

KEEFEKTIFAN MEDIA SCRET OF SCREEN (SOS) MELALUI MODEL STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR BENDA DAN SIFATNYA

Tara Diani Dewi¹, Suyitno², Filia Prima A³

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Email: tarradewi742@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media SOS melalui model STAD terhadap hasil belajar benda dan sifatnya siswa kelas III SDN Ringin Kidul dilihat pada ketuntasan belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk desain Pra Experimental Design yang digunakan adalah bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Persentase ketuntasan klasikal awalnya 40% menjadi 85% maka ketuntasan belajar meningkat sebesar 45%. Hasil analisis dengan menggunakan uji t diperoleh nilai thitung = 8,568 > ttabel = 1,725. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media SOS melalui model STAD efektif terhadap hasil belajar benda dan sifatnya siswa kelas III SDN Ringin Kidul.

Kata Kunci : Keefektifan, IPA, Media Scret Of Screen, Model STAD, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of SOS media through the STAD model on learning outcomes of objects and the nature of third grade students of Ringin Kidul Elementary School when learning in learning completeness and student learning outcomes. This research is a quantitative study with a form of design. Pre Experimental Design which is a form of One Group Pretest-Posttest Design. The percentage of classical completeness initially 40% to 85%, the mastery of learning increased by 45%. The results of the analysis using the t test obtained value $t = 8,568 > t \text{ table} = 1,725$. From the results of the above research it can be concluded that SOS media through the STAD model is effective against the results of learning objects and the nature of third grade students of SDN Ringin Kidul.

Key words: Effectiveness, Science, Scret Screen of Screen, STAD Model, Learning Outcome.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tidak dapat terlepas dari peran seorang guru dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna, kreatif, dinamis, dan menyenangkan. Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan akan menumbuhkan minat belajar siswa. Suasana belajar sangat diperlukan dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran. Apabila terjadi komunikasi dua arah, yaitu antara guru dengan siswa serta adanya kegairahan dan kegembiraan belajar maka akan tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan suasana belajar-mengajar yang berlangsung dengan baik, dan isi pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penggunaan model dan media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Seperti dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dimana dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk dapat menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri (Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi).

Pembelajaran yang kondusif dan sesuai dengan tujuan seharusnya terjadi di semua mata pembelajaran, termasuk IPA, IPA merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah pada siswa. Pembelajaran IPA menekankan pada kegiatan yang bersifat kreatif, inovatif, dan menyenangkan. IPA menuntuk peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang ada, sehingga akan lebih mudah dalam memecahkan masalah, mengenal gejala-gejala alam yang ada disekitarnya, dan mengerjakan tes.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian dengan guru kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug yang bernama Ibu Anik Sudarwati S.Pd permasalahan yang dihadapi terkait hasil belajar mata pelajaran IPA terdapat 70% siswa yang mendapatkan nilai dibawah

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal tersebut disebabkan karena siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga nilai rata-rata IPA siswa kelas III SD Negeri Ringin Kidul masih rendah. Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa belum bias berkonsentrasi penuh saat mengikuti pembelajaran dikarenakan guru belum bervariasi dalam menggunakan model dan media.

Berdasarkan permasalahan yang didapat dari wawancara dan observasi maka perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti mempunyai solusi agar menggunakan media Scret Of Screen berbasis model STAD (Student Team Achievement Divisions) pada mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar. Scret of screen merupakan media dengan tampilan game quis tebak gambar dibuat dengan power point telah banyak dikembangkan oleh para pendidik dan ditayangkan pada LCD dalam upaya meningkatkan semangat belajar siswa. Power point adalah salah satu program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang cukup menarik melalui animasi interaktif. Selain itu, Scret Of Screen berbasis model STAD diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, meningkatkan pemahaman serta konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dilaksanakan Penelitian dengan judul: "Keefektifan Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division terhadap Hasil Belajar Benda dan Sifatnya Kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug." Penelitian memiliki perbedaan dengan penelitian yang terdahulu antara lain yaitu penelitian terdahulu penelitian ini memiliki tempat dan waktu yang berbeda.

