

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON
EXAMPLE* BERBANTUAN MEDIA PAPAN *PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten
Temanggung)

SKRIPSI



Oleh :

Arsad Saifulloh

16.03050085

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

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON
EXAMPLE* BERBANTUAN MEDIA PAPAN *PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten
Temanggung)

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:

Arsad Saifulloh

16.0305.0085

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

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON
EXAMPLE* BERBANTUAN MEDIA PAPAN *PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten
Temanggung)

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

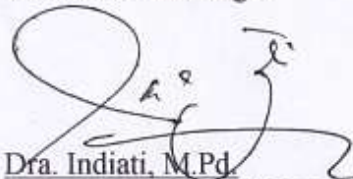
Oleh:

Arsad Saifulloh

16.0305.0085

Temanggung, 22 Juli 2020

Dosen Pembimbing I



Dra. Indiati, M.Pd.
NIP. 19600328 198811 2 001

Dosen Pembimbing II



Dhuta Sukmarani, M.Si.
NIK. 138706114

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON* *EXAMPEL* BERBANTUAN MEDIA PAPAN *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten
Temanggung)

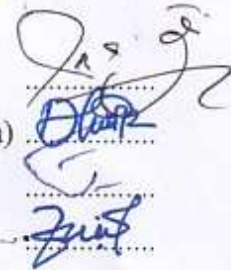
Oleh :
Arsad Saifulloh
16.0305.0085

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

Diterima dan disahkan oleh Penguji :
Hari : Jumat
Tanggal : 7 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Indiaty, M.Pd. (Ketua/ Anggota)
2. Dhuta Sukmarani, M.Si. (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. (Anggota)
4. Septiyati Purwandari, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

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



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Arsad Saifulloh
NPM : 16.0303.0085
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Example Non Example* Berbantuan Media Papan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan hasil penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak di paksa, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Temanggung, 15 Juli 2020

Yang Membuat Pernyataan



Arsad Saifulloh

16.0305.0085

MOTTO

*Katakanlah “Sekiranya lautan menjadi tinta untuk kalimat-kalimat Rabb-ku,
Sungguh habislah lautan itu sebelum kalimat-kalimat Rabb-ku habis, meskipun*

Kami datangkan tambahan sebanyak itu”.

(Terjemahan QS. Al- Kahfi 18:109)

PERSEMBAHAN

**Kupersembahkan skripsi ini
teruntuk :**

1. Almamater Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Magelang.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang
selalu setia memberi do`a,
dukungan pengorbanan dan
kasih sayang yang melimpah
selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat seta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Example Non Example* Berbantuan Media Papan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA. Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung dengan lancar. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat teraksana berkat bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Dra. Indiati, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi I dan Dhuta Sukmarani, M.Si., Dosen Pembimbing Skripsi II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.

5. Dra. Yuni Firyanti, M.Pd., Kepala Sekolah Dasar Negeri Ngadirejo, Temanggung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
Esti Azizah, S.Pd. selaku Guru Pembimbing Sekolah Dasar Nagdirejo, Temanggung dan Keluarga Besar Sekolah Dasar Negeri Ngadirejo, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung.
6. Semua Dosen dan Karyawan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu melancarkan penulisan penyusunan skripsi.
7. Semua pihak yang telah mendukung selama aku menuntut ilmu.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Temanggung, 15 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Hasil Belajar IPA	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Hasil Belajar.....	9
.....	
3. Pengertian IPA	10
4. Hasil Belajar IPA	11
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example non Example Berbantuan Media Papan Puzzle	13
1. Model Kooperatif Tipe Example non Example	13
2. Langkah-Langkah Model Tipe Example non Example	15
3. Kelebihan dan Kekurangan Example non Example.....	16
4. Media Pembelajaran Papan Puzzle	17
C. Pengaruh Model Example non Example berbantuan Media Papan Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA	20
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	21
E. Kerangka Berfikir.....	23

F. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	25
B. Variable Penelitian.....	25
C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian.....	26
D. Subjek Penelitian.....	28
E. Seting Penelitian.....	30
F. Prosedur Penelitian.....	30
G. Teknik Pengambilan Data.....	31
H. Instrumen Pengambilan Data.....	31
I. Uji Validitas Instrumen.....	33
J. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Pelaksanaan Penelitian.....	42
B. Pembahasan.....	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Simpulan.....	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	25
3.2 Kisi-Kisi Soal Mata Pelajaran IPA.....	32
3.3 Lembar Validasi	33
3.4 Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda	35
3.5 Kriteria Indeks Koefisiensi Reliabilitas Instrumen.....	36
3.6 Kriteria Indeks Diskriminasi	37
3.7 Hasil Daya Beda	37
3.8 Indeks Kesulitan Soal	39
3.9 Hasil Kriteria Kesukaran Soal	39
4.1 Hasil <i>Pretest</i>	42
4.2 Hasil <i>Posttest</i>	44
4.3 <i>Descriptive Statistic</i>	45
4.4 <i>Test of Normality</i>	46
4.5 <i>Paired Samples t Test</i>	47

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
2.1.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	HALAMAN
1. Surat Izin Penelitian dan Surat Keterangan Peneitian.....	60
2. Soal Tes Uji Instrumen.....	63
3. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	70
4. Validasi Instrumen Penelitian.....	73
5. Kisi-kisi Soal Tes <i>Pretest Posttest</i>	83
6. Hasil <i>Pretest Posttest</i>	88
7. Silabus RPP Materi Ajar.....	90
8. Hasil Uji Statistik.....	108
9. Dokumentasi.....	114
10. Buku Bimbingan.....	117

THE INFLUENCE OF EXAMPLE NON EXAMPLE TYPE COOPERATIVE MODELS ASSISTED BY PUZZLE BOARD MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF NATURAL SCIENCES

(Resech on Grade IV Elementary School 1 Students in the Village of Demangan Temanggung Regency)

ARSAD SAIFULLOH

ABSTRACT

This study aims to determine the affect of the example non example type cooperatife learning models assisted by puzzle board media on science learning outcomes of grade IV elementary school 1 students in the Village of Demangan Temanggung Regency.

Resch design with pre experiment Pretest Posttest One Group Design. The population in this study were all fourth grade Students of pubic elementary school 1 in theVilage of Demangan Temanggung Regency. The sample of this research of elementary school 1 in the Vilage of Demangan, Temanggung Regency totaling 18 students. technique used is variables namely: dependent variable in the form of science learning outcomes, and the independent variable is a example non nxample type cooperative model. Data collection techniques used are tests.

