahulu.

c. Pelaksanaan *posttest*

Setelah pembelajaran dan *treatment* dilaksanakan kemudian siswa diberikan *posttest*. Pemberian *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan terhadap kelas eksperimen. Pada kegiatan ini siswa mengerjakan soal pilihan ganda. Soal yang diberikan dalam *posttest*, ini adalah soal yang sama dengan soal *pretest* yang dikerjakan siswa pada awal sebelum dimulai pembelajaran.

3. Tahap Analisis Data

Analisis data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa pengolahan dan penganalisisan hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa mengenai materi organ gerak manusia.

4. Tahap Penarikan Kesimpulan

Tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan.

5. Tahap Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dilakukan setelah mengetahui hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada tahap ini, hasil penelitian dijabarkan secara rinci sesuai dengan perhitungan atau hasil yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian.

J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tindakan untuk mengolah data menjadi informasi, baik yang disajikan dalam bentuk angka maupun bentuk narasi yang bermanfaat untuk menjawab masalah dan sub masalah dalam suatu penelitian ilmiah (Jakni, 2016: 99). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik untuk mengetahui sebaran data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 20*.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun tidak terkontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik Parametrik yaitu *Paired Sample T-Test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berpasangan diambil dari subjek yang sama, akan tetapi diambil dari situasi dan keadaan yang berbeda.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan bantuan program *IBM SPSS versi 20*. Adapun pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output *SPSS*. Adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. (2 tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika nilai Sig. (2 tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi organ gerak manusia pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon, Kecamatan Sadang, Kabupaten Kebumen. Hal ini dibuktikan dengan tes statistik diperoleh nilai (2-tailed) bernilai 0,000. Nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi α 5% yaitu 0,05. Diperoleh dari (sig) $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar IPA untuk *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sadangkulon”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar

Kepada lembaga pendidikan sekolah dasar hendaknya memperhatikan kebutuhan pendidik dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Seperti model

pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman (*puzzle* organ gerak manusia) sehingga dapat menjadi meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Pendidik Sekolah Dasar

Pendidik sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang bervariasi dan dapat menciptakan suasana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sebagai gambaran, penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media puzgan gaman untuk meningkatkan kemampuan memahami materi organ gerak manusia serta dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama sehingga mampu mengondisikan kelas sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azizy, A. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Al-Tabany, T. I. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TK)*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad , a. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fathurrohman , M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hanafiah, & & Suhana. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Kartini, S. S. 2014. Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Media Konkret dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Artikel Penelitian*, p. Hlm 3.
- Karwono, M. H. 2010. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: Cerdas Jaya.
- _____. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber belajar*. Depok: Rajawali pers.
- Nisak, R. 2011. *Seabrek Games Asyik-Edukatif Untuk Pemngajar PAUD/TK*. Jogjakarta: Diva Press.
- Putra, S. R. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains* . Jogjakarta: DIVA Press.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2016. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- _____. 2018. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiani, A. P. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sudjana, N. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algravindo.
- _____. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2015. *Pengembangan Kurikulum Perguruan Tinggi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, J. 2016. *Strategi pembelajaran (teori dan aplikasi)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- _____. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tursinawati. 2013. Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh. *Jurnal Pionir*, hlm 69.
- Umama. 2016. *Pojok Bermain Anak*. Yogyakarta: CV Diandra Primamitara Media.