Media Scret of Screen merupakan sebuah game tebak gambar, game tebak gambar adalah salah satu kuis di indonesia yang cukup terkenal, dalam acara ini, dua orang kontestan akan menebak sebanyak-

banyaknya kata/frasa/ kalimat yang diisyaratkan dalam gambar-gambar animasi Game kuis ini dibuat dengan menggunakan program Power Point.. Melalui penayangan gambar dengan menyebutkan salah satu ciri-ciri dari gambar yang sudah ditayangkan. Guru memfasilitasi lcd, laptop, dan program game SOS untuk pembelajaran siswa.

Cara permainannya : 1. Guru memfasilitasi siswa, 2. Guru membuka game kuis dan siswa memperhatikan, 3. Layar menayangkan suatu gambar benda tetapi tertutup dengan suatu bangun datar, 4. Setiap melepas satu bangun datar maka akan kelihatan bagian gambar, 5. Siswa menunjuk jari siapa cepat dia dapat dan 6. Guru menyuruh siswa untuk menebak dari gambar tersebut Siswa disuruh memperhatikan terlebih dahulu, dan menunggu hingga jawabannya tertampilkan di layar

Menurut Arends STAD memiliki karakteristik yaitu tujuan kognitif (informasi akademik sederhana), tujuan sosial (kerja kelompok dan kerja sama), struktur tim (kelompok belajar heterogen dengan 4-5 orang anggota), pemilihan topik pelajaran (biasanya oleh guru), tugas utama (siswa dapat menggunakan lembar kegiatan dan saling membantu untuk menuntaskan materi belajarnya) dan penilaian (tes mingguan) (Hamdayama, 2015:116).

Menurut Slavin, STAD terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, kerja kelompok (tim), kuis, skor kemajuan individual, rekognisi (penghargaan) kelompok.

1. Presentasi Kelas (Class Presentation). Selama presentasi kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan karena dapat membantu mereka dalam mengerjakan kuis individu yang juga akan menentukan nilai kelompok.
2. Kerja Kelompok (Teams Works). Setiap kelompok terdiri atas 4-5 siswa yang heterogen (laki-laki dan perempuan, baerasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan berbeda)
3. Kuis (Quizzes). Siswa diberi kuis individu. Siswa tidak diperbolehkan membantu sama lain selama kuis berlangsung.

4. Peningkatan Nilai Individu (Individual Improvement Score). Peningkatan nilai individu dilakukan untuk memberikan tujuan prestasi yang ingin dicapai jika siswa dapat berusaha keras dan hasil prestasi yang lebih baik dari yang telah diperoleh sebelumnya.
5. Penghargaan Kelompok (Team Recognition). Kelompok mendapatkan sertifikat atau penghargaan lain jika rata-rata skor kelompok melebihi kriteria tertentu. (Handayama, 2015:116)

Selain komponen di atas, adapun langkah-langkah dari model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) yaitu sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran, misal dengan metode penemuan terbimbing atau metode ceramah. Langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan, tetapi dapat lebih dari satu.
2. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai kemampuan siswa.
3. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri 4-5 anggota, di mana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah)
4. Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya bersama-sama, saling membantu antaranggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi. Bahan tugas untuk kelompok dipersiapkan oleh guru agar kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai.
5. Guru memberikan tes/ kuis kepada setiap siswa secara individu.
6. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.

7. Guru memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap (Suprijono, 2012: 5).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan bentuk desain Pra Experimental Design yang digunakan adalah bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Dikatakan One Group Pretest-Posttest Design karena pada desain ini terdapat pretest sebelum perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan antara keadaan sebelum perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$O_1 \quad X \quad O_2$

Gambar 3.1 Desain One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan). Nilai pretest dilakukan sebanyak satu kali untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan.

X = Perlakuan (treatment). Dilaksanakan dengan menggunakan media Scret Of Screen melalui model kooperatif tipe STAD (student Teams Achievement Division) pada pembelajaran benda dan sifatnya kelas III SD Negeri Ringin Kidul.