Hypothesis testing uses the paired sample t test technique with the SPSS For Windows IBM 22 program, the criteria used make a hypothesis decision with an alpha significance level of 0,05 is that if the significance value of probability (sig)> 0,05 then (Ha) is accepted which means that the example non example type cooperative model assisted by the puzzle board media influences the learning outcomes Natural science.

Keywords: Cooperative Model Type Example Non Example, Learning Outcomes, Natural Sciences

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE NON
EXAMPLE* BERBANTUAN MEDIA PAPAN *PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten
Temanggung)

ARSAD SAIFULLOH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 di desa Demangan Kabupaten Temanggung.

Desain penelitian dengan *Pre Experiment Pretest-Posttest One Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 18 siswa pada SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung yang berjumlah 18 siswa. Teknik sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh dengan dua variabel penelitian yaitu: variabel terikat berupa hasil belajar IPA, serta variabel bebas berupa model kooperatif tipe *example non example*. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu tes.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan teknik *uji t paired sample t test* dengan program *SPSS For Windows IBM 22*, kriteria yang di gunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan tingkat signifikansi alpha 0,05 yaitu apabila nilai signifikansi probabilitas ($\text{sig} > 0,05$) maka (H_a) di terima yang berarti bahwa model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Kata kunci: Model Kooperatif Tipe *Example Non Example*, Hasil Belajar, IPA

BAB I

PENAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu kegiatan proses yang merupakan unsur sangat penting dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri. Pembelajaran adalah proses yang sengaja, terencana untuk menciptakan suatu aktivitas belajar dalam diri individu. Pembelajaran merupakan sesuatu hak yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu sehingga hasil pembelajaran yang diinginkan tidak dapat tercapai tanpa adanya perencanaan, dengan perencanaan yang baik akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan upaya menerapkan teori, konsep IPA, prinsip ilmu alam untuk menelaah pengetahuan, pengalaman, peristiwa, gejala, dan masalah alam yang nyata terjadi. Melalui pembelajaran IPA diharapkan terbinanya warga negara yang akan datang dan peka terhadap masalah alam yang terjadi, memiliki sikap mental yang terjadi sehari-hari yang menimpa dirinya dan juga menimpa kehidupan masyarakat. Penjelasan-penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA sangat penting untuk diajarkan sebab Ilmu Pengetahuan Alam memuat materi-materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Upaya agar dapat menerapkan pembelajaran IPA di masyarakat, guru dapat menerapkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat secara langsung menerima dan memahami apa yang telah dipelajari. Fenomena di sekolah menunjukkan bahwa, selama ini siswa kurang berminat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPA disebabkan materi IPA kelas IV yang sangat padat. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas pembelajaran sehari-hari. Pada observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung menunjukkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA masih belum efektif.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung, ditemukan bahwa masih banyak pemahaman mata pelajaran IPA yang belum terserap maksimal oleh siswa terutama pada materi gaya. Hal ini dapat disebabkan karena ada kebosanan atau siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat *teacher centred* dimana guru masih menjelaskan dengan metode ceramah, dan memberikan penugasan yang bersifat biasa, belum menggunakan metode yang bervariasi. Sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran, dan pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi serta media yang mendukung materi pembelajaran. Guru hanya meminta siswa membaca buku untuk mencari inti materi karena keterbatasan media pembelajaran yang mendukung. Selanjutnya pada pelajaran IPA ditemukan

masalah minat belajar siswa rendah, masih terdapat beberapa siswa yang lebih suka bermain sendiri, hal ini dikarenakan kebanyakan siswa menganggap pelajaran IPA sebagai pembelajaran menghafal karena siswa harus menghafalkan nama, jenis dan fungsi sehingga siswa malas untuk mempelajari IPA khususnya pembelajaran IPA yang berisi fenomena alam. Selain itu guru tidak memberikan contoh atau bukti nyata terkait dengan materi misalnya gambar dan video pembelajaran, siswa hanya diajak menghayal hal ini dapat menimbulkan kejenuhan dalam diri siswa dan juga pemberian soal ulangan harian yang belum sepenuhnya dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA kelas IV, guru mengakui bahwa bobot materi pembelajaran IPA memang padat sehingga guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi. Hal ini berdampak pula pada hasil belajar siswa yang masih rendah. Guru merupakan sumber belajar bagi siswa, akan tetapi keterbatasan sarana dan prasarana mengakibatkan proses belajar siswa hanya menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana guru mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa cenderung lebih banyak mendengar dan mencatat penjelasan guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif sehingga kurang menumbuhkan kemampuan berfikir siswa. Sebagai pendidik, guru hanya menerapkan dan menyampaikan materi kepada siswa dengan metode ceramah, cara mengajar seperti itu masih belum efektif karena komunikasi guru bersifat satu arah tanpa melibatkan peran aktif dari siswa. Disini siswa cenderung hanya sebagai penerima transfer pengetahuan dari guru tanpa diberi kesempatan

untuk menggali potensi yang dimiliki oleh siswa, terbukti dari nilai ulangan harian yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal.

Penyampaian materi yang dilakukan guru kurang menarik perhatian siswa karena terbatasnya media pembelajaran dan banyaknya jumlah siswa sehingga kurang kondusif, yang mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan jenuh. Faktor lain yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah kurangnya pemanfaatan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA. Oleh karena itu, tujuan pendidikan tidak akan tercapai secara optimal apabila para tenaga kependidikan maupun para siswa tidak didukung oleh penggunaan model yang tepat. Meskipun demikian untuk dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, guru sebaiknya dapat menggunakan model yang menarik perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA, dimana model pembelajaran selayaknya memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkerja sama dengan sesama siswa dalam tugas terstruktur sehingga siswa dapat belajar, berkerja dan berinteraksi di dalam kelompok-kelompok. Oleh karena itu, harus ada perbaikan untuk guru dalam memilih model pembelajaran yakni model pembelajaran yang dipilih dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* serta memadukan dengan media papan *puzzle*.

Model *Example Non Example* adalah salah satu pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli

pendidik. Model pembelajaran *Example Non Example* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan gambar-gambar, diagram, atau memakai LCD/OHP sebagai media dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *Example Non Example* bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas, serta dapat memacu siswa belajar IPA dalam suatu kelompok. Adapun media papan *puzzle* merupakan media gambar berbentuk kepingan-kepingan yang disusun sehingga menjadi suatu gambar yang utuh. Selain itu, pembelajaran kooperatif model *Example Non Example* juga bermanfaat untuk aktivitas belajar siswa dengan melihat perkembangan siswa dalam memahami konsep yang diberikan. Sehingga, kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan papan *puzzle* akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran serta akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas dan mengangkat masalah tersebut menjadi sebuah judul yaitu: “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Example Non Example* Berbantuan Media Papan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka identifikasi dari penelitian ini adalah:

1. Siswa lambat dalam memahami mata pelajaran IPA terutama pada materi gaya.

2. Minat belajar siswa kurang yang disebabkan model pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa cepat bosan.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih relatif rendah terutama pada materi gaya.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan di bahas harus di batasi, agar dapat dikaji lebih mendalam, dari identifikasi masalah penulis membatasi masalah pada model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA.

1. Siswa kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPA terutama pada materi gaya karena model pembelajaran kurang bervariasi.
2. Siswa masih banyak yang mendapatkan nilai dibawa rata-rata pada mata pelajaran IPA

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang sesuai dengan masalah yang ingin dibahas adalah apakah ada pengaruh penerapan model *Example Non Example* berbantuan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan masalah yang ingin di kaji adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif *Example Non Example* berbantuan papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Bagi pembaca dan penulis selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian yang relevan dengan pokok bahasan sejenis

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran IPA secara menarik melalui penggunaan model pembelajaran *Example Non Example*.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi alternatif dalam mengajarkan pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Example Non Example*.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan saran dan masukan bagi sekolah untuk menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran IPA, yaitu menggunakan model kooperatif *Example Non Example* akan tetapi perlu dipertimbangkan materi yang cocok dengan model pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010: 29), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Siregar, dkk (2014: 29) belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat.

Memiliki pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Adapun dalam arti sempit sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju kepribadian seutuhnya. Belajar atau yang disebut dengan Learning, adalah perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman. Belajar merupakan salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Belajar membantu manusia menyesuaikan diri dengan lingkungan dan dengan adanya proses belajar inilah manusia dapat bertahan hidup. Belajar adalah proses perubahan tingkah perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan,

keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Rusman (2015:67) merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran tetapi juga juga penguasaan kebiasaan, presepsi, kesenangan minat dan bakat, serta macam-macam keterampilan.

Hasil belajar menurut Purwanto (2014:34) merupakan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar mengetahui perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu sendiri. Menurut Susanto (2014: 26), menyebutkan secara sederhana bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Sedangkan untuk kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Menurut Suprihatiningrum (2016:26) hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif adalah kemampuan berhubungan dengan berpikiran, mengetahui, dan memecahkan masalah seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis dan pengetahuan evaluatif.

Adapun dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang didapat oleh individu dan merupakan hasil dari kegiatan belajar. Perubahan perilaku ini berupa kemampuan baru yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar dan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif. Sehingga, peneliti akan mengolah data dari tes yang diberikan kepada siswa yang akan menentukan tingkat kelulusan belajar siswa.

3. Pengertian IPA

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah. IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan hubungan sebab-akibatnya. Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, IPA sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam, sudah seyogyanya harus dikuasai oleh siswa.

IPA menurut Samatowa (2011:3) adalah memaham tentang gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan

dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Sedangkan menurut Susanto (2016:167) adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan

Sehingga dari beberapa pendapat yang dikemukakan diatas bahwa IPA, ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu alam serta fenomena alam yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. IPA merupakan intergrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu alam. Ilmu Pengetahuan Alam di rumuskan atas dasar realitas dan fenomena alam yang mewujudkan satu pendekatan antar disiplin dari aspek dan cabang cabang ilmu alam. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman.

4. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA menurut Susanto (2016:167) diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu IPA sebagai produk, proses dan sikap.

IPA sebagai produk merupakan kumpulan hasil penelitian yang sudah ilmunan lakukan dan telah membentuk konsep yang sudah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitik sebagai fakta-fakta, prinsip, hukum dan teori IPA

IPA sebagai proses untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori. Proses dalam

memahami IPA disebut dengan keterampilan mengamati, mengukur, mengklarifikasikan, dan menyimpulkan.

IPA sebagai sikap, yang dimaksud yaitu sikap ilmiah. Pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah seperti seorang ilmuwan, sikap yang diharapkan yaitu sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, dan objektif terhadap fakta.

Hasil belajar IPA adalah hasil belajar yang ditetapkan dalam satuan pendidikan, dimana siswa dikatakan berhasil belajar IPA apa bila siswa tersebut dapat menguasai materi pembelajaran dan mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal sehingga hasil belajar IPA dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar IPA adalah tingkat penguasaan yang di capai siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat di ketahui melalui pencapaian dan perkembangan yang dimiliki oleh setiap siswa, selain itu pendidikan IPA merupakan pengetahuan yang mempunyai objek menggunakan metode ilmiah diperlukan siswa. Tugas guru adalah menciptakan dan mengoptimalkan suasana bermain di dalam kelas sehingga menjadi sarana media yang efektif untuk pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA akan berlangsung efektif jika kegiatan belajar mengajarnya mampu menciptakan suasana kelas sebagai tempat bermain dan belajar untuk siswa yang bersifat membangun dan mendidik, serta memfasilitasi siswa untuk secara luas mengemukakan dan mencobakan ide-ide yang mereka kembangkan.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example non Example*

Berbantuan Media Papan *Puzzle*

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example non Example*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Example non Example*

Sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa. Beberapa ahli mendefinisikan tentang pengertian model pembelajaran, diantaranya Suprijono (2012: 33) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Menurut Priansa (2015: 33), berpendapat bahwa model merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai gambaran tentang keadaan sesungguhnya. Sedangkan menurut Suprijono (2012: 45) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Model pembelajaran *Example non Example* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar

maupun grafik untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Model pembelajaran dapat dijadikan rencana untuk pilihan para guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai sehingga mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model pembelajaran yang selalu disarankan oleh hampir seluruh peneliti pedagogis. Salah satu tipe yang ditawarkan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran tipe *Example Non Example*. Strategi yang di terakan dari metode ini berujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat menggunakan dua hal yang terdiri dari *Example Non Example* darisuatu devinisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada.