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan). Nilai Posttest dilakukan sebanyak satu kali setelah perlakuan untuk mengukur variabel terikat. (Sugiyono, 2015:111)

Lokasi penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug. Alamat SD di Desa Ringin Kidul Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan. Waktu penelitian dilaksanakan semester genap, tahun pelajaran 2018/2019

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data antara lain:

1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2009: 53).

Pada penelitian ini peneliti akan memberikan tes tertulis dalam bentuk pretest (sebelum diberi perlakuan) dan posttest (setelah diberi perlakuan). Soal pretest dan Posttest berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Hal ini diharapkan dapat diketahui keefektifan model pembelajaran STAD berbantu media audio visual dalam pembelajaran.

2. Observasi

Hadi dalam Sugiyono (2015: 203) “mengungkapkan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.” Teknik ini merupakan salah satu teknik pengumpulan masalah belajar yang dilakukan melalui aktivitas pengamatan dan pencatatan secara cermat dan sistematis terhadap gejala-gejala perilaku yang diteliti. Dalam observasi

peneliti dapat melibatkan diri dalam situasi subjek yang diobservasi, tetapi dapat pula dilakukan tanpa melibatkan diri dalam situasi subjek, jadi pelaksana hanya sebagai penonton. Observasi digunakan untuk mengukur banyak perilaku yang tidak dapat diukur dengan menggunakan alat ukur tes.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2016: 274) “metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data yang berasal dari catatan guru berupa daftar nama siswa kelas III SD Negeri Ringin Kidul, serta mengambil dokumentasi berupa foto selama penelitian berlangsung.

Sebelum diujikan kepada sampel maka soal tes harus diuji coba dahulu untuk mengetahui kriteria validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Hal ini bertujuan agar butir soal yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur kemampuan siswa yang sebenarnya. Peneliti perlu menghitung skor pada kriteria soal serta menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda instrumen soal tes.

Teknik analisis data yang digunakan Analisis data awal yang diujikan adalah Uji Normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak dan Setelah semua perlakuan berakhir kemudian diberi tes. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan pembuatan instrument penelitian. Dengan soal uji coba yang digunakan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah soal 45 butir.

Uji coba soal diujikan kepada 30 siswa kelas IV di SD Ringin Kidul pada tanggal 29 Oktober 2018. Soal yang telah diuji cobakan kemudian dianalisis untuk mengetahui jumlah soal yang memenuhi kriteria valid, reliabel, daya pembeda, dan tingkat kesukaran serta mewakili tiap indikator pembelajaran yang digunakan. Soal yang telah memenuhi kriteria valid, reliabel, daya pembeda, dan taraf kesukaran serta indikator pembelajaran sebanyak 30 butir soal. Soal yang telah dipilih tersebut selanjutnya digunakan untuk penelitian di SD Negeri Ringin Kidul tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menyajikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang “Keefektifan Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division terhadap Hasil Belajar Benda dan Sifatnya Kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug”

Penelitian ini menggunakan teknik pretest-posttest yang bertujuan untuk mengetahui secara efektif hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi benda dan sifatnya dengan diterapkannya Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division Kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug terhadap pembelajaran yang meliputi hasil belajar siswa dan proses pembelajaran yang ada di kelas. Pretest merupakan data awal yang diperoleh sebelum siswa diberi perlakuan dengan menggunakan Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division. Posttest merupakan data akhir yang diperoleh setelah siswa diberi perlakuan dengan menggunakan Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division.

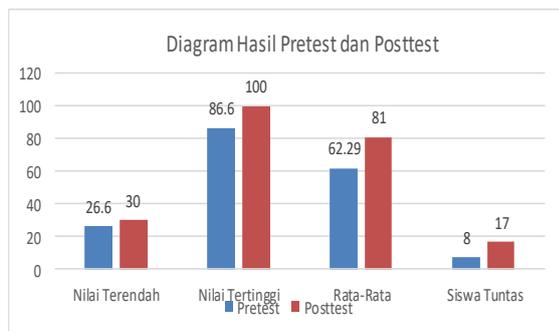
1. Deskripsi Hasil Pretest-Posttest

Data awal dalam penelitian ini diperoleh dari nilai pretest, sedangkan data akhir diperoleh dari nilai posttest. Nilai pretest dan posttest dinyatakan tuntas jika memenuhi KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan SD Negeri Ringin Kidul yaitu 75. Perhitungan nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan hasilnya berbeda. Data hasil

Tabel 1. Datar nilai ketuntasan belajar siswa.