Example memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedangdi bahas, sedangkan *Non Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu meri yang sedang di bahas.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *Example Non Example* suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berdiskusi tentang materi dalam bentuk gambar sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif *Example Non Example* adalah Setiap anggota kelompok bertanggung jawab, mempunyai tujuan yang sama, membagi tugas dan tanggungjawab, melakukan evaluasi, Setiap

anggota kelompok akan dimintai mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran *Example Non Example*

Langkah-langkah pembelajaran model *Example Non Example* menurut Suprijono (2009: 125) yaitu:

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar-gambar yang di gunakan tentunya merupakan gambar-gambar yang relevan dengan materi yang di bahas sesuai dengan Kompetensi Dasar.
- b. Guru menyampaikan gambar dipapan atau di tayangkan melalui LCD/OHP pada tahap ini guru dapat meminta bantuan siswa untuk mempersiapkan gambardan membentuk kelompok siswa.
- c. Guru memberi petunjuk dan kesempatan pada siswa untuk memperhatikan atau menganalisa gambar. Siswa diberi waktu melihat dan menelaah gambar yang di sajikan secara saksama agar detail gambar dapat dipahami oleh siswa, dan guru juga memberi deskripsi tentang gambar yang diamati.
- d. Melalui diskusi kelompok 4-6 orang siswa, hasil diskusi dari anaisis gambar tersebut dicatat pada kertas yang sudah tersedia.
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan memecahkan hasil diskusinya.
- f. Siswa dilatih untuk menjelskan hasi diskusi mereka melalui perwakilan kelompok masing-masing mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin di capai

- g. Kesimpulan/ rangkuman, guru dan siswa menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

Diakhir pembelajaran guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat materi dan kompetensi dalam ingatan siswa. Jadi, model kooperatif *Example Non Example* terdiri dari beberapa langkah yaitu pertama penyampaian kompetensi, kedua persentasi materi, penyajian gambar, pemasangan gambar, penjajakan, penyajian kompetensi dan terakhir penutup.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Example Non Example*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut ini akan di paparkan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example*. Menurut Istarani (2012:10), menyatakan keuntungan model pembelajaran *Example Non Example* antara lain :

a. Kelebihan

- 1) Pembelajaran lebih menarik, sebab gambar lebih meningkatkan perhatian
- 2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukan gambar-gambar dan materi yang ada
- 3) Dapat meningkatkan daya nalar atau pikiran siswa sebab siswa diminta menganalisis gambar yang ada
- 4) Dapat meningkatkan kerjasama antar siswa sebab siswa diberikan kesempatan untuk diskusi dalam menganalisis gambar

5) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

b. Kekurangan

- 1) Memakan banyak waktu
- 2) Kebutuhan akan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.
- 3) Adanya beberapa siswa tertentu yang terkadang tidak senang jika disuruh berkerja sama dengan yang lain.

Pada model *Example Non Example* siswa dilatih berfikir kritis dan sistematis dengan mengamati gambar-gambar yang disediakan, siswa juga dilatih aktif untuk mengungkapkan pendapatnya serta dapat meningkatkan tanggung jawab siswa dengan memberikan alasan dari hasil analisis gambar. Berdasarkan kekurangan diatas maka dapat disimpulkan bahwa guru harus meminimalisir kekurangan tersebut dengan mempersiapkan materi, media, dan alat pembelajaran sebelum memulai pembelajaran.

4. Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

a. Pengertian Media Papan *Puzzle*

Media secara umum adalah alat bantu proses mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

Menurut Hasnida (2015:35) media pembelajaran adalah sarana pembawa pesan atau wahana dari pesan yang mengandung minat anak untuk belajar yang bersumber dari guru dan diteruskan kepada siswa supaya komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dapat tercapai.

Menurut Daryanto (2013:6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Puzzle adalah suatu teka-teki suatu kepingan gambar yang berbentuk potongan-potongan yang digabungkan menjadi suatu gambar yang utuh. Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Berdasarkan pengertian media *puzzle*, maka media pembelajaran “Papan *Puzzle*” merupakan alat bantu siswa dalam memahami materi gaya. Media ini akan menunjukkan secara langsung bagaimana gaya dapat menyebabkan perubahan di bumi. Bentuk media ini berupa susunan-susunan papan yang memiliki gambar-gambar yang berbeda setiap papannya sehingga siswa dapat menganalisis setiap gambar baik secara individu maupun kelompok. Media ini akan sangat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran IPA khususnya materi gaya.

b. Model *Example Non Example* berbantuan Media Papan *Puzzle*

Metode *Example Non Example* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disediakan. *Example* memberikan gambar akan suatu yang menjadi contoh dari suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *Non Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang di bahas.

Example Non Example merupakan model pembelajaran dengan mempersiapkan gambar, diagram, atau label sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajian gambar dapat di berikan melalui media yang menjadi alat peraga atau memakai LCC/OHP dengan petunjuk yang diberikan oleh guru.

Adapun media papan *puzzle* merupakan media yang berupa kepingan-kepingan gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk mencoba memecahkan masalah namun tetap menyenangkan. Sedangkan media papan *puzzle* akan memberikan manfaat baik bagi siswa sebagaimana fungsi berbagai media yang ada.

c. Implementasi Model *Example Non Example* Menggunakan Media Dengan Papan *Puzzle*

Model *Example Non Example* merupakan salah satu model pembelajaran dimana dalam penerapannya menggunakan berbagai jenis gambar yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan, begitu juga dengan media papan *puzzle* yang meruakan kepingan-kepingan gambar yang harus disatukan dan memerlukan keterampilan, sehingga pada model *Example Non Example* dan media papan *puzzle* dapat di gabungkan dengan baik. Sehingga model *Example Non Example* dapat di padukan menggunakan media papan *puzzle* dikarenakan keduanya memiliki dasar yang sama yaitu berupa gambar-gambar yang saling berkaitan dan ditujukan untuk membantu serta mempermudah guru didalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran.

C. Pengaruh Model *Example Non Example* Berbantuan Media Papan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA

Pembelajaran *Example Non Example* merupakan pembelajarn yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi gaya. Berkaitan dengan pembelajaran ini siswa diharapkan dapat melakukan diskusi sungguh-sungguh, siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang, model ini tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga kekurangan. Akan tetapi peneliti memaukan model *Example Non Example* dengan media papan *puzzle* untuk mencapai hasil belajar IPA pada SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung. Pembelajaran IPA yang tadinya menggunakan metode konvensional yang mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran dengan adanya model pembelajaran *Example Non Example* dengan media papan

puzzle yang dilakukan peneliti sehingga siswa diharapkan memiliki semangat dan hasil belajar siswa yang lebih meningkat.