Keterangan	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Nilai Tertinggi	86,6	100
Nilai Terendah	26,6	30
Mean	62,29	81
Median	65	80
Modus	80	76,6
Siswa Tuntas	8	17
Siswa Tidak Tuntas	12	3
Persetase Ketuntasan	40%	85%

Berdasarkan tabel 1. terdapat perbedaan antara nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang tuntas pada saat pretest dan posttest. Nilai pretest diperoleh nilai terendah 26,6 dan nilai tertinggi 86,6 sedangkan nilai posttest diperoleh nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 100. Nilai rata-rata pretest atau sebelum diberi perlakuan sebesar 62,29, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media Scret Of Sreet melalui model Student Team Achievement Division nilai rata-rata posttest siswa yaitu 81 yang selengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 1. menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara pretest yang sebelum diberikan perlakuan dengan nilai posttest yang sudah diberikan perlakuan dengan media Scret Of Sreet melalui model Student Team Achievement Division.

Berdasarkan perhitungan pretest diperoleh kesimpulan bahwa kelas III SD Negeri Ringin Kidul berdistribusi normal, karena pada perhitungan uji normalitas awal dengan uji Liliefors dengan nilai $n = 20$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ dengan uji Liliefors dapat dilihat pada lampiran 30 diperoleh hasil $L_{tabel} = 0,191$ dan $L_0 = 0,0992$ sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,191 < 0,0992$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Jadi data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan hasil pengujian normalitas akhir dengan menggunakan posttest diperoleh hasil $L_{tabel} = 0,191$ dan $L_0 = 0,152$ sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,152 < 0,191$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Jadi data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Persyaratan Analisis Data

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan diperoleh data hasil penelitian, data ini kemudian dinalisis untuk mendapatkan kesimpulan yang berlaku untuk seluruh populasi. Adapun analisis penelitian ini dibagi menjadi dua tahap yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Data Awal

1) Uji Normalitas Data

Pada penelitian ini data awal diperoleh melalui pretest, yaitu sebelum menggunakan perlakuan dengan media Scret Of Sreet melalui model Student Team Achievement Division. Dari nilai pretest diperoleh nilai rata-rata 62,29. Nilai tersebut kemudian dilakukan uji kenormalannya. Hasil perhitungan data awal yang diperoleh dari nilai pretest, dengan nilai $n = 20$ dan taraf

nyata $\alpha = 5\%$ dengan uji Liliefors dapat dilihat pada lampiran 30 diperoleh hasil $L_{tabel} = 0,191$ dan $L_0 = 0,0992$ sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,191 <$

$0,0992$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Jadi data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Awal

Analisis Data	L_0	L_{tabel}	Kriteria	Simpulan
Data Awal	0,0992	0,191	$L_0 < L_{tabel}$	H_0 diterima

b. Analisis Data Akhir

1) Uji Normalitas Akhir

Pada penelitian ini data akhir diperoleh melalui posttest, yaitu sesudah menggunakan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) berbantu media audio visual. Dari nilai posttest diperoleh nilai rata-rata 82. Nilai posttest tersebut kemudian dilakukan uji kenormalannya. Hasil perhitungan data awal

yang diperoleh dari nilai posttest, dengan nilai $n = 20$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ dengan uji Liliefors dapat dilihat pada lampiran 30 diperoleh hasil $L_{tabel} = 0,191$ dan $L_0 = 0,152$ sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,152 < 0,191$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Jadi data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25 dan lampiran 26.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Akhir

Analisis Data	L_0	L_{tabel}	Kriteria	Simpulan
Data Akhir	0,152	0,191	$L_0 < L_{tabel}$	H_0 diterima

3. Uji Hipotesis

a. Uji t

H_0 : thitung \leq ttabel (media Scret Of Sreet melalui model Student Team Achievement Division tidak efektif terhadap hasil belajar benda dan sifatnya kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug).

H_a : thitung \geq ttabel (media Scret Of Sreet melalui model Student Team Achievement Division efektif terhadap hasil belajar benda dan sifatnya kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug).

Nilai t sebesar 8,568 disebut nilai thitung untuk memperoleh ttabel diperlukan informasi tentang derajat kebebasan (db) dari distribusi yang diteliti.jumlah $n = 20$, jadi $db = n - 1 = 19$. Dengan db sebesar 19 dan taraf signifikan 5% didapatkan ttabel sebesar 1,725. Selanjutnya kita bandingkan nilai thitung sebesar 8,568 dengan ttabel sebesar 1,725. Jadi nilai thitung $>$ ttabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya

media Scret Of Sreet melalui model Student Team Achievement Division efektif terhadap hasil belajar benda dan sifatnya kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug..

4. Ketuntasan Belajar

a. Ketuntasan Belajar Individu

Untuk mengetahui apakah nilai ketuntasan hasil belajar siswa dapat dicapai atau tidak setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media Scret Of Sreet melalui model Student Team Achievement Division $KKM \geq 75$.Ketuntasan belajar secara individual dinyatakan sudah tercapai apabila siswa telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 75. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada nilai pretest dan posttest pada lampiran.

b. Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal diharapkan dapat mencapai 85%. Dalam menghitung

ketuntasan hasil belajar menggunakan hasil pretest dan posttest.

Hasil dari ketuntasan belajar klasikal pada pretest terlihat jelas masih kurangnya nilai untuk mencapai nilai maksimum atau lebih dari 85% sehingga peneliti perlu mengatasinya dengan menerapkan model STAD (Students Team Achievement Division) berbantu media audio visual.

Hasil dari ketuntasan belajar klasikal pada posttest dapat diketahui dengan pasti peningkatannya. Hal ini dikarenakan sudah diterapkan pembelajaran menggunakan media Scret Of Sreet melalui model Student Team Achievement Division.. Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa media Scret Of Sreet melalui model Student Team Achievement Division efektif terhadap hasil belajar benda dan sifatnya kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas bawah adalah 62 dan rata-rata nilai kelas atas adalah 80 dengan $n = 20$. Nilai t sebesar 8,568 disebut nilai thitung untuk memperoleh ttabel diperlukan informasi tentang derajat kebebasan (db) dari distribusi yang diteliti. Jumlah $n = 20$, jadi $db = 20 - 1 = 19$. Dengan db sebesar 19 dan taraf signifikan 5% didapatkan ttabel sebesar 1,725. Selanjutnya kita bandingkan nilai thitung sebesar 8,568 dengan ttabel sebesar 1,725. Jadi nilai thitung $>$ ttabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division efektif terhadap Hasil Belajar Benda dan Sifatnya Kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug.

Langkah terakhir yang dilakukan oleh peneliti adalah menghitung ketuntasan belajar klasikal yang diharapkan mampu mencapai 85%. Untuk ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung menggunakan rumus dan diperoleh ketuntasan belajar klasikal pretest = 40%. Hasil dari ketuntasan belajar

klasikal pada pretest terlihat jelas masih kurangnya nilai untuk mencapai nilai maksimum atau lebih dari 85% sehingga peneliti perlu mengatasinya dengan menerapkan Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division. Kemudian untuk ketuntasan belajar klasikal posttest diperoleh hasil 85%. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division efektif terhadap Hasil Belajar Benda dan Sifatnya Kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug.