Dengan menerapkan model *Example Non Example* berbantuan Media Papan *Puzzle* pada mata pelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan berperan aktif sebagai partisipan didalam proses pembelajaran, siswa dapat berperan aktif melakukan aktifitas yang mendukung proses belajar diantaranya dengan cara berdiskusi, dan memahami materi pelajaran serta melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneitian “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Example Non Example* Berbantuan Media Papan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA” tidak terlepas dan mengacu dari penelitian sebelumnya.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Dengan menggunakan Metode *Example Non Example* Siswa SDN Kampung Bambu, Kabupaten Tangerang. (Irhan Inranda Marpid/Skripsi/2015).

Berdasarkan anaisis data yang yang telah dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar siswa telah menggunakan metode *Example Non Example*. Pada siklus pertama nilai yang diperoleh siswa yaitu 61,53. Siklus kedua siswa memperoleh skor 73,33. Dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dari penggunaan model *Example Non Example* sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa.

2. Penelitian Hasil Belajar IPS Siswa Melalui Metode *Example Non Example* di Kelas IV MI AL-Ihsan Condut Tahun Ajaran 2012-2013. (Siti Mariyam/Skripsi/2013).

Hasil ulangan IPS siswa pada siklus pertama adalah 11 siswa belum tuntas (28,94%) dan 27 siswa tuntas (71,05%) dan rata-rata hasil belajar IPS adalah 70,79 (KKM 61).

3. Dari rata-rata hasil belajar diketahui kelompok siswa dengan model pembelajaran *Example Non Example* lebih baik dari pada kelompok siswa yang pembelajarannya dengan model konvensional pada siswa kelas V semester II tahun pelajaran 2013/2014 di SD Gugus III Kecamatan Tampaksiring, Kabupaten Gianyar.

Hasil belajar IPA pada kelompok *Example Non Example* menunjukkan nilai yang tinggi dengan mean 21,11. Adapun pada kelompok dengan pembelajaran konvensional menunjukkan skor yang rendah, dengan mean 17,35.

4. Hasil ini serupa dengan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irham, dkk (2015) tentang pengaruh model kooperatif tipe *example non example* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar IPA yang signifikan. Penelitian lain juga dilakukan oleh Sulistia, dkk (2014) yang berkaitan dengan pengaruh model kooperatif tipe *example non example* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.
5. Pada penelitian Saraswati (2013) juga terjadi pengaruh peningkatan belajar yang signifikan menggunakan model kooperatif tipe *example non example*

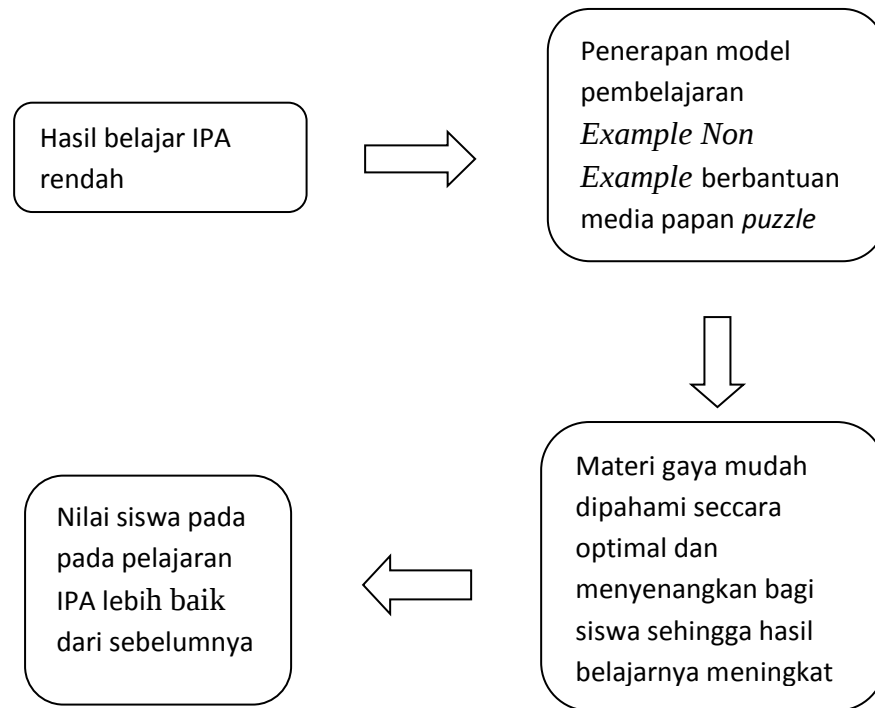
terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe *example non example* terhadap hasil belajar IPA. Siswa yang menerima pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *example non example* akan lebih mudah memahami penjelasan materi dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan kelima hasil penelitian yang relevan tersebut maka model *Example Non Example* berbantuan media papan *Puzzle* dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Example Non Example* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

E. Kerangka Berpikir

Hasil kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada hasil identifikasi masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat melalui bagian alur penelitian ini pentingnya menerapkan pembelajaran yang menyenangkan terutama pada mata pelajaran IPA, karena masih rendahnya hasil belajar siswa, hal ini dapat dipengaruhi model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat berpusat pada guru. Sehingga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan penerapan pembelajaran kooperatif *Example Non Example*, adapun langkah-langkah dari model tersebut dapat berupa *pretest* dan *posttest*, penerapan pembelajaran kooperatif *Example Non Example* di

kelas eksperimen dan penerapan pengajaran langsung di kelas control.
Adapun alur dari penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah di jabarkan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan model kooperatif *Example Non Example* berbantuan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian semu (*Pre Experiment*) dengan desain *one group pretest posttest design*. Menurut Sugiyono (2014:11) penelitian ini dapat diartikan sebagai metode penelitian untuk meneliti pada populasi atau sampel yang pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data berupa data statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan. Sugiono (2010: 109) penelitian *Pre Eksperimen* hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Dibawah ini merupakan table desain penelitian *one group pretest posttest design*.

Tabel 3.1

Desain Penelitian One Group Pretest Posttest Design.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

- O1 : tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan di berikan
- O2 : tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan di berikan
- X :perlakuan terhadap kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* berbantuan media papan papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA.

Model penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2010:14) sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampling tertentu, teknik pengambilan

sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka.