Teori Belajar Konstruktivisme sosial Vygotsky mengemukakan bahwa belajar itu harus berlangsung dalam kondisi sosial, terlihat betul peranan bahasa dalam belajar konstruktif. Vygotsky lebih memperluas pandangannya terhadap penggunaan bahasa. Hal ini dapat kita simak dari ungkapannya (Vygotsky, 1978) (dalam Dahar 2011:152) berikut ini "a child's speech is as important as the role of action in attaining the goal. children not only speak about what they are doing, their speech and action are part of one and the same complex psychological function, directed toward the solution of the problem at hand". Melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD (Students Team Achievement Division) berbantu media audio visual membuat siswa menjadi bisa belajar bekerja sama dalam memahami materi yang diberikan serta memecahkan masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang relevan yaitu Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division efektif terhadap Hasil Belajar Benda dan Sifatnya Kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug juga sudah terbukti meningkatkan hasil belajar berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ghea Putri Fatma Dewi (2012) pada Nama Hewan

dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan berlandaskan penelitian yang relevan serta kajian teoritis maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division terhadap Hasil Belajar Benda dan Sifatnya Kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division efektif terhadap hasil belajar benda dan sifatnya Kelas III SD Negeri Ringin Kidul Kecamatan Gubug. Dengan demikian penggunaan Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division sangat efektif. Hal ini, dibuktikan dengan uji t pihak kanan, terdapat tidak ada perbedaan anatara kelas atas dan kelas bawah dengan nilai thitung > ttabel yaitu $8,568 > 1,725$. Selain itu, pada perhitungan ketuntasan belajar klasikal pada posttest menunjukkan pencapaian sebanyak 85% dari yang diharapkan yaitu sebesar 85% dengan nilai seluruh siswa tuntas. Dengan demikian Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division manfaat praktis bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar, bagi guru dapat menambah wawasan dan pengalaman menggunakan media SOS melalui STAD, dan bagi peneliti memperoleh pengalaman langsung yang bermakna melalui penelitian dengan menerapkan media SOS melalui STAD terhadap hasil belajar benda dan sifatnya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal maka

peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. STAD (Students Teams Achievement Division) memberikan pengaruh yang positif pada siswa sehingga guru dapat menerapkannya sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi siswa, dengan pembelajaran menggunakan Media Scret Of Sreet melalui Model Student Team Achievement Division dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya, untuk itu diharapkan siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan sebaik-baiknya agar hasilnya lebih maksimal.
3. Bagi pembaca, penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi jika nantinya ingin meneliti dengan model pembelajaran yang sama atau sejenis.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, I N. S. M. & N. N. Padmadewi, N. M. Ratminingsih. 2017. "The Effect Of Stad Upon Students With Different Level Of Self Esteem Toward Reading Comprehension Of Eleventh Grade Students Of Sman 1 Kediri Tabanan In The Academic Year 2013/2014". *International Journal of Language and Literature* Vol 1, No 3 (2017).
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendisain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arikunto, dan Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Arikunto, dan Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Indrawati, Ni Luh Gede Eka. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team

- Achievement Divisions (Stad) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD No. 1 Sading Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017". *Journal of Education Action Research* Vol 1, No 2 (2017): August 2017.
- Jayano, Dw. Md. R. Dwi & I Gst. Ngr. Japa I Md. Tegeh. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Bermuatan Catur Pramana Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sdn 1 Sangsit". *MIMBAR PGSD Undiksha* Vol 1, No 1 (2013).
- Jumadi. 2015. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA Kelas V Pada Materi Susunan Bumi Di SDN Pondok Geulumbang". *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.2, No.1: 1-10 <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/111>. Diakses pada 15 Januari 2018
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pujiono, Rudi. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (Stad) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V B Sdn 047 Tarakan". *Journal of Education Research and Evaluation* Vol 1, No 4 (2017).
- Rusdiani, Dini. 2012. *Model Pembelajaran Langsung*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudana, I Putu Ari & I Gede Astra Wesnawa. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol 1, No 1 (2017): Februari 2017.
- Sudiarsini, Made, Gede Agung dan Parmiti. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD Berbantu Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD". *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 4, No. 1:1-10 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/7425>. Diakses pada 5 November 2017
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Wahyuni. 2014. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Interaksi Sosial Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD". *Univesitas Pendidikan Ganeshha, Volume 2*.