B. Variabel Penelitian

Variable penelitian menurut Sugiyono (2011: 38) berpendapat bahwa variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel yang digunakan terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat

1. Variabel bebas (variable X) : Model Kooperatif *Example Non Example* berbantuan papan *puzzle*
2. Variabel terikat (variable Y) : Hasil Belajar IPA

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Model kooperatif tipe *Example Non Example* berbantuan media papan *puzzle*

Model kooperatif tipe *Example Non Example* berbantuan media papan *puzzle* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berdiskusi tentang materi dalam bentuk gambar sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui penggunaan media papan *puzzle* membantu siswa untuk memahami materi yang akan dipelajari dan memudahkan siswa dalam mengamati materi.

Adapun langkah penerapan media papan *puzzle* yaitu dengan menunjukkan rangkaian gambar yang sesuai dengan materi yang akan di pelajari pada hasil belajar yang masih rendah, dimana siswa diminta untuk mengamati pesan yang terdapat pada gambar tersebut, melalui penerapan media papan *puzzle* materi gaya yang disampaikan mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajarnya meningkat, dengan demikian nilai siswa pada pelajaran IPA lebih baik dari sebelumnya.

2. Hasil belajar IPA

Hasil belajar IPA menurut Susanto (2016:167) diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu IPA sebagai produk, proses dan sikap.

IPA sebagai produk merupakan kumpulan hasil penelitian yang sudah ilmunan lakukan dan telah membentuk konsep yang sudah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitik sebagai fakta-fakta, prinsip, hokum dan teori IPA

IPA sebagai proses untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. IPA merupakn kumpulan fakta dan konsep, IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori. Proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan mengamati, mengukur, mengklarifikasikan, dan menyimpulkan.

IPA sebagai sikap, yang dimaksud yaitu sikap ilmiah. Pembelajaran IPA di sekolah dsasr diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah seperti seorang ilmunan, sikap yang diharpkan yaitu sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, dan objektif terhadap fakta.

Hasil belajar IPA adalah hasil belajar yang ditetapkan dalam satuan pendidikan, dimana siswa dikatakan berhasil belajar IPA apa bila siswa tersebut dapat menguasai materi pembelajaran dan mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal sehingga hasil belajar IPA dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar IPA adalah tingkat penguasaan yang di capai siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditetapkan, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat di ketahui melalui pencapaian dan perkembangan yang dimiliki oleh setiap siswa, selain itu pendidikan IPA merupakan pengetahuan yang mempunyai objek menggunakan metode ilmiah diperlukan siswa. Tugas guru adalah menciptakan dan mengoptimalkan suasana bermain di dalam kelas sehingga menjadi sarana media yang efektif untuk pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA akan berlangsung efektif jika kegiatan belajar mengajarnya mampu menciptakan suasana kelas sebagai tempat bermain dan belajar untuk siswa yang bersifat membangun dan mendidik, serta memfasilitasi siswa untuk secara luas mengemukakan dan mencobakan ide-ide yang mereka kembangkan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang dijadikan sebagai bahan penelitian, dan akan mendapat suatu perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran *Example Non Example*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung.

1. Populasi

Populasi menurut Sugiono (2014:80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 18 siswa pada SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiono (2014:81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang di gunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung dengan jumlah 18 siswa.

3. Teknik Sampling

Sugiyono (2011:81) berpendapat bahwa teknik sampling adalah teknik pengambilan sample sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel. Sampling yang digunakan adalah sampling jenuh dimana dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung sejumlah 18 anak. Sugiyono (2011:85) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sugiono (2014:81) teknik sampling adalah pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

E. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Demangan Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung pada siswa kelas IV semester dua. Fokus penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPA.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Persiapan

Sebelum melakukan eksperimen kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan kelas tersebut sebelum diberi perlakuan. Setelah dilakukan *pretest*, selanjutnya ke tahap berikutnya yaitu pemberian perlakuan (eksperimen)

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan tahap pemberian *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen sesuai dengan perlakuan yang sudah direncanakan sebelumnya.

3. Tindak lanjut

Tindak lanjut merupakan tahap peneliti mengadakan tes terakhir pada kelas eksperimen, tes dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan terhadap kelas eksperimen dan hasil akhir akan dibandingkan dengan hasil awal atau *pretest*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes. Menurut Arikunto (2010:266) tes adalah latihan atau rangkaian pernyataan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Data diperoleh dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Metode tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung tentang materi gaya. Tes dilakukan sebanyak satu kali sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*). *Pretest* dilakukan sebelum perlakuan untuk mengambil data awal pemahaman materi siswa dan *Posttest* diberikan setelah pemberian perlakuan.

H. Instrumen Pengambilan Data

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Widoyoko (2012:52) instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Instrumen penelitian dapat berupa pedoman wawancara, observasi dan tes. Pedoman wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan dan informasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran IPA yang dilakukan guru. Tes dilakukan untuk mengukur intensitas, pelaksanaan dan pendukung penggunaan model kooperatif tipe *Example Non Example* berbantuan media papan *puzzle* pada pelajaran IPA materi perubahan lingkungan pada kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan

Kabupaten Temanggung. Adapun kisi-kisi soal yang di gunakan sebagai berikut:

Table 3.2

Kisi-kisi Soal Mata Pelajaran IPA.

Kompentensi Dasar	Indikator	No. Tuhjuan Pembela jaran	Ranah	Penilaian			No So al
				Tek nik	Jeni s	Ben tuk	
3.4 Menghubungk an gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Me nyimpulkan gambar orang mendorong dan menarik gerobak	5	Kognitif C1	Tes	Tert ulis	PG	1-5
	3.4.2 Merangkum beragam gaya yang terdapat di lingkungan sekitar.	6	Kognitif C1	Tes	Tert ulis	PG	6-10
4.4 Mencontohkan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Menyebutka n pengaruh gaya terhadap gerakan benda	7	Kognitif P1	Tes	Tert ulis	PG	11-15
	4.4.2 Menggamba r gerak benda akibat gaya.	8	Psikom otorik P1	No n Tes	Unj uk Kerj a	PG	16-20

Soal tes bersumber dari mata pelajaran IPA yaitu materi gaya diantaranya yaitu menyebutkan macam-macam gaya, penyebab terjadinya gaya, dan juga pemanfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. Soal berupa

pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan dari awal sampai akhir.

I. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2011:121) uji validitas merupakan ukuran yang menunjukkan kesahihan insrtumen. Insrtumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya di ukur. Sebelum dilakukan pengambilan data, terlebih dahulu instrumen yang akan digunakan diuji pada kelompok siswa yang dianggap sudah mengikuti pokok bahasan yang akan disampaikan, adapun didalam uji validasi melalui dua tahap, yaitu validasi ahli dan validasi tes.

1. Validasi ahli

Validasi ahli yaitu mencangkup keseluruhan seperangkat pembelajara yang diperlukan untuk menyampaikan materi, baik dari silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa, media pembelajaran, soal *pretest* dan *posttest* serta kunci jawaban. Validasi Ahli dilakukan oleh Rasidi, M.Pd, dosen PGSD UMMagelang dengan hasil sebagai berikut:

Table 3.3 Lembar Validasi

No	Aspek	Treatment 1	Treatment 2	Treatment 3
1	Strategi pembelajaran	Strategi klasikal kelompok besar	Strategi klasikal kelompok kecil 3-5 orang	Strategi klasikal kelompok kecil 2-3 orang
2	Metode	Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah	Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah	Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

3	Media	Guru mendemonstrasikan papan <i>puzzle</i> dengan ukuran yang besar	Siswa berkelompok menggunakan papan <i>puzzle</i> dengan ukuran yang lebih kecil	Siswa berkelompok membuat papan <i>puzzle</i>
4	LKS	Siswa memasang nama gaya dan proses terjadinya gaya	Mengisi tabel tentang nama-nama gaya yang sesuai	Memberi tanda centang (✓) pada kolom gaya yang sesuai.
5	Soal evaluasi	Terdapat 30-40 soal IPA pilihan ganda	Terdapat 30-40 soal IPA pilihan ganda	Terdapat 30-40 soal IPA pilihan ganda
6	Target pembelajaran	Siswa dapat memahami konsep dan pengertian gaya	Siswa dapat memahami cara kerja gaya	Siswa dapat memahami penggunaan gaya dalam kehidupan sehari-hari

2. Validasi tes

Validasi tes merupakan soal *pretest* dan *posttest* yang diujikan kepada siswa, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal yang telah diberikan, adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui hasil yang dicapai oleh siswa dan dijadikan sebagai tolak ukur didalam penelitian. Ujicoba insrtumen ini menggunakan *SPSS For Windows IBM 22*. Kriteria pengujian dilakukan menggunakan signifikan 5%, soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Adapun jumlah soal pilihan ganda 40 butir soal dengan N sejumlah 18 (jumlah sampel *try out*). Kriteria soal yang dinyatakan valid adalah soal dengan nilai r_{hitung} yang diperoleh lebih dari r_{table} pada taraf signifikan 5% dari 40 soal dengan r_{tabel} 0,468 dan taraf signifikan 5% diperoleh 20 soal yang

valid. Semua indicator yang telah di rumuskan dalam kisi-kisi soal telah mewakili soal yang valid sehingga soal tersebut dapat di gunakan. Hasil validasi instrument dapat diamati dalam table sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda

Nomor Soal	r hitung	r table	Keterangan
1.	0,54	0,468	Valid
2.	0,03	0,468	Tidak valid
3.	0,19	0,468	Tidak valid
4	0,09	0,468	Tidak valid
5	0,6	0,468	Valid
6.	0,54	0,468	Valid
7.	0,4	0,468	Tidak valid
8.	0,5	0,468	Valid
9.	0,5	0,468	Valid
10.	0,4	0,468	Tidak valid
11	0,09	0,468	Tidak valid
12	0,5	0,468	Valid
13	0,5	0,468	Valid
14	0,09	0,468	Tidak valid
15	0,5	0,468	Valid
16	0,24	0,468	Tidak valid
17	0,22	0,468	Tidak valid
18	0,03	0,468	Tidak valid
19	0,5	0,468	Valid
20	-0,02	0,468	Tidak valid
21	0,08	0,468	Tidak valid
22	0,68	0,468	Valid
23	0,68	0,468	Valid
24	0,79	0,468	Valid
25	0,5	0,468	Valid
26	0,5	0,468	Valid
27	0,56	0,468	Valid
28	0,11	0,468	Tidak valid
29	0,64	0,468	Valid
30	0,31	0,468	Tidak valid
31	0,5	0,468	Valid
32	0,47	0,468	Valid
33	0,33	0,468	Tidak valid
34	0,41	0,468	Tidak valid
35	0,5	0,468	Valid
36	0,4	0,468	Tidak valid
37	0,34	0,468	Tidak valid
38	0,07	0,468	Tidak valid

39	0,54	0,468	Valid
40	0,2	0,468	Tidak valid

Berdasarkan table diatas, dapat disimpulkan bahwa dari 40 butir

soal yang di uji coba di lapangan, terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid. Sehingga butir soal yang digunakan di lapangan menggunakan butir soal yang valid dengan jumlah 20 soal.

3. Reliabilitas

Reliabilitas pada penelitian ini di hitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS For Windows IBM 22*. Untuk menentukan reliabilitas instrument didasarkan pada nilai r yang diperoleh dari hasil perhitungan. Apabila r hitung $>$ r table maka instrument dinyatakan reliable untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrument digunakan kategori sebagai berikut:

Table 3.5 Kriteria Indeks Koefisiensi Reliabilitas Instrumen

Interval	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda dengan nilai r tabel sebesar 0,468 dan N jumlah 40 pada tarafsignifikan 5% diperoleh nilai alpha sebesar 0,788 termasuk dalam kriteria “tinggi” berdasarkan tabel kriteria indeks koefisien reliabilitas instrumen sehingga soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

4. Daya Beda

Menurut Ismet & Hariyanto (2015: 139) daya beda adalah daya yang mampu membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi

dengan peserta yang berkemampuan rendah, daya beda di tuliskan dengan DB. Untuk menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$DB = \frac{RH - RL}{\frac{1}{2}N}$$

Keterangan :

DB = daya beda

RH = jumlah jawaban benar dari kelompok atas

RL = jumlah jawaban benar dari kelompok bawah

N = jumlah siswa dalam kelompok atas dan kelompok bawah

Tabel 3.6 Kriteria Indeks Diskriminasi (DB)

Nilai DB	Kriteria
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 di atas merupakan pedoman yang digunakan untuk menentukan besarnya daya pembeda soal yang telah divalidasi.

Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya beda soal sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Daya Beda

No soal	r hitung	Keterangan
1	0,11	Soal buruk
2	0,11	Soal buruk
3	0,12	Soal buruk
4	0,11	Soal buruk
5	0,44	Soal sangat baik
6	0,11	Soal buruk
7	0,33	Soal cukup baik
8	0,11	Soal buruk
9	0,56	Soal sangat baik
10	0,11	Soal buruk
11	0,11	Soal buruk
12	0,11	Soal buruk

13	0,56	Soal sangat baik
14	0,11	Soal buruk
15	0,11	Soal buruk
16	0,67	Soal sangat baik
17	0,11	Soal buruk
18	0,00	Soal buruk
19	0,11	Soal buruk
20	0,11	Soal buruk
21	0,11	Soal buruk
22	0,44	Soal sangat baik
23	0,56	Soal sangat baik
24	0,22	Soal cukup baik
25	0,11	Soal buruk
26	0,11	Soal buruk
27	0,11	Soal buruk
28	0,11	Soal buruk
28	0,44	Soal sangat baik
30	0,33	Soal cukup baik
31	0,11	Soal buruk
32	0,11	Soal buruk
33	0,33	Soal cukup baik
34	0,11	Soal buruk
35	0,11	Soal buruk
36	0,22	Soal cukup baik
37	0,11	Soal buruk
38	0,11	Soal buruk
39	0,11	Soal buruk
40	0,11	Soal buruk

Tabel diatas menunjukkan hasil daya pembeda, hasil yang didapatkan yaitu memasuki kriteria soal sangat baik, soal cukup baik, dan soal buruk dengan jumlah seluruh soal 40.

1. Indeks Kesukaran

Menurut Nana (2011: 135) tingkat kesulitan adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Untuk melakukan analisis menentukan tingkat kesulitan soal yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

- I = indeks setiap butir soal
 B = banyaknya siswa menjawab benar pada setiap soal
 N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan.

Tabel 3.8 Indeks Kesulitan Soal

Nilai I	Kriteria
0 – 0,30	Soal sukar
0,3 – 0,70	Soal sedang
0,71 – 1,00	Soal mudah

Tabel di atas merupakan pedoman yang digunakan untuk menentukan

kriteria indeks kesukaran pada soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan di

sajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Kriteria Kesukaran Soal

No soal	Mean	Keterangan
1	0,94	Soal mudah
2	0,56	Soal sedang
3	0,94	Soal mudah
4	0,83	Soal mudah
5	0,5	Soal sukar
6	0,84	Soal mudah
7	0,72	Soal mudah
8	0,94	Soal mudah
9	0,94	Soal mudah
10	0,67	Soal sedang
11	0,61	Soal sedang
12	0,89	Soal mudah
13	0,94	Soal mudah
14	0,94	Soal mudah
15	0,83	Soal mudah
16	0,67	Soal sedang
17	0,94	Soal mudah
18	0,83	Soal mudah
19	0,94	Soal mudah

20	0.94	Soal mudah
----	------	------------

Tabel di atas menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid yang dijadikan sebagai soal *pretest posttest*. Hasil yang didapatkan yaitu memasuki kriteria soal sukar, soal sedang, dan soal mudah dengan jumlah 20 soal dari 40 soal yang di uji cobakan.

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dan menentukan teknik statistika apa yang akan digunakan selanjutnya, apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila penyebaran datanya normal akan digunakan analisis data parametric, dan apabila penyebaran datanya tidak normal maka teknik analisis datanya menggunakan non parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan program komputer *SPSS For Windows IBM 22*. menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau jumlah < 50 . Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5%. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Analisis data yaitu cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk pengaruh model kooperatif tipe *example non example*

berbantuan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA. Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri di Desa Demangan Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung

Pengujian hipotesis dapat digunakan jika data penelitian telah dianalisis dan telah memenuhi uji normalitas dan uji hipotesis. Pengujian hipotesis ini menggunakan *paired sample t test* dengan bantuan *SPSS For Windows IBM 22*. Hipotesis dalam penelitian ini.

Ada pengaruh penerapan model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

Model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya pembinaan guru-guru untuk meningkatkan keberanian siswa dalam menyusun pertanyaan dan bertanya dengan tuntunan pertanyaan yang diberikan oleh teman maupun oleh guru.

Model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* adalah model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman dalam satu kelompok.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* dalam inovasi belajar siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji *paired sample t test* diatas dimana $\text{sig} < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung.

Model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan diberikannya perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* selama 6x pertemuan di Desa Demangan. Setelah itu diberikan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda yang sama dengan soal *pretest*.

Terdapat hasil yang berbeda antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle*. Hal ini dibuktikan menggunakan probabilitas untuk melihat seberapa besar pengaruh model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil uji t diatas dimana $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar IPA.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya mengenai model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam rangka pembinaan guru-guru untuk menggunakan model

kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar anak. Selain itu, sekolah dasar diharapkan dapat memberikan fasilitas model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media papan *puzzle* yang dikemas lebih bagus dan menarik sehingga kegiatan di sekolah terutama dalam hal peningkatan hasil belajar anak.

2. Bagi Pendidik Sekolah Dasar

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan sumber yang sangat penting didalam menunjang proses kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya pada SD Negeri 1 di Desa Demangan Kabupaten Temanggung. Dengan demikian perlu adanya peningkatan dan pemberdayagunaan serta pengelolaan supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan penelitian terkait sarana dan prasarana pembelajaran secara umum sudah menunjukkan kondisi yang baik, namun perlu adanya peningkatan lagi agar dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar ketika di dalam kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Beberapa saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya terkait meneliti dengan model kooperatif tipe *example non example* berbantuan media untuk mencapai hasil belajar. Peneliti selanjutnya di harapkan mengkaji lebih banyak sumber dan juga referensi yang terkait dengan metode penelitian yang akan di lakukan supaya hasil penelitian lebih lengkap dan lebih baik dari peneliti sebelumnya. Selain itu lebih mempersiapkan diri dalam pengambilan data dan juga mengumpulkan

berbagai informasi terkait supaya saat melakukan penelitian dan pengambilan data dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Ashar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakrt Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Iscom.
- Kumala, W. S. J. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Surabaya: Jurnal Ilmiah
- Misbach, Muzamil. 2010. *Media Pembelajaran Puzzle*. Jakarta: Bineka Cipta
- Priansa. 2015. *Manajemen Peerta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramansyah, W. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif*. *Eductic-Scientifik Journal Education*.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Peneliian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman.2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta:Indeks.
- Siregar. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Fktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudirman,S. P. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penilaian Pendidikan*. Bndung: Alfabeta
- . 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixes Methods)*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suprijono Agus. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya. Buana Pustaka.
- . 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Susanto. 2014. Jurnal Pengertian Hasil Belajar. *Hakikat Pendidikan* , 37.
- , Